

Jugando a Entender: Empatía y Resolución de Conflictos para Pequeños Amigos

Ética y Valores | Ética y valores | Aprendizaje Invertido

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los niños y niñas de preescolar (3 a 5 años) aprendan a reconocer y expresar empatía, así como a resolver conflictos de manera pacífica y respetuosa. A través de actividades lúdicas y prácticas, los estudiantes desarrollarán habilidades emocionales fundamentales como comprender cómo se sienten los demás, compartir y encontrar soluciones juntos. Este aprendizaje es esencial porque fomenta relaciones sanas y cooperativas en su entorno familiar y escolar, preparando a los niños para convivir armónicamente con sus compañeros y adultos. Se conecta con su vida diaria al ayudarles a entender sus emociones y las de sus amigos, promoviendo un ambiente de respeto y cariño. Además, al aprender a resolver conflictos, los niños adquieren herramientas para manejar situaciones difíciles con calma y creatividad. El enfoque de Aprendizaje Invertido invita a los padres a participar desde casa, observando juntos videos cortos que introducen los conceptos básicos, para que en la sesión se puedan aplicar y practicar activamente con juegos y dramatizaciones.

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer y expresar emociones propias y ajenas para fomentar la empatía.
- Identificar situaciones de conflicto y proponer soluciones pacíficas.
- Practicar habilidades sociales básicas como compartir, escuchar y esperar turno.
- Demostrar comprensión de la importancia de la empatía en la convivencia diaria.

Recursos Necesarios

- Videos animados cortos sobre emociones y resolución de conflictos (2 videos de 3-4 minutos cada uno) para visualizar en casa.
- Tarjetas ilustradas con emociones (feliz, triste, enojado, sorprendido) - 1 juego por grupo de 4 niños.
- Muñecos o peluches para dramatización - 4 unidades.
- Hojas y crayones para dibujar emociones y soluciones.
- Carteles con dibujos de reglas básicas para resolver conflictos (escuchar, hablar con calma, compartir).
- Espacio amplio para juegos en grupo y dramatizaciones.

Requisitos Previos

- Experiencia previa en la identificación básica de emociones (feliz, triste, enojado).

- Habilidades básicas para seguir instrucciones simples y participar en actividades grupales.
- Exposición previa a actividades de socialización y juego compartido en el aula.

Actividades

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión

Docente: Explica con palabras simples que hoy aprenderán a entender cómo se sienten sus amigos y a solucionar problemas cuando no están contentos juntos. “Vamos a jugar y aprender a ser muy buenos amigos.”

Estudiantes: Escuchan y muestran interés.

Activación de conocimientos previos

Docente: Muestra tarjetas con caras de diferentes emociones y pregunta: “¿Quién se siente feliz? ¿Y triste? ¿Cuándo te has sentido así?”

Estudiantes: Señalan las tarjetas y responden con ejemplos simples.

Motivación y enganche

Docente: Cuenta una breve historia animada (usando muñecos) donde dos amigos quieren el mismo juguete y tienen un pequeño problema. Pregunta: “¿Qué creen que pueden hacer para estar felices otra vez?”

Estudiantes: Dan ideas y expresan curiosidad.

Contextualización

Docente: Relaciona el tema con sus experiencias: “A veces en el jardín o en casa pasa que queremos algo o estamos enojados, pero aprenderemos a entendernos y a encontrar soluciones buenas para todos.”

Estudiantes: Asienten y se preparan para participar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 40 minutos

Presentación del contenido

Docente: Recuerda que los niños vieron en casa dos videos cortos sobre emociones y cómo resolver problemas hablando y compartiendo. Brevemente repasa con preguntas: “¿Qué aprendieron de los videos? ¿Qué hacen cuando un amigo está triste?”

Estudiantes: Responden y recuerdan el contenido con apoyo del docente.

Actividad 1: “La rueda de las emociones”

- **Objetivo:** Reconocer y expresar emociones propias y ajenas.
- **Instrucciones:** Sentados en círculo, el docente muestra una tarjeta de emoción y pregunta a cada niño si alguna vez se ha sentido así. Luego, cada niño imita la cara de esa emoción.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación activa y expresión facial de emociones.
- **Tiempo:** 12 minutos.
- **Rol docente:** Observa expresiones, motiva a niños tímidos, pregunta “¿Cómo sabes que estás triste? ¿Qué pasa cuando un amigo está triste?”

Actividad 2: “Dramatizamos un problema”

- **Objetivo:** Identificar conflictos y proponer soluciones pacíficas.
- **Instrucciones:** En grupos de 4, los niños usan muñecos para representar un conflicto sencillo (por ejemplo, dos muñecos quieren el mismo juguete). El docente guía para que los niños propongan cómo resolverlo hablando o compartiendo.
- **Organización:** Grupos pequeños de 4.
- **Producto:** Soluciones expresadas en diálogo y dramatización.
- **Tiempo:** 18 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el diálogo, hace preguntas para que piensen en alternativas (“¿Qué podemos hacer para que todos estén contentos?”), apoya con vocabulario empático.

Actividad 3: “Dibujo de la amistad”

- **Objetivo:** Practicar habilidades sociales y reflejar la importancia de la empatía.
- **Instrucciones:** Cada niño dibuja un momento en que ayudó a un amigo o compartió con alguien. Luego, comparten su dibujo con el grupo explicando por qué es importante ser buenos amigos.
- **Organización:** Individual y luego plenaria.
- **Producto:** Dibujos y explicaciones orales.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Valida cada experiencia, fomenta palabras amables y escucha activa.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Ofrecerles crear una pequeña historia con muñecos sobre cómo ayudar a un amigo.
- **Para estudiantes que necesitan más apoyo:** Acompañar con preguntas guiadas y apoyo para expresar emociones usando las tarjetas o gestos.

Transiciones

Después de “La rueda de las emociones”, el docente conecta diciendo: “Ahora que sabemos cómo se sienten nuestros amigos, vamos a jugar a resolver juntos cuando hay un problema.” Luego al terminar la dramatización: “Muy bien, ahora vamos a contar y dibujar momentos en que hemos sido buenos amigos para recordar lo importante que es la amistad.”

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis

Docente: Invita a los niños a formar un círculo y pasar un peluche diciendo una frase corta: “Lo que más me gusta de ser buen amigo es...” Cada niño comparte su idea y el docente las conecta con las emociones y soluciones aprendidas.

Reflexión metacognitiva

- “¿Cómo sabes cuando un amigo está triste?”
- “¿Qué haces cuando tienes un problema con un amigo?”
- “¿Por qué es importante compartir y escuchar a los demás?”

Retroalimentación

Docente: Elogia las respuestas, destaca ejemplos concretos dados por los niños, y refuerza la importancia de practicar la empatía y resolver conflictos con palabras amables.

Transferencia

Docente: Explica que en casa y en el jardín pueden usar lo aprendido para ser amigos más cariñosos y para ayudar a otros a sentirse mejor.

Tarea o reto

Docente: Invita a los niños a contar a sus familias una historia sobre cuando ayudaron a un amigo o resolvieron un problema hablando y a practicar en casa la escucha y el compartir.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en inicio (observación y preguntas), formativa durante el desarrollo (observación de participación, dramatizaciones y dibujos) y sumativa en cierre (reflexión oral y síntesis en círculo).

Criterios de evaluación:

- Reconoce emociones propias y de otros (Actividad “La rueda de las emociones”).
- Propone soluciones pacíficas en conflictos sencillos (Actividad “Dramatizamos un problema”).
- Expresa la importancia de la empatía y la amistad (Actividad “Dibujo de la amistad” y síntesis final).

Instrumentos sugeridos: Lista de cotejo para observación directa de participación y expresión, registro anecdótico durante dramatizaciones, portafolio con dibujos y registros de reflexiones orales.

Evidencias de aprendizaje:

- Expresiones faciales y verbales que demuestran identificación de emociones.
- Demostraciones en dramatizaciones de propuestas de solución pacífica.
- Dibujos y explicaciones que reflejan comprensión de la empatía y convivencia.

Enriquecimientos

Recomendaciones - Dei

Diversidad

- **Adaptación de actividades:** Al mostrar las tarjetas con caras de emociones, incluir rostros que reflejen diversidad cultural y rasgos físicos diversos para que los niños se vean representados y reconozcan que todos sienten igual sin importar su apariencia. Esto promueve el respeto a las diferencias desde temprana edad.
- **Lenguaje inclusivo y accesible:** Usar palabras simples y claras, y permitir que los niños respondan en su lengua materna si es diferente al idioma principal del aula (por ejemplo, palabras claves o gestos), para valorar la diversidad lingüística y facilitar la participación de todos.
- **Recursos adicionales:** Incorporar muñecos o imágenes que representen diferentes capacidades (por ejemplo, un niño con bastón o silla de ruedas) durante la historia animada para normalizar la diversidad funcional e incentivar la empatía hacia todas las personas.

Impacto: Estas adaptaciones ayudan a que cada niño se sienta reconocido y valorado, fortaleciendo la autoestima y el sentido de pertenencia, además de fomentar el respeto y la valoración de las diferencias.

Equidad de Género

- **Modificación de la historia animada:** Asegurar que los personajes representen roles no estereotipados de género (por ejemplo, niños y niñas jugando con cualquier tipo de juguete, mostrando emociones diversas sin prejuicios). Esto ayuda a dismantlar roles tradicionales y limita las expectativas rígidas.
- **Lenguaje y preguntas inclusivas:** Al hablar con los niños, usar términos neutros o incluir a todos sin asumir roles según género (“¿Qué haríamos para que todos estén contentos?” en lugar de “los niños” o “las niñas”).
- **Material visual diverso:** Utilizar tarjetas y muñecos que muestren diversidad de género (niños, niñas, y niños con expresión de género no binaria o neutra) para que los niños aprendan que todos pueden expresar emociones y resolver conflictos sin importar su género.

Impacto: Estas prácticas ayudan a prevenir prejuicios y estereotipos desde la infancia, promoviendo un ambiente donde cada niño se sienta libre de expresarse y de ser respetado por quien es.

Inclusión

- **Acceso y participación:** Adaptar la “rueda de las emociones” para incluir apoyos visuales y táctiles (tarjetas con texturas, imágenes en alto contraste) que faciliten la comprensión y participación de niños con discapacidades visuales, cognitivas o de comunicación.

- **Apoyo durante actividades:** Invitar a un asistente o familiar para que apoye a niños con necesidades educativas especiales, asegurando que tengan acompañamiento y motivación para expresarse e imitar emociones.
- **Estrategias de evaluación inclusiva:** Observar y registrar la participación de todos, incluyendo formas no verbales de comunicación (gestos, expresiones), para valorar el aprendizaje desde diferentes formas de expresión, no solo orales.

Impacto: Estas estrategias garantizan que todos los niños puedan acceder a las actividades del plan, se sientan incluidos y valorados, y que el docente pueda identificar y responder a las diferentes necesidades educativas dentro del grupo.

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¡Hola, pequeños amigos! Hoy vamos a jugar a entender cómo se sienten nuestros amigos cuando estamos juntos en la escuela o en casa. A veces, cuando jugamos, podemos sentirnos tristes o enojados porque alguien nos quita un juguete o no quiere compartir. ¿Les ha pasado alguna vez? Eso es muy normal y nos ayuda a aprender a ser buenos amigos. ¿Sabían que cuando alguien se siente triste o enojado, puede ser porque necesita que lo escuchemos o que le demos un abrazo? En la escuela y en casa, aprender a entender cómo se sienten los demás nos ayuda a resolver problemas sin pelear y a ser más felices jugando juntos.

Hoy vamos a descubrir, con juegos y cuentos, cómo podemos ayudar a nuestros amigos y cómo podemos pedir ayuda cuando nos sentimos mal. Así todos podemos sentirnos queridos y tranquilos.

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Contexto: Esta rúbrica está diseñada para evaluar la participación y disposición de estudiantes de preescolar (3-5 años) en la fase de inicio del plan de clase "Jugando a Entender: Empatía y Resolución de Conflictos para Pequeños Amigos", en la asignatura de Ética y Valores bajo la metodología de Aprendizaje Invertido. Considera criterios observables y adecuados para la edad, en una sesión de 1 hora.

Criterio	Excelente (3 puntos)	En Desarrollo (2 puntos)	Necesita Apoyo (1 punto)
Atención y concentración	Se mantiene atento y enfocado durante toda la actividad inicial, observa y escucha con interés.	Se distrae algunas veces pero vuelve a prestar atención con ayuda del docente.	Se distrae frecuentemente y no logra mantener la atención en la actividad.
Participación verbal y no verbal	Responde a preguntas, comparte ideas y muestra entusiasmo con gestos y expresiones faciales.	Responde ocasionalmente y muestra interés con gestos pero necesita estímulos para participar.	No responde ni muestra señales claras de interés o participación.

Criterio	Excelente (3 puntos)	En Desarrollo (2 puntos)	Necesita Apoyo (1 punto)
Disposición para compartir y escuchar a otros	Escucha con respeto cuando otros hablan y espera su turno para participar.	Escucha en algunas ocasiones, pero a veces interrumpe o necesita recordatorios para esperar su turno.	Interrumpe constantemente y muestra resistencia a escuchar a sus compañeros.
Actitud positiva ante la actividad	Muestra entusiasmo, sonríe y se muestra interesado en la actividad propuesta.	Muestra actitud neutral, sin rechazo pero tampoco entusiasmo claro.	Muestra rechazo o desinterés evidente hacia la actividad.

Indicaciones para el docente: Observar durante la dinámica inicial (como juegos, cuentos o canciones) para identificar comportamientos que reflejen estos criterios. La puntuación total puede servir para ajustar la intervención durante la clase y apoyar a quienes lo requieran.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: Jugando a Entender

Criterios	Excelente (3 puntos)	En Proceso (2 puntos)	Necesita Apoyo (1 punto)
Identificación de emociones propias y ajenas	Reconoce y nombra emociones básicas en sí mismo y en sus compañeros con facilidad.	Reconoce emociones básicas pero a veces necesita ayuda para nombrarlas o identificarlas en otros.	Presenta dificultad para reconocer o expresar emociones propias o las de los demás.
Demuestra empatía en interacciones	Muestra acciones de cuidado y atención hacia compañeros que expresan emociones o dificultades.	A veces muestra interés o preocupación por los demás pero no de forma constante.	No evidencia intención de entender o apoyar a otros en sus emociones.
Participación en actividades para resolver conflictos	Participa activamente proponiendo o aceptando soluciones pacíficas durante situaciones simuladas o reales.	Participa con guía del adulto, mostrando interés en resolver conflictos.	Evita participar o no coopera en la resolución de conflictos.
Comunicación básica para expresar sentimientos y necesidades	Utiliza palabras, gestos o dibujos para expresar claramente sus sentimientos y necesidades.	Se comunica con ayuda o estímulos, aunque no siempre logra expresar lo que siente o necesita.	Tiene dificultad para comunicar sus sentimientos o necesidades, incluso con apoyo.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluación: Jugando a Entender - Empatía y Resolución de Conflictos

Criterio	Excelente (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	En desarrollo (1 punto)
Reconocimiento de emociones propias y ajenas	Identifica y nombra emociones básicas (felicidad, tristeza, enojo) en sí mismo y en otros con ayuda mínima.	Reconoce emociones básicas con ayuda y puede expresar cómo se siente en situaciones simples.	Necesita apoyo constante para identificar emociones y expresar sus sentimientos.
Demostración de empatía en interacciones	Muestra acciones de cuidado y apoyo hacia compañeros, como compartir o consolar, de manera espontánea.	Muestra acciones de empatía cuando se le recuerda o se le guía.	Dificultad para mostrar comportamientos empáticos, incluso con apoyo.
Uso de estrategias básicas para resolver conflictos	Propone soluciones simples para resolver desacuerdos, por ejemplo, pedir turnos o usar palabras amables.	Participa en la resolución de conflictos con guía del adulto.	No participa o no entiende las estrategias para resolver conflictos.
Participación y atención durante las actividades	Participa activamente y mantiene atención durante la sesión completa.	Participa con momentos de distracción pero responde a indicaciones.	Participa poco y tiene dificultad para mantener la atención.