

Emociones en Juego: Descubre y Expresa Cómo Te Sientes

Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) aprendan a reconocer y expresar sus emociones de manera asertiva a través de actividades lúdicas y participativas. El propósito es que los estudiantes identifiquen emociones básicas como alegría, tristeza, enojo y miedo, comprendan cuándo y cómo se manifiestan, y practiquen la comunicación asertiva para expresar sus sentimientos con respeto y claridad.

Reconocer las emociones es fundamental en esta etapa porque les ayuda a los niños a relacionarse mejor con sus compañeros, desarrollar empatía y resolver conflictos de forma pacífica. A través de la gamificación, se fomenta la motivación y el compromiso mediante retos, insignias y recompensas que los invitan a explorar sus emociones en un ambiente seguro y divertido. Este aprendizaje conecta directamente con su vida diaria, pues les permite expresar cómo se sienten en casa y en la escuela, favoreciendo su bienestar emocional y social.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar emociones básicas en sí mismos y en otros.
- Expresar sus emociones de manera clara y respetuosa.
- Demostrar habilidades de comunicación asertiva en situaciones cotidianas.
- Participar activamente en juegos y actividades que promuevan el reconocimiento emocional.
- Reconocer la importancia de escuchar y respetar las emociones de los demás.

Recursos Necesarios

- Tarjetas ilustrativas con caras que muestran emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo) - al menos 4 juegos de tarjetas.
- Pelotas suaves o muñecos para dinámicas grupales (1 por cada 4 niños).
- Pizarras pequeñas o hojas grandes para que los niños dibujen emociones (1 por niño).
- Pegatinas o insignias para recompensas (al menos 30).
- Reproductor de música con canciones infantiles sobre emociones (playlist preseleccionado).
- Carteles con reglas de comunicación asertiva en pictogramas.
- Área del aula decorada con colores y elementos amigables para el juego.
- Cuentos ilustrados cortos sobre emociones (mínimo 2).
- Reloj o temporizador para controlar tiempos de actividades.

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de escucha y atención durante actividades grupales.
- Reconocimiento inicial de expresiones faciales simples (por experiencias previas o en casa).
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y participar en juegos guiados.
- Interés y disposición para interactuar con compañeros y adultos.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo Mis Emociones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a jugar para descubrir cómo nos sentimos. ¿Saben qué es una emoción? Son las sensaciones que tenemos dentro y que nos hacen sentir felices, tristes o enojados. ¡Vamos a aprender a reconocerlas!"

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra tarjetas con caras felices y tristes. Pregunta: "¿Quién se siente feliz? ¿Y triste? ¿Pueden hacer la cara que tienen estas tarjetas?"
- **Estudiantes:** Imitan las expresiones faciales con sus caras.

Motivación y enganche:

Docente: "Les voy a contar un secreto: ¡las emociones son como colores mágicos que pintan nuestro día! Hoy vamos a jugar y ganar puntitos por descubrir esos colores." **Entrega a cada niño una estrella de papel para coleccionar.**

Contextualización:

Docente: "En casa y en la escuela, todos sentimos emociones diferentes. Aprender a reconocerlas nos ayuda a entendernos y a ser buenos amigos."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 145 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce las emociones básicas usando las tarjetas ilustrativas y un cuento corto que narra situaciones donde los personajes sienten alegría, tristeza, enojo y miedo. Usa un lenguaje sencillo y preguntas para involucrar a los niños.

Actividad 1: "El Juego de las Caritas"

- **Objetivo:** Identificar y nombrar emociones básicas.
- **Instrucciones:** El docente muestra una tarjeta con una expresión facial y pregunta: "¿Qué emoción creen que es?" Luego, los niños imitan esa emoción con su cara y cuerpo.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y expresión facial.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Observa las respuestas, refuerza el vocabulario emocional y corrige gentilmente si hay confusión.

Actividad 2: "Dibuja tu emoción"

- **Objetivo:** Expresar emociones a través del dibujo.
- **Instrucciones:** Cada niño recibe una hoja para dibujar cómo se siente hoy o una emoción que le guste. El docente pregunta: "¿Qué emoción dibujaste? ¿Por qué?"
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Dibujo de una emoción y explicación oral breve.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Acompaña y motiva con preguntas abiertas, ofrece palabras para describir emociones.

Actividad 3: "La Ronda del Sentir"

- **Objetivo:** Practicar comunicación asertiva y reconocimiento de emociones propias y ajenas.
- **Instrucciones:** En círculo, el docente lanza una pelota a un niño y dice: "Dime cuándo te sientes feliz." El niño responde con una frase simple ("Cuando juego con mis amigos") y lanza la pelota a otro.
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Frases cortas expresando emociones y situaciones.
- **Tiempo:** 55 minutos.
- **Rol docente:** Escucha y apoya la expresión clara, da refuerzo positivo y ayuda a formular frases si es necesario.

Diferenciación:

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a contar una historia corta sobre una emoción que hayan sentido.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Uso de pictogramas de emociones para señalar y apoyo individual para expresar con palabras simples.

Transición:

Docente: "Ahora que sabemos un poco más de las emociones, en la siguiente sesión vamos a aprender a hablar de ellas para que todos nos entendamos mejor."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a los niños que formen un círculo y cada uno diga una palabra que recuerde de las emociones aprendidas hoy. Luego, usa un cartel con las emociones para repasarlas juntos.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cuál emoción te gusta más y por qué?"
- "¿Qué hiciste hoy para mostrar cómo te sientes?"
- "¿Cómo podemos ayudar a un amigo que está triste?"

Retroalimentación:

Docente: Elogia las respuestas, usa elogios específicos ("Me gustó cómo expresaste tu alegría con tu dibujo") y anima a seguir practicando.

Transferencia:

Docente: "Mañana jugaremos a ser detectives de emociones para aprender a escuchar a los demás con atención."

Tarea o reto:

Docente: "En casa, cuéntale a tu familia una emoción que aprendiste hoy y dibuja juntos cómo se sienten."

Sesión 2: Comunicándonos con el Corazón

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a aprender a decir cómo nos sentimos con palabras y escuchando a los demás para ser amigos que se entienden bien."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra las tarjetas de emociones y pregunta: "¿Recuerdan estas emociones? ¿Cuándo las sentimos?"
- **Estudiantes:** Responden y repasan las expresiones.

Motivación y enganche:

Docente: "Vamos a ganar insignias mágicas por ser comunicadores asertivos y ayudar a nuestros amigos."

Contextualización:

Docente: "Saber hablar de cómo nos sentimos ayuda a que la familia y los amigos nos entiendan y nos quieran más."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 145 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica con carteles pictográficos las reglas básicas de la comunicación asertiva: escuchar, hablar con respeto, usar palabras para las emociones, esperar turno.

Actividad 1: "El Teléfono Emocional"

- **Objetivo:** Practicar escuchar y expresar emociones con palabras.
- **Instrucciones:** En parejas, un niño cuenta cuándo se sintió feliz o triste, el otro escucha atento. Luego cambian roles.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Relatos breves y escucha activa.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Supervisa, ayuda con vocabulario y felicita el respeto y atención.

Actividad 2: "El Mimo de las Emociones"

- **Objetivo:** Reforzar el reconocimiento emocional y la expresión no verbal.
- **Instrucciones:** Un niño actúa una emoción sin hablar y los demás adivinan cuál es.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Identificación de emociones y expresión corporal.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Modera, anima y da retroalimentación positiva.

Actividad 3: "Cuento en Equipo"

- **Objetivo:** Construir colectivamente una historia que incluya diferentes emociones y formas asertivas de expresarlas.
- **Instrucciones:** El docente inicia un cuento sencillo y cada niño añade una frase que incluya una emoción y cómo la comunica.
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Cuento oral colectivo.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol docente:** Guía la creación, fomenta la escucha y el respeto.

Diferenciación:

- **Estudiantes adelantados:** Invitar a proponer soluciones asertivas para emociones difíciles (ejemplo: enojo).
- **Estudiantes con dificultades:** Uso de imágenes y apoyo para construir frases simples.

Transición:

Docente: "Mañana vamos a jugar a ser héroes de la amistad usando todo lo que aprendimos para ayudar a otros con sus emociones."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un mural colectivo con dibujos y palabras que expresen las emociones y frases asertivas que aprendieron.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cómo puedo decir lo que siento para que me entiendan?"
- "¿Por qué es importante escuchar a los demás?"
- "¿Qué hiciste hoy para ser un buen amigo?"

Retroalimentación:

Docente: Elogia las participaciones destacando el esfuerzo en la comunicación y escucha.

Transferencia:

Docente: "En casa, pueden practicar contando cómo se sienten y escuchando a su familia."

Tarea o reto:

Docente: "Practiquen contar una emoción con palabras claras y respetuosas a alguien en casa."

Sesión 3: Héroes de las Emociones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a jugar a ser héroes que ayudan a sus amigos usando lo que aprendimos sobre emociones y comunicación."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repaso rápido con tarjetas y pregunta: "¿Qué hicieron la semana pasada para expresar cómo se sienten?"
- **Estudiantes:** Comparten brevemente.

Motivación y enganche:

Docente: "Cada vez que usen sus palabras para ayudar a alguien, ganarán una insignia de héroe emocional."

Contextualización:

Docente: "Ayudar a nuestros amigos a entender sus emociones nos hace grandes héroes de la amistad."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 145 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que ser héroes emocionales implica usar las emociones para resolver problemas con comunicación asertiva y respeto.

Actividad 1: "El Reto de los Héroes Emocionales"

- **Objetivo:** Aplicar habilidades de comunicación asertiva en situaciones simuladas.
- **Instrucciones:** En grupos de 4, el docente presenta pequeñas situaciones (ejemplo: un amigo está triste porque perdió un juguete). Los niños deben actuar cómo ayudarían usando palabras y gestos asertivos.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Dramatización y resolución de situaciones emocionales.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, da pistas y reconoce los esfuerzos con insignias.

Actividad 2: "El Mural de los Héroes"

- **Objetivo:** Reflejar colectivamente lo aprendido sobre emociones y comunicación asertiva.
- **Instrucciones:** Los niños pintan o pegan dibujos y palabras en un mural grande que representa un "mapa de héroes emocionales".
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Mural visual y decorativo.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Guía la actividad, fomenta la colaboración y el respeto.

Actividad 3: "Canción de las Emociones"

- **Objetivo:** Integrar el aprendizaje mediante música y movimiento.
- **Instrucciones:** El docente enseña una canción sencilla sobre emociones y comunicación asertiva, con movimientos para cada emoción.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Ejecución grupal de la canción y movimientos.
- **Tiempo:** 25 minutos.

- **Rol docente:** Ensaya con los niños, motiva y celebra su participación.

Diferenciación:

- **Estudiantes avanzados:** Liderar grupos o proponer nuevas soluciones en los retos.
- **Estudiantes con apoyo:** Participar con ayuda en la dramatización y movimientos guiados.

Transición:

Docente: "Ahora que son héroes de las emociones, pueden ayudar a todos a sentirse mejor con sus palabras y acciones."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Docente: Invita a los niños a compartir qué fue lo que más les gustó y qué aprendieron sobre sus emociones y cómo comunicarlas.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cómo usaron sus palabras para ayudar a un amigo?"
- "¿Qué deben hacer para ser buenos héroes de las emociones?"
- "¿Qué emoción les gusta más expresar y por qué?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita a todos por su esfuerzo y entrega una insignia final de héroe emocional a cada niño.

Transferencia:

Docente: "Recuerden que pueden ser héroes en casa y en la escuela todos los días usando lo que aprendieron."

Tarea o reto:

Docente: "Practica contar con calma cómo te sientes y escucha a tus amigos y familiares cuando hablen de sus emociones."

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la Sesión 1, mediante observación de reconocimiento de emociones y participación en actividades iniciales.

- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en las tres sesiones, observando la expresión verbal y no verbal, la comunicación asertiva y la interacción grupal.
- **Sumativa:** En la fase de cierre de la Sesión 3, a través de la participación en el reto de héroes emocionales y la reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente emociones básicas en sí mismo y en otros (Objetivo 1).
- Expresa emociones con palabras claras y adecuadas (Objetivo 2).
- Demuestra habilidades de escucha y comunicación asertiva en interacciones (Objetivo 3).
- Participa activamente y respetuosamente en actividades grupales (Objetivo 4 y 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observar reconocimiento y expresión emocional durante actividades.
- Rúbrica simple para evaluar comunicación asertiva y participación.
- Observación directa con registro anecdótico de conductas relevantes.
- Portafolio con dibujos, frases y evidencias de actividades realizadas.

Evidencias de aprendizaje:

- Dibujos y explicaciones orales que muestran reconocimiento de emociones.
- Frases y relatos orales expresando emociones y situaciones.
- Participación en dramatizaciones y juegos mostrando comunicación asertiva.
- Mural colectivo que refleja comprensión y aplicación de lo aprendido.
- Respuesta a preguntas de reflexión final demostrando metacognición sobre emociones y comunicación.