

Explorando y Expresando Emociones: Un Viaje para Pequeños Grandes Sentimientos

Ética y Valores | Ética y valores | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3-5 años) descubran y comprendan sus emociones básicas de manera divertida y significativa. A través de actividades lúdicas y colaborativas, los estudiantes aprenderán a identificar emociones como la alegría, tristeza, enojo y sorpresa, y a expresarlas adecuadamente. Este aprendizaje es fundamental para su desarrollo socioemocional, ya que les ayuda a relacionarse mejor con sus compañeros y a manejar situaciones cotidianas dentro y fuera del aula.

El proyecto se centra en crear un "Libro de las Emociones" ilustrado por ellos mismos, que les servirá como recurso personal para reconocer y compartir cómo se sienten. Esta experiencia conecta con su vida real porque las emociones están presentes en todas sus interacciones diarias, y aprender a identificarlas es un paso importante para fomentar la empatía, la comunicación y el bienestar personal.

La metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos promueve que los niños trabajen juntos explorando, experimentando y creando, favoreciendo su autonomía y colaboración en un ambiente seguro y afectivo.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y nombrar al menos cuatro emociones básicas: alegría, tristeza, enojo y sorpresa.
- Expresar sus emociones mediante dibujos, gestos y palabras en situaciones cotidianas.
- Reconocer emociones en sí mismos y en sus compañeros para fomentar la empatía.
- Crear un producto tangible (Libro de las Emociones) que refleje el aprendizaje colaborativo.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas tamaño carta (al menos 4 por niño).
- Crayones, lápices de colores y marcadores.
- Cartulinas de colores para portada y contraportada.
- Pegamento en barra.
- Imágenes impresas de caritas con diferentes emociones (alegría, tristeza, enojo, sorpresa).
- Libro infantil ilustrado corto sobre emociones (recomendado: "El Monstruo de Colores" o similar).
- Reproductor de música para canciones sobre emociones.
- Espacio amplio para movimientos y dramatizaciones.
- Carteles con dibujos grandes de cada emoción para visualización.

Requisitos Previos

- Haber participado en actividades previas de identificación básica de colores y formas.
- Capacidad para seguir instrucciones simples y participar en actividades grupales.
- Habilidades motrices básicas para manipular crayones y tijeras.
- Experiencias previas con juegos y canciones en grupo.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo y nombrando nuestras emociones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Vamos a conocer qué son las emociones y aprender a reconocerlas en nosotros y en nuestros amigos para poder compartir cómo nos sentimos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Alguna vez han sentido que están muy contentos o tristes? ¿Pueden mostrarme con su cara cómo se sienten cuando están felices?”
- **Estudiantes:** Responden con gestos y expresiones faciales.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Les voy a contar un cuento muy corto llamado ‘El Monstruo de Colores’ que se siente muchas emociones. Vamos a ver qué emociones tiene y cómo las muestra.”
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y observan las imágenes del libro.

Contextualización:

- **Docente:** “Así como el monstruo se siente de diferentes maneras, nosotros también sentimos cosas que nos ayudan a entendernos mejor y a llevarnos bien con nuestros amigos.”
- **Estudiantes:** Asienten y participan con preguntas o comentarios.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se presentan cuatro emociones básicas con dibujos grandes y se explican con ejemplos sencillos y lenguaje infantil. Se invita a los niños a que imiten las expresiones faciales y los gestos.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Juego “Caras de emoción”

- **Objetivo:** Identificar y nombrar emociones básicas.
- **Instrucciones:** El docente muestra una imagen con una cara de emoción y dice el nombre; luego invita a los niños a hacer la misma cara y decir el nombre juntos. Después, el docente señala a un niño para que elija una imagen y haga la expresión, y los demás adivinan la emoción.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Reconocimiento verbal y gestual de las emociones.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Guía la dinámica, corrige suavemente si se equivocan, hace preguntas como “¿Cómo se siente esta cara? ¿Cuándo te sientes así?”

2. Canción de las emociones

- **Objetivo:** Expresar emociones a través del movimiento y la música.
- **Instrucciones:** Se pone una canción infantil sobre emociones y se invita a los niños a bailar y mostrar con su cuerpo y cara las emociones que escuchan.
- **Organización:** Grupo completo.
- **Producto:** Expresión corporal de emociones.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol del docente:** Motiva la participación, modela las expresiones y movimientos, observa la comprensión.

3. Dibujo individual: “Mi cara de emoción”

- **Objetivo:** Expresar emociones mediante el dibujo.
- **Instrucciones:** Cada niño recibe una hoja y crayones para dibujar una cara que muestre cómo se siente hoy. Luego, cada uno comparte con el grupo el dibujo y dice qué emoción eligió.
- **Organización:** Individual con exposición en plenaria.
- **Producto:** Dibujo personal de una emoción.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Ofrece ayuda para nombrar emociones, pregunta “¿Por qué dibujaste esa cara?”, fomenta la escucha activa entre compañeros.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes, se les invita a decorar su dibujo con pegatinas o a ayudar a un compañero.
- Para niños que requieren apoyo, el docente ofrece ayuda individualizada, usa imágenes adicionales y pregunta con opciones simples para facilitar la elección de emoción.

Transición:

El docente reúne a todos y dice: “Hoy aprendimos a reconocer y mostrar cómo nos sentimos. En la próxima sesión vamos a hacer un libro con todas nuestras emociones para recordarlas siempre.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Actividad:** “El semáforo de emociones” – los niños eligen un color (rojo, amarillo o verde) para indicar cómo se sienten después de la sesión (rojo para triste o enojado, amarillo para sorpresa o duda, verde para feliz).

Reflexión metacognitiva:

- “¿Qué emoción te gustó aprender hoy?”
- “¿Puedes mostrar con tu cara cómo se siente la alegría?”
- “¿Por qué es bueno saber cómo se sienten tus amigos?”

Retroalimentación:

El docente brinda comentarios positivos a cada niño sobre sus dibujos y su participación, resaltando los esfuerzos y animándolos a seguir expresándose.

Transferencia:

Se invita a los niños a observar y compartir en casa con su familia cómo se sienten y qué emociones ven en sus compañeros y familiares.

Tarea o reto:

“En casa, pide a mamá, papá o alguien que te ayude a contar una emoción que hayas sentido hoy y cómo la expresaste.”

Sesión 2: Creando nuestro Libro de las Emociones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Hoy vamos a usar lo que aprendimos para hacer un libro con dibujos y palabras sobre nuestras emociones, que nos ayudará a recordar y compartir lo que sentimos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Recuerdan las emociones que vimos ayer? ¿Pueden mostrarme con la cara cómo es la tristeza?”
- **Estudiantes:** Imita gestos y nombran emociones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** “Vamos a ser autores y artistas para hacer un libro muy especial que se quedará en nuestro salón para que siempre podamos recordar nuestras emociones.”
- **Estudiantes:** Muestran entusiasmo y curiosidad.

Contextualización:

- **Docente:** “Este libro nos ayudará cuando queramos contar cómo nos sentimos o cuando necesitemos ayuda para entender a nuestros amigos.”
- **Estudiantes:** Asienten y expresan ideas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se explica que cada página del libro tendrá una emoción diferente. Los niños trabajarán en grupos pequeños para dibujar y hablar sobre esa emoción, luego se unirán para armar el libro.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Trabajo colaborativo por emociones

- **Objetivo:** Representar y expresar una emoción específica en grupo.
- **Instrucciones:** El docente divide a los niños en cuatro grupos, asignando a cada uno una emoción (alegría, tristeza, enojo, sorpresa). Cada grupo recibe hojas para dibujar y materiales para crear una página del libro.
- El docente dice: “En su grupo, piensen cuándo se sienten así y dibujen juntos una cara o situación que muestre esa emoción.”
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños.
- **Producto:** Página ilustrada y con palabras sencillas sobre la emoción.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita la comunicación, ayuda a nombrar emociones, fomenta la colaboración y observa interacciones.

2. Presentación y montaje del libro

- **Objetivo:** Compartir el trabajo en grupo y construir un producto colectivo.
- **Instrucciones:** Cada grupo muestra su página y explica con palabras simples lo que dibujaron y qué emoción representa.
- Luego, el docente junta las hojas, añade portada y contraportada hechas con cartulina, y encuaderna el libro con pegamento o grapas.
- **Organización:** Plenaria con grupos.
- **Producto:** Libro de las emociones del grupo.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Modera la presentación, anima a escuchar respetuosamente, y guía el montaje del libro.

Diferenciación:

- Para niños que terminan antes: pueden ayudar a decorar la portada o apoyar a compañeros en la expresión verbal.
- Para niños que requieren más apoyo: se les asigna un adulto o compañero tutor para facilitar la expresión y participación, usando preguntas de opción simple y apoyo visual.

Transición:

El docente dice: “Ahora que tenemos nuestro libro, podemos usarlo para compartir nuestras emociones todos los días y ayudarnos unos a otros.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Actividad:** Lectura colectiva del libro recién creado, con participación activa para nombrar emociones.

Reflexión metacognitiva:

- “¿Cuál fue tu parte favorita del libro?”
- “¿Puedes decir una emoción que aprendiste y cuándo la sientes?”
- “¿Cómo nos ayuda nuestro libro cuando nos sentimos diferentes?”

Retroalimentación:

El docente felicita el esfuerzo y la colaboración, destacando cómo cada niño aportó para crear un recurso que los ayudará siempre.

Transferencia:

Se invita a los niños a usar el libro en casa y compartir con sus familias lo que aprendieron sobre las emociones.

Tarea o reto:

“Muestra tu página favorita del libro a alguien en casa y cuéntale qué emoción es y por qué.”

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** En la fase de inicio de la Sesión 1 (observación de conocimientos previos sobre emociones).
- **Formativa:** Durante las actividades de desarrollo en ambas sesiones (observación directa, preguntas y apoyo en actividades de dibujo y expresión).
- **Sumativa:** Al final de la Sesión 2 con la presentación y uso del Libro de las Emociones como producto tangible.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y nombra al menos cuatro emociones básicas (objetivo 1).
- Expresa emociones mediante dibujos, gestos o palabras (objetivo 2).
- Muestra respeto y empatía al identificar emociones en compañeros (objetivo 3).
- Participa activamente en la creación colaborativa del Libro de las Emociones (objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa de participación, reconocimiento y expresión de emociones.
- Portafolio con dibujos individuales y páginas grupales del libro.
- Registro anecdótico de la presentación oral y colaboración grupal.

Evidencias de aprendizaje:

- Dibujos individuales que muestran la expresión de una emoción.
- Participación en el juego y la canción de emociones.
- Páginas creadas en grupo para el Libro de las Emociones.
- Presentación oral explicando las emociones representadas.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Tecnología

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Aplicación interactiva "El Monstruo de Colores" (versión digital para tablets)

Implementación: Utilizar una app sencilla y visual que narre el cuento "El Monstruo de Colores" con imágenes animadas y sonidos. Los niños pueden escuchar el cuento acompañado de ilustraciones que cambian según la emoción mencionada.

Contribución a objetivos: Refuerza el reconocimiento de emociones mediante estímulos visuales y auditivos, facilitando la conexión emocional para niños pequeños. Favorece la atención y la comprensión del concepto de emociones.

Nivel SAMR: Sustitución (reemplaza la lectura tradicional del cuento sin alterar la tarea original).

- **Herramienta:** Video corto de IA con personajes animados expresando emociones

Implementación: Proyectar un video generado con IA que muestra personajes infantiles expresando emociones básicas con expresiones faciales claras, acompañadas de lenguaje corporal y ejemplos cotidianos.

Contribución a objetivos: Ayuda a los niños a identificar emociones en contextos variados y facilita la empatía. El video puede ser pausado para interacción y preguntas del docente.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la comprensión emocional sin cambiar la tarea de reconocer emociones).

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Juego digital “Caras de emoción” en tabletas o computadoras con pantalla táctil

Implementación: Usar una aplicación educativa que presenta imágenes de caras con diferentes emociones y permite a los niños seleccionar, imitar y grabar sus propias expresiones faciales para compararlas. El docente guía la actividad y utiliza la app para reforzar los nombres de las emociones.

Contribución a objetivos: Promueve el reconocimiento activo y la expresión de emociones, facilita la repetición y la autoevaluación visual, fomentando el aprendizaje lúdico y participativo.

Nivel SAMR: Modificación (rediseña la actividad tradicional con interacción digital y autoevaluación).

- **Herramienta:** Plataforma de creación musical sencilla con IA para niños (p.ej., Chrome Music Lab - Song Maker)

Implementación: Los niños, guiados por el docente, crean canciones cortas o ritmos que representen diferentes emociones usando sonidos y melodías simples. La IA sugiere patrones o acompaña con ritmos que evocan emociones específicas.

Contribución a objetivos: Expresa emociones a través del movimiento y el sonido, estimulando la creatividad y la conexión emocional mediante la música, adaptada al nivel infantil.

Nivel SAMR: Modificación (transforma la simple canción en una creación musical interactiva con soporte tecnológico).

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Grabadora de voz y video sencilla con función de IA para mejorar la pronunciación y expresión

Implementación: Cada niño graba una breve expresión verbal y gestual de una emoción aprendida. La herramienta IA ofrece retroalimentación positiva y sugerencias para mejorar la expresión, adaptada a niños pequeños.

Contribución a objetivos: Refuerza la identificación y expresión verbal y no verbal de emociones, aportando confianza y autoevaluación a través de la tecnología.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la tarea sin cambiar su esencia).

- **Herramienta:** Muro digital colaborativo (tipo Padlet o Jamboard) con imágenes y dibujos de emociones

Implementación: El docente sube imágenes o dibujos realizados por los niños o la app durante la sesión. Los niños, con ayuda, pueden señalar o “pegar” sus emociones favoritas y comentar brevemente con apoyo del docente.

Contribución a objetivos: Facilita la reflexión colectiva y el reconocimiento de emociones en grupo, promoviendo la interacción y la comunicación entre pares.

Nivel SAMR: Redefinición (crea una tarea colaborativa digital colectiva que no es posible en papel tradicionalmente).