

“JUEGO CON EMOCIÓN”



**CEIP “BENITO LEÓN”
SANTA MARÍA DEL PÁRAMO (LEÓN)
2º EI**

JUSTIFICACIÓN

El proyecto que a continuación se expone concede mucha importancia al aprendizaje de la educación emocional ya que los niños de Educación Infantil todavía actúan muchas veces por impulsividad y no son capaces de canalizar sus emociones negativas (enfado, ira, rabia). Por ello, resulta fundamental dedicar unos minutos al día para dar nombre a lo que les pasa y enseñarles estrategias de regulación emocional a través del juego.

La finalidad del proyecto es que el alumnado reconozca cuáles son esas emociones y las de los demás, que sepan gestionar sus emociones y puedan resolver los conflictos de la vida diaria de una forma más asertiva y pacífica.

Resulta fundamental el desarrollo de la educación emocional ya que en ocasiones algunos alumnos presentan conductas disruptivas y agresivas, afectando a las normas básicas de convivencia, los juegos entre los iguales, la falta de respeto

Por ello, se aprovecha el juego que es algo inherente al niño que va a permitir desarrollar una serie de habilidades emocionales y sociales que necesitará en la vida adulta.

1.ÁREAS DEL CURRÍCULO EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA

Se trata de un proyecto globalizado que trabaja las tres áreas de E.I:

- a) Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- b) Conocimiento del entorno.
- c) Lenguajes: Comunicación y representación.

2. CURSO Y NÚMERO DE PARTICIPANTES

Se ha llevado a cabo con los alumnos de 2º E. Infantil (4 años). El grupo está formado por 17 niños de los cuáles dos de ellos están diagnosticados como ACNEES.

3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

Objetivos:

- Identificar y aceptar las emociones propias y de los demás.
- Conseguir un lenguaje fluido sobre las emociones: ALFABETIZACIÓN EMOCIONAL.
- Adoptar una actitud positiva ante la vida, desarrollando una buena autoestima e imagen ajustada de sí mismos.
- Desarrollar habilidades favorables para que interactúen social y afectivamente con las personas adultas y sus iguales.
- Desarrollar la regulación emocional (control de la ira, tolerancia a la frustración, impulsividad y perseverancia)

- Aprender a resolver conflictos de forma pacífica y utilizando el diálogo.

Competencias:

- Comunicación lingüística: instrumento para la comunicación y expresión de pensamientos, emociones, vivencias etc.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: Aplicando el conocimiento matemático a los objetos, contándolos, seriándolos, clasificándolos, actuando y estableciendo relaciones con los elementos, explorando e identificando, detectando semejanzas y diferencias, comparando, ordenando, cuantificando...
- Competencia digital: Comprendiendo mensajes audiovisuales, desarrollando la curiosidad y el interés por el lenguaje audiovisual y el inicio en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de aprendizajes.
- Competencias sociales y cívicas, adquiriendo habilidades para la participación activa en la sociedad así como para convivir y afrontar los conflictos.
- Conciencia y expresiones culturales: Desarrollando su capacidad creadora, su expresividad y su sensibilidad hacia la expresión plástica, musical y corporal. Favoreciendo la imaginación y la fantasía; despertando el interés y la curiosidad hacia manifestaciones artísticas y culturales.
- Aprender a aprender: Aprendiendo a proponer, resolver dudas, comunicar a los demás, adquirir responsabilidades, trabajar en equipo para un mejor resultado... instrumentos imprescindibles para aprender, para aprender a hacer y para aprender a ser.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: siendo capaz de imaginar, aprender y llevar a cabo las ideas y decisiones tomadas teniendo confianza en sí mismo.

4. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

Para el desarrollo de las actividades propuestas se utilizaran:

- Recursos humanos: tutor de aula.
- Recursos materiales: peluches, muñecos, disfraces, pelota, cuentos ilustrados, espejo...

5. DESARROLLO TEMPORAL

Todas las actividades están desarrolladas para seguir una metodología activa, participativa y vivencial donde el niño aprende haciendo y sintiendo.

- Diariamente al inicio de las actividades lectivas en el momento de la **asamblea** los niños cuentan cómo se sienten y cualquier cosa que ellos consideren importante. Cantamos la siguiente canción acompañada de gestos.

Si estas feliz tu puedes aplaudir
si estas feliz tu puedes aplaudir
si en verdad estas contento
tu sonrisa es el reflejo
si estas feliz tu puedes aplaudir

Si molesto estas
golpea con los pies
Si molesto estas
golpea con los pies
si en verdad estas molesto
en tu rostro está el reflejo
si molesto estas golpea con los pies

Si estas triste entonces ponte a llorar
Si estas triste entonces ponte a llorar
si en verdad estas muy triste
con tus lágrimas lo dices
si estas triste entonces ponte a llorar

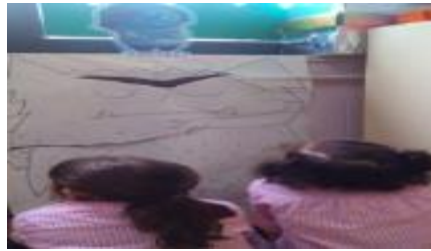
Si al fin estas feliz puedes gritar
Si al fin estas feliz puedes gritar
si al fin estas contento tu sonrisa es el reflejo
si al fin estas feliz puedes gritar.

El elemento motivante y conductor para iniciar a los niños en el mundo de las emociones fue el **cuento “El monstruo de colores”** Anna Llenas Editorial Flamboyant. A partir del cuento comenzamos a darle nombre a cada una de las emociones que cada niño sentía. Aprendieron a identificar sus propias emociones y a reconocer las emociones de los demás, e incluso de sus muñecos y juguetes que ellos dan vida en sus juegos. A partir del cuento surgieron muchas actividades y juegos:



- Realización de un **mural** que recoge las emociones trabajadas y sentidas diariamente en el aula y en casa.

- Creación de un **rincón** en el aula donde los niños podían acudir cuando se encontraban tristes o enfadados y cuando tenían un conflicto con un compañero y allí lo solucionaban.



- En el **juego libre** los niños comenzaron a jugar con los muñecos y peluches y rápidamente fueron interiorizando el vocabulario emocional.



- **“Cumpleaños feliz”**. El niño que cumple años es el encargado ese día y le hacemos una corona. Antes del almuerzo nos sentamos con él y le cantamos canciones de cumpleaños. Cada niño dice que es lo que más le gusta de él y finalmente sopla las velas con la tarta de plastilina que hemos hecho.



- A lo largo de cinco sesiones fuimos viendo la película **“Inside Out”**. Los niños fueron enganchándose poco a poco a la película y cada día se quedaban con ganas de más.



- Los niños crearon libremente los disfraces de los personajes de la película **“Inside Out”** con material que teníamos en el aula.
- Realizamos unas piruletas con los personajes de la película.
- Incluimos en el **semáforo del comportamiento** a las tres emociones principales: calma, alegría y furia. En momentos de conflicto entre compañeros los niños acuden al semáforo a recordar los tres pasos: **PARARSE** a hablar, **PENSAR** ideas para solucionar el problema y **SOLUCIONAR**.



- **“Lluvia de emociones en Carnaval”** Don Carnal y Doña Cuaresma nos han dejado un baúl con disfraces y accesorios para dar rienda suelta a la imaginación, creatividad y espontaneidad. Una vez caracterizados cada niño presenta al personaje creado y nos cuenta cómo es y cómo se siente. Finalmente, salimos al patio y jugamos al escondite inglés.



- **Juego “Espejito, ¿qué emoción tengo hoy?”** Delante del espejo cada niño expresara la furia, tristeza, calma y alegría. Los compañeros tendrán que adivinar que emoción es. Posteriormente, fotografiamos a los niños e imprimimos sus fotos. Conocimos a Paul Klee y los niños colorearon sus rostros con los colores de los personajes de “Inside Out”.



- **Juego “Ahora dí tú”.** Colocados en círculo a cada niño se le da un personaje de “Inside out” que representan las cinco emociones. Cada niño comienza a decir qué es lo que le enfurece, entristece, alegra, tranquiliza o tiene miedo, en función del personaje que le haya tocado. Posteriormente, se colocan de pie y a la de tres se convierten en estatuas momento en el que son fotografiados. La maestra ha recogido por escrito lo que ha dicho los niños oralmente y finalmente lo representamos en un mural.



- **Juego “Escribo con el cuerpo”.** Se divide la clase en grupos de 4-5 niños y tienen que organizarse para representar con su cuerpo el número o letra que les toque. Para ello, se tendrán que tumbar en el suelo.



- **“Yo te masajeo, tú me masajeas, todos nos masajeamos”** Por parejas, uno se tumba boca abajo en el suelo y el otro con sus manos va recorriendo las distintas partes del tronco y de las extremidades. Al cabo de unos minutos se cambian los roles y cada uno verbaliza cómo se ha sentido, qué es lo que más y lo que menos le ha gustado.
- **Baile Chayanne “Oye, abre tus ojos”.** Colocados en círculo escuchamos la canción y bailamos utilizando los gestos al ritmo de la música.
- **Juego “¿Qué harías tú...?”** A través de la pizarra digital se les muestra diferentes situaciones en las que aparecen conflictos entre niños y por parejas tienen escenificarlos. Con ayuda del maestro y escuchando sus opiniones buscamos la solución más favorable y pacífica de resolverlo el problema.

6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

La experiencia ha resultado muy positiva y satisfactoria ya que se han producido unos cambios notables en las conductas de los alumnos. Para ellos ha sido muy divertido participar en cada una de las actividades y han aprendido jugando.

Como **resultados** cabe destacar los siguientes:

- Reconocen y respetan las emociones propias y ajenas.
- El número de conflictos y la gravedad de los mismos han disminuido.
- La mayoría de las veces los niños resuelven solos sus conflictos sin necesidad de la actuación del tutor utilizando el diálogo.
- Existe un mayor autocontrol por parte de los niños disminuyendo las conductas impulsivas.
- Los niños se sienten más seguros y valorados.

Conclusión:

En E.Infantil se debe empezar a trabajar la educación emocional desde el momento que se escolarizan ya que la escuela es un ensayo de lo que es la vida. En esta etapa se siembran los cimientos de la regulación emocional. Por lo tanto, se debe continuar trabajando a lo largo de todos los cursos.

El juego es aprendizaje y placer de hecho no desaparece nunca de nuestras vidas.

Platón decía “al enseñar a los niños pequeños ayúdate con algún juego y verás con mayor claridad las tendencias naturales en cada uno de ellos”

Santa María del Páramo a, 27 de abril de 2016.

Vº Bº

LA DIRECTORA,



Fdo.: Sara María González González.

