

¡Soy valioso! Descubriendo mi Autoestima con Juegos y Sonrisas

Persona y sociedad | Habilidades Socioemocionales | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que niños y niñas de 3 a 5 años exploren y fortalezcan su autoestima a través de actividades lúdicas y colaborativas. La autoestima es fundamental para que los pequeños desarrollen confianza en sí mismos, reconozcan sus cualidades y se sientan seguros en su entorno. A través de juegos, canciones y retos divertidos, los estudiantes aprenderán a valorarse y expresarse con seguridad, habilidades que les ayudarán a relacionarse mejor con sus compañeros y enfrentar nuevos desafíos con entusiasmo. Este aprendizaje es relevante porque desde la primera infancia se forman las bases emocionales que acompañarán a los niños durante toda su vida. Además, al integrar elementos de juego como puntos, insignias y niveles, se motiva la participación activa y el compromiso de los niños con el tema, haciendo que el aprendizaje sea significativo y memorable. Así, este plan conecta directamente con la vida cotidiana de los niños, donde cada experiencia de juego es una oportunidad para descubrir lo valiosos que son y cuánto pueden lograr con confianza y alegría.

Objetivos de Aprendizaje

- Demostrar confianza en sí mismos mediante la participación activa en actividades grupales.
- Identificar y expresar emociones positivas relacionadas con su autoimagen personal.
- Practicar habilidades sociales básicas que refuercen la autoestima, como el reconocimiento y el apoyo mutuo.
- Colaborar en retos y juegos que promuevan el valor personal y la seguridad en el aula.

Recursos Necesarios

- Tarjetas coloridas con imágenes de emociones y acciones positivas (30 unidades).
- Insignias adhesivas con símbolos de estrellas y sonrisas (una por niño por sesión).
- Pizarras pequeñas o hojas grandes para dibujar (una por niño).
- Marcadores, crayones y lápices de colores variados.
- Equipo de audio para reproducir canciones infantiles sobre emociones y autoestima.
- Pelotas suaves para juegos de círculo (3 unidades).
- Libro ilustrado corto sobre autoestima adaptado para preescolar.
- Calendario visual para registrar puntos y niveles.
- Carteles con frases positivas y palabras de ánimo (colgados en aula).

Requisitos Previos

- Habilidades básicas de comunicación verbal para expresar emociones simples.
- Experiencia previa en juegos grupales y respeto por turnos.
- Conocimiento básico de colores y figuras para identificar tarjetas.
- Participación previa en actividades de escucha de cuentos y canciones en grupo.

Actividades

Sesión 1: ¡Descubro lo que me hace especial!

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a descubrir juntos qué cosas bonitas tenemos dentro de nosotros que nos hacen muy especiales y únicos. Vamos a jugar para sentirnos seguros y felices."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una tarjeta con una carita sonriente y pregunta: "¿Quién puede mostrarme una sonrisa hermosa como la de esta carita?"
- **Estudiantes:** Responden con sonrisas y mueven la cabeza indicando que sí pueden.

Motivación y enganche:

Docente: Entrega a cada niño una insignia adhesiva con una estrella diciendo: "Esta estrella es un premio por estar aquí y ser ustedes mismos. Hoy ganaremos más estrellas por descubrir lo valiosos que somos."

Contextualización:

Docente: "Cada uno de ustedes tiene cosas lindas que solo ustedes tienen, y hoy vamos a conocerlas para que se sientan muy felices y seguros en la escuela y en casa."

Estudiantes: Escuchan atentos y muestran sus estrellas orgullosos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce el cuento ilustrado corto sobre un personaje que aprende a valorarse y a reconocer sus emociones positivas. Durante la lectura, se hace énfasis en palabras como "valioso", "amable" y "capaz".

Actividad 1: "Mi espejo mágico"

- **Objetivo específico:** Demostrar confianza en sí mismos y reconocer cualidades positivas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega a cada niño una hoja con el dibujo de un espejo grande.
 - Les pide que dibujen o pinten una cara feliz que represente cómo se sienten consigo mismos.
 - Mientras dibujan, el docente pregunta: "¿Qué cosa linda ves en ti cuando te miras al espejo?"
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujo personal del "espejo mágico".
- **Tiempo estimado:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Observa, anima a expresarse y hace preguntas guía para que los niños verbalicen sus sentimientos.

Actividad 2: "La ronda de los cumplidos"

- **Objetivo específico:** Practicar habilidades sociales que refuercen la autoestima mediante el reconocimiento mutuo.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma un círculo con los niños y explica que uno por uno dirán algo bonito que ven en su compañero de la derecha.
 - Ejemplo: "Me gusta cuando sonríes porque me haces feliz."
 - El docente guía y ayuda a formular frases positivas si es necesario.
- **Organización:** Grupo plenaria
- **Producto:** Expresiones orales de reconocimiento entre compañeros.
- **Tiempo estimado:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Facilita turnos, modera para que todos participen y refuerza con palabras de ánimo.

Actividad 3: "Carrera de retos felices"

- **Objetivo específico:** Colaborar en retos que promuevan la seguridad y el valor personal.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza una carrera en la que cada estación tiene un reto sencillo (como saltar tres veces, decir una palabra amable, hacer una pose de superhéroe).
 - Los niños ganan puntos para su equipo por completar cada reto con entusiasmo y confianza.
- **Organización:** Grupos de 4 niños

- **Producto:** Participación activa y acumulación de puntos en equipos.
- **Tiempo estimado:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Motiva, supervisa seguridad y contabiliza puntos para premiar al final.

Diferenciación

- **Para niños que terminan antes:** Pueden crear un dibujo extra con frases positivas para regalar a un amigo.
- **Para niños que necesitan más apoyo:** El docente ofrece ayuda individual para expresar ideas o realizar actividades, usando palabras simples y apoyos visuales.

Transiciones

Después del cuento, el docente conecta el mensaje con la actividad del espejo mágico para que los niños piensen en su propia imagen positiva. Luego, la ronda de cumplidos continúa el tema de valorarse mutuamente y la carrera de retos pone en práctica la confianza en acción.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Docente: Invita a los niños a sentarse en círculo y compartir una cosa bonita que aprendieron de sí mismos hoy.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué te gustó más de lo que hicimos hoy?"
- "¿Cómo te sentiste cuando te dijeron algo bonito?"
- "¿Qué harás mañana para sentirte aún más seguro de tí?"

Retroalimentación:

Docente: Felicita a cada niño individualmente con palabras de ánimo y entrega una insignia adicional por su esfuerzo y valentía.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión seguirán jugando para conocer más formas de sentirse bien consigo mismos y con sus amigos.

Tarea o reto:

Docente: Invita a los niños a contar en casa algo bonito que descubrieron de sí mismos y compartirlo con su familia.

Sesión 2: ¡Confío en mí y celebro mis logros!

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: "Hoy vamos a seguir jugando para confiar más en nosotros y celebrar todo lo bueno que hacemos cada día."

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa las insignias ganadas en la sesión anterior y pregunta: "¿Quién recuerda alguna cosa linda que aprendió de sí mismo?"
- **Estudiantes:** Responden con frases o gestos recordando la sesión pasada.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un cartel con un cohete y dice: "Hoy vamos a despegar juntos a nuevas aventuras de confianza y alegría."

Contextualización:

Docente: Relaciona la autoestima con la capacidad de atreverse a hacer cosas nuevas y sentirse orgullosos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

150 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que cada niño tiene un "superpoder" especial que se fortalece cuando confía en sí mismo y practica con sus amigos.

Actividad 1: "Mi superpoder especial"

- **Objetivo específico:** Identificar y expresar cualidades propias que generan confianza.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Pide a cada niño que nombre algo que sabe hacer bien o que le gusta de sí mismo.
 - Ayuda a plasmarlo en un dibujo o con recortes para hacer un "escudo de superhéroe".
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Escudo personal con dibujo y palabras positivas.
- **Tiempo estimado:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Motiva, pregunta y ayuda a expresar ideas con palabras claras y apoyo visual.

Actividad 2: "El juego del aplauso"

- **Objetivo específico:** Practicar el reconocimiento de logros propios y ajenos para reforzar la autoestima.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza un juego donde los niños hacen una acción sencilla (como saltar o girar) y los demás aplauden y dicen frases positivas.
 - Se rotan turnos para que todos participen y reciban aplausos y palabras de ánimo.
- **Organización:** Grupo plenaria
- **Producto:** Expresiones orales de reconocimiento y aplausos.
- **Tiempo estimado:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Facilita el orden, refuerza con frases motivadoras y asegura que cada niño reciba reconocimiento.

Actividad 3: "Búsqueda del tesoro de la confianza"

- **Objetivo específico:** Colaborar en equipo para superar pequeños retos que fortalezcan la seguridad personal.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza una búsqueda del tesoro en el aula con pistas relacionadas con acciones positivas (ej. "Encuentra algo que te haga sonreír").
 - Los niños trabajan en equipos para encontrar objetos y compartir qué les hace sentir bien consigo mismos.
- **Organización:** Grupos de 3-4 niños
- **Producto:** Objetos encontrados y relatos grupales sobre confianza.
- **Tiempo estimado:** 50 minutos
- **Rol del docente:** Guía la búsqueda, fomenta la cooperación y escucha las reflexiones de los niños.

Diferenciación

- **Para niños que terminan antes:** Pueden ayudar a elaborar frases positivas para otros compañeros o crear pequeños carteles de ánimo.
- **Para niños que necesitan más apoyo:** El docente ofrece acompañamiento cercano, usando lenguaje gestual y repitiendo instrucciones claras.

Transiciones

Tras crear su escudo de superhéroe, el docente conecta con el juego del aplauso para celebrar esas cualidades y luego invita a la búsqueda del tesoro, que pone en práctica la confianza en equipo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un mural colectivo donde cada niño pega su escudo y comparte con el grupo qué superpoder descubrió en sí mismo.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué cosa buena aprendiste de ti hoy?"
- "¿Cómo te sentiste cuando tus amigos te aplaudieron?"
- "¿Qué harás para usar tu superpoder en la escuela y en casa?"

Retroalimentación:

Docente: Ofrece palabras personalizadas y entrega una insignia final para reconocer el esfuerzo y la valentía de cada niño.

Transferencia:

Docente: Anima a los niños a contar a su familia sobre sus superpoderes y a practicar en casa la confianza y el apoyo mutuo.

Tarea o reto:

Docente: Invita a que los niños dibujen una acción valiente que hicieron durante la semana para compartir en la próxima clase.

Evaluación

Tipo de evaluación: Formativa durante el desarrollo de ambas sesiones y sumativa en la fase de cierre de la segunda sesión.

Criterios de evaluación:

- Participa activamente en las actividades demostrando confianza en sí mismo (Objetivo 1).
- Expresa emociones positivas relacionadas con su autoimagen personal (Objetivo 2).
- Muestra habilidades para reconocer y apoyar a sus compañeros (Objetivo 3).
- Colabora en los retos y juegos con entusiasmo y seguridad (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Observación directa estructurada con lista de cotejo durante actividades grupales e individuales.
- Portafolio de dibujos y productos realizados (espejo mágico, escudo de superhéroe).
- Registro anecdótico de expresiones orales y participación en juegos.
- Autoevaluación sencilla mediante preguntas orales en la reflexión final.

Evidencias de aprendizaje:

- Dibujos y escudos personales que expresan autoimagen positiva.

- Participación verbal en la ronda de cumplidos y juego del aplauso.
- Colaboración y desempeño en retos grupales y búsqueda del tesoro.
- Respuestas en actividades de reflexión que demuestran comprensión y valoración de la autoestima.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: "Conociendo Mis Sentimientos y Confianza" (5-10 minutos)

Esta evaluación inicial está diseñada para que el docente pueda identificar los conocimientos previos y la confianza que tienen los estudiantes respecto a sí mismos y sus emociones, en un ambiente lúdico y apropiado para niños y niñas de 3 a 5 años.

- **Materiales:** Láminas con caritas felices, tristes y neutras; espejo pequeño para cada niño o grupo; tarjetas con imágenes de situaciones cotidianas (jugar, compartir, ayudar).

Actividad 1: "Mi carita y cómo me siento" (3-4 minutos)

- El docente muestra láminas con caritas expresando diferentes emociones (feliz, triste, enojado, tranquilo).
- Pregunta a cada niño: "¿Cómo te sientes hoy?" y le pide que señale la carita que corresponde a su emoción.
- Registra si el niño identifica o nombra la emoción o si necesita ayuda para expresarla.

Actividad 2: "¿Quién soy yo?" (3-4 minutos)

- Cada niño mira su reflejo en el espejo y dice en voz alta una cosa buena o que le gusta de sí mismo (con ayuda del docente si es necesario).
- Ejemplo: "Soy bueno para saltar", "Me gusta mi sonrisa", "Soy amable".
- El docente toma nota de la capacidad de los niños para expresar confianza o sentimientos positivos sobre sí mismos.

Actividad 3: "El juego de las tarjetas" (2-3 minutos)

- El docente muestra tarjetas con imágenes simples de situaciones sociales (compartir un juguete, ayudar a un amigo, jugar solo).
- Pregunta: "¿Qué harías tú en esta situación?"
- Escucha las respuestas para valorar el grado de comprensión y práctica previa de conductas relacionadas con la autoestima y habilidades socioemocionales.

Indicadores para el docente

Aspecto Evaluado	Qué observar	Interpretación
------------------	--------------	----------------

Reconocimiento de emociones	Si el niño identifica y nombra emociones básicas	Indica nivel básico de conciencia emocional
Expresión de autoaprecio	Si el niño dice algo positivo sobre sí mismo	Muestra inicio de confianza en sí mismo
Respuesta a situaciones sociales	Si el niño entiende y responde adecuadamente a escenarios de interacción	Refleja comprensión y práctica previa de habilidades socioemocionales

Con esta evaluación inicial, el docente podrá ajustar las actividades y dinámicas de gamificación para fortalecer la autoestima y confianza de los niños durante las sesiones.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase "¡Soy valioso! Descubriendo mi Autoestima con Juegos y Sonrisas"

Estos ejemplos y casos están diseñados para motivar la autoexploración y la confianza en sí mismos en niños de 3 a 5 años, utilizando la metodología de gamificación durante las dos sesiones de 3 horas cada una.

Sesión 1: Construyendo la Confianza Personal a través del Juego

- **Ejemplo práctico: "El Espejo Mágico"**

Actividad lúdica donde cada niño tiene un “espejo mágico” (un espejo pequeño o una cartulina con espejo plástico). Frente al espejo, dice en voz alta una cualidad positiva de sí mismo (por ejemplo, “Soy amable”, “Me gusta ayudar”). Esto fomenta que los niños reconozcan y verbalicen aspectos valiosos de su personalidad.

Objetivo alineado: Demostrar confianza en sí mismo expresando cualidades positivas.

- **Caso de estudio: "El Reto del Castillo de Bloques"**

En grupos pequeños, los niños deben construir un castillo con bloques. Se les plantea un desafío: construirlo juntos en 10 minutos. Durante la actividad, el docente incentiva que cada niño aporte ideas y que reconozca cuando logra algo o cuando ayuda a un compañero. Al finalizar, se celebra el logro colectivo y el esfuerzo individual.

Objetivo alineado: Practicar habilidades de colaboración y confianza en las propias capacidades.

- **Elemento de Gamificación:**

Asignar "estrellas de confianza" a cada niño por cada aporte positivo o muestra de seguridad durante las actividades. Las estrellas se acumulan en un tablero visible para todos.

Sesión 2: Practicando la Autoestima y la Expresión Positiva

- **Ejemplo práctico: "El Juego de las Sonrisas"**

Los niños se sientan en círculo. El docente pasa una caja con tarjetas que tienen dibujos de emociones positivas y frases como “¡Eres valiente!”, “¡Qué buen amigo eres!”. Cada niño saca una tarjeta y debe expresar con una

sonrisa o gesto la emoción o repetir la frase en voz alta. Esto refuerza la asociación entre autoestima y emociones positivas.

Objetivo alineado: Practicar en el aula actividades relacionadas con la autoestima y expresión emocional.

• **Caso de estudio: "El Baúl de los Logros"**

Cada niño tiene un pequeño baúl o caja decorada donde colocará dibujos o recortes de sus propios logros durante la semana (por ejemplo, un dibujo que hizo, un juego que aprendió). En clase, se dedica un tiempo para que cada niño comparta un logro y reciba felicitaciones del grupo.

Objetivo alineado: Fortalecer la confianza reconociendo y compartiendo logros personales.

• **Elemento de Gamificación:**

Se otorgan "medallas de sonrisa" a los niños que participan activamente en compartir sus logros y apoyar a sus compañeros con palabras amables. Estas medallas se pueden colgar en un mural de “Héroes de la Autoestima”.

Resumen de la Integración de Gamificación y Objetivos

Actividad	Objetivo de Aprendizaje	Elemento Gamificado	Duración Aproximada
El Espejo Mágico	Demostrar confianza en sí mismo	Estrellas de confianza por cualidad expresada	30 minutos
Reto del Castillo de Bloques	Practicar trabajo en equipo y confianza	Estrellas de confianza por aportes y colaboración	45 minutos
Juego de las Sonrisas	Practicar expresión positiva y autoestima	Medallas de sonrisa por participación y apoyo	30 minutos
Baúl de los Logros	Reconocer y compartir logros personales	Medallas de sonrisa y mural de héroes	45 minutos

Estos ejemplos y casos prácticos permiten a los docentes implementar actividades gamificadas que promueven la autoestima y la confianza en sí mismos en niños pequeños, respetando sus capacidades y contexto, y manteniendo el interés y la motivación a lo largo de las sesiones.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado
-------	---------------	-----------------	-------------------	--------------------

1. "El Tesoro de Mis Cualidades"	En equipo, los niños reciben un cofre (caja decorada) y tarjetas con dibujos simples que representan cualidades positivas (ejemplo: amigable, valiente, creativo). Cada niño elige una tarjeta que piensa que tiene y explica con ayuda del docente por qué se siente así. Luego, colocan la tarjeta en el cofre, reforzando que cada cualidad es un "tesoro" que tienen dentro.	40 minutos	• Cofre decorado con tarjetas de cualidades positivas. • Participación verbal de cada niño.	1. Los estudiantes demuestran confianza en sí mismos.
2. "El Mapa de Mis Logros"	Cada niño recibe una hoja con un dibujo de un camino (un sendero con diferentes "paradas"). En cada parada, el docente ayuda a que el niño dibuje o pegue una imagen que represente algo que haya logrado (caminar solo, ayudar a un amigo, etc.). Se anima a los niños a compartir su "logro favorito" con el grupo.	50 minutos	• Mapa personal con dibujos o imágenes de logros. • Expresión oral breve sobre un logro.	1. Los estudiantes demuestran confianza en sí mismos.
3. "La Carrera de Sonrisas"	Se organiza un juego de carrera en parejas donde deben pasar un objeto (ejemplo: una pelota suave) sin dejar de sonreír. Si alguien se ríe o se cae, vuelve al inicio. Al final, se celebra con una medalla simbólica para cada niño, reconociendo su esfuerzo y alegría.	30 minutos	• Participación activa en la carrera. • Medalla de reconocimiento simbólico.	2. Practican actividades relacionadas con el tema en el aula.
4. "El Árbol de los Elogios"	En un mural o cartulina grande, se dibuja un árbol con ramas. Cada niño recibe hojas de papel para escribir o dibujar un elogio para un compañero (con ayuda del docente). Se colocan las hojas en el árbol y se lee en voz alta algunos elogios para reforzar el valor personal y social.	60 minutos	• Árbol decorado con elogios de los niños. • Participación en la lectura grupal.	1. Los estudiantes demuestran confianza en sí mismos. 2. Practican actividades relacionadas con el tema en el aula.

5. "El Juego de las Emociones Felices"	Con tarjetas de emociones ilustradas (sonrisa grande, abrazo, aplausos), los niños participan en un juego de ronda donde cada uno elige una tarjeta y expresa con gestos y sonidos esa emoción feliz. Se fomenta la expresión libre y positiva, reforzando la autoestima.	30 minutos	• Participación en la dinámica expresiva. • Refuerzo positivo de emociones felices.	2. Practican actividades relacionadas con el tema en el aula.
--	---	------------	--	---

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el plan de clase "¡Soy valioso! Descubriendo mi Autoestima con Juegos y Sonrisas", las estrategias de retroalimentación para estudiantes de preescolar deben ser lúdicas, positivas y claras, enfocándose en reforzar la confianza y la práctica de habilidades socioemocionales. A continuación se presentan estrategias específicas, adaptadas a la edad y alineadas con los objetivos de aprendizaje.

• Ronda de Felicitaciones con Estrellas de Papel

- Al finalizar cada sesión, el docente invita a cada niño a compartir una cosa que hizo bien durante las actividades relacionadas con la autoestima.
- Luego, el docente entrega una estrella de papel personalizada (con el nombre o dibujo del niño) como reconocimiento visible de ese logro.
- Ejemplo de retroalimentación: "Me encantó cómo ayudaste a tu amigo cuando estaba triste. Eso muestra que eres un buen compañero y tienes confianza para apoyar a otros."
- Duración: 15-20 minutos

• El Espejo Mágico de la Autoestima

- Utilizar un espejo decorado para que cada niño se mire y diga en voz alta algo positivo sobre sí mismo, guiado por el docente.
- El docente ofrece retroalimentación específica y positiva, por ejemplo: "¡Qué sonrisa tan bonita tienes cuando dices que eres valiente!"
- Esto refuerza la autoafirmación y la confianza en sí mismos.
- Duración: 10-15 minutos

• Juego del Semáforo Emocional

- Al concluir las sesiones, los niños eligen un color (verde, amarillo o rojo) para expresar cómo se sienten respecto a lo aprendido y practicado.
- El docente da retroalimentación constructiva basada en la elección, animando a los niños con "amarillo" o "rojo" a seguir intentando y reconociendo los avances de los "verdes".
- Ejemplo: "Veo que hoy te sientes verde, eso es fantástico porque demuestras mucha confianza en ti mismo."

- Duración: 10 minutos

• Cuento Colectivo de Logros

- El docente ayuda a los niños a crear un cuento corto donde cada uno aporta una acción o actitud positiva que mostró durante las actividades.
- Al narrar el cuento, el docente enfatiza y retroalimenta los comportamientos que reflejan confianza y práctica del tema.
- Ejemplo de retroalimentación: "Cuando María compartió su juguete, mostró que confía en sus amigos y eso es muy valioso."
- Duración: 15-20 minutos

• Tarjetas de Sonrisa

- Al final, cada niño recibe una tarjeta con una carita sonriente y una frase corta que refuerza su autoestima, como "Eres valiente" o "Me gusta cómo ayudas a tus amigos".
- El docente lee la tarjeta en voz alta, dando retroalimentación personalizada y positiva.
- Esto ayuda a que los niños internalicen mensajes de confianza y valor personal.
- Duración: 10 minutos

Estas estrategias permiten un cierre cálido, motivador y coherente con la metodología gamificada, reforzando que cada niño es valioso y capaz de demostrar confianza en sí mismo a través de sus acciones en el aula.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar Resultados Finales: "¡Soy valioso! Descubriendo mi Autoestima con Juegos y Sonrisas"

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - En desarrollo	1 - Necesita apoyo
Confianza en sí mismo durante actividades	Participa con entusiasmo, habla con seguridad y muestra alegría al expresarse.	Participa con interés, aunque a veces necesita ánimo para expresarse.	Muestra timidez y participa poco, requiere apoyo constante para expresarse.	No participa ni expresa confianza, se muestra inseguro o retraído.
Práctica de actividades relacionadas con la autoestima	Realiza las actividades con autonomía y disfruta del proceso, aplicando lo aprendido.	Realiza las actividades con apoyo ocasional y muestra interés en ellas.	Realiza algunas actividades pero con frecuencia necesita ayuda para completarlas.	No realiza las actividades o requiere ayuda constante para participar.

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - En desarrollo	1 - Necesita apoyo
Interacción positiva con compañeros durante juegos	Comparte, coopera y anima a sus compañeros de manera natural y constante.	Comparte y coopera, aunque a veces necesita recordatorios para hacerlo.	Interactúa poco, requiere apoyo para compartir y cooperar.	No interactúa o muestra conductas negativas hacia sus compañeros.
Expresión emocional relacionada con la autoestima	Identifica y expresa emociones propias con claridad y alegría.	Identifica algunas emociones y las expresa con ayuda del adulto.	Reconoce pocas emociones y tiene dificultad para expresarlas.	No identifica ni expresa emociones relacionadas con la autoestima.