

Jardín de niños "Francisco Gabilondo Soler"

C.C.T 15EJN3369E

Repositorio digital

"El hospital Socioemocional"

Entrega:

Profra. Yazmin Martínez López

Planeación

"El hospital Socioemocional"	
Actividad realizada en 2018	
Duración aproximada 3 semanas	
Área de desarrollo personal y social	Educación Socioemocional
Aprendizajes esperados	<ul style="list-style-type: none">• Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente• Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo
Conocimientos, prácticas, habilidades actitudes y valores a favorecer	<ul style="list-style-type: none">• Acciones para apoyar• Consecuencias de sus conductas• Características personales y de sus compañeros• Dialoga• Explica• Juega• Reconoce• Representa• Interpreta• Expresa• Colabora• Trabaja• Acuerda• Apoya• Sensible• Solidaridad• Amistad

	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Responsabilidad
<p align="center">Justificación ORIENTACIONES DIDÁCTICAS</p>	<p>El desarrollo de capacidades socioemocionales es un proceso reiterativo. La educadora necesita de una planeación cuidadosa mediante experiencias y juego diario. Y gustar y hacer uso de momentos o situaciones que surgen espontáneamente y en los que puede intervenir para enseñarles y apoyar a los niños a manejar la expresión de sus sentimientos, pensamiento y conductas.</p> <p>Aproveche e intervenga en todas las situaciones que se presentan, ya que son reales, auténticas; puede, incluso, describirles a los niños lo que hacen al interactuar con otros, al tratar de resolver un problema.</p> <p>Resolver problemas y conflictos es una oportunidad que los niños deben vivir. Proponga actividades retadoras en equipos para que los alumnos enfrenten situaciones que les ayuden a aprender que conductas son aceptables, escuchar a sus compañeros, proponer soluciones y resolver un problema.</p> <p>Experimenten diversas técnicas para el control de manifestaciones impulsivas o agresivas. Pregunte a los alumnos con cuál de ellas se siente mejor.</p> <p>El juego dramático favorece que los alumnos se pongan en el lugar otro por un rato y en determinada situación, según la dinámica del juego.</p> <p>Es importante que los niños participen en la elaboración de acuerdos porque eso les ayuda a entender porqué son importantes y se comprometan a cumplirlos.</p>
<p align="center">Recursos</p>	<p>Papel, cartulina, imágenes, plumones, banditas, vendas, atomizador, frascos de plástico, pomadas, crema, colores, crayolas, tela, recipientes, dulces, etiquetas para el frasco y botiquín, instrumentos para el hospital, libros, materiales para jugar a doctores (batas, estetoscopios...), hojas, fotografías, colores</p>
<p align="center">Evidencias de aprendizaje</p>	<p align="center">Criterios de evaluación</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos gráficos • Cuadros de registros • Expediente clínico • Recetas médicas de acontecimientos y soluciones 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y nombra situaciones que le generan emociones o sentimientos específicos y lo comparte • Propone acciones para solucionar conflictos • Muestra empatía hacia los demás

Implementación de la situación	
INICIO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pedir a los niños que se sienten formando un círculo ❖ Invitarlos a jugar con los juguetes que serán colocados al centro del círculo. De manera intencionada no habrá juguetes suficientes para todos ❖ Solicitar a los niños que tomen uno, mientras esto ocurre, observar cuáles son las actitudes que muestran al ver que no todos alcanzaron ❖ Conversar con los niños sobre cómo se sienten ahora con o sin juguete, dar la oportunidad que los niños manifiesten sus sentimientos y emociones ❖ Cuestionar a un niño que, si alcanzó juguete, ¿cómo cree que se siente su compañero que no tuvo la oportunidad de tener un juguete? ¿Qué haría él para que su compañero no se sintiera así? ¿Cómo se pueden dar cuenta de los sentimientos y emociones de los demás? Proponer que todos jueguen de manera libre compartiendo los juguetes ❖ Cada niño tomará una carita de cartón de cómo se siente después de haber jugado entre compañeros con todos los juguetes ❖ Conversar acerca de cómo se pueden recuperar los sentimientos y emociones que han sido lastimados, dónde recurren ellos cuando están enfermos para que se olviden o se sientan mejor ❖ Indagar acerca de lo que se realiza en un hospital, invitarlos a jugar al "hospital socioemocional"
DESARROLLO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Realizar una lluvia de ideas sobre los conocimientos que tienen con respecto a qué es un hospital, quienes trabajan ahí y qué es lo que hace ❖ Resaltar la importancia de solicitar la palabra para participar y escuchar con respeto las ideas de sus compañeros durante la conversación ❖ Compartir emociones y sentimientos cuando asisten a un hospital y ven a las personas enfermas o heridas. Preguntar qué pueden hacer ellos en ese lugar para facilitar su atención, por ejemplo: ceder el turno, ayudarlos a llegar a una determinada área. ❖ Realizar una actividad gráfica donde describan imágenes y señalen acciones de empatía, para lo cual previamente se buscará el

significado de ésta para que sea más entendido. La empatía tiene cualidades de compasión, altruismo, escucha, ayuda, sensibilidad, comprensión entre otras, esto será necesario platicarlo con los alumnos y establecer ejemplos de prácticas sociales

- ❖ Todos los hospitales tienen una misión que cumplir, investigar alguna para ejemplificar y pueda construir una de manera grupal. Invitarlos hacer su misión del hospital socioemocional, en la cual ellos determinen cómo curar, aliviar, resolver situaciones que generan diferentes emociones y sentimientos entre compañeros y maestra. Registrarla en una cartulina y tenerla a la vista para estar retomándola cuando sea necesario
- ❖ Enlistar las cosas que se ocupan para poder jugar al hospital y qué materiales se pueden utilizar. Reunir algunos de ellos y ambientar el salón como si fuera un hospital, utilizando los materiales que se recabaron o incluso que se puedan elaborar. Mediante una actividad gráfica identificar y señalar materiales e instrumentos de trabajo en un hospital.
- ❖ Determinar que situaciones son las que se van atender en el hospital y que causas pueden provocarlas, por ejemplo, la incomprensión, la discriminación, falta de solidaridad, insensibilidad, la burla, las agresiones físicas y verbales, la soledad. Platicar de lo que significan cada una de estas situaciones y lo que pueden provocar, por ejemplo:
 - ❖ Heridas emocionales
 - ❖ Fracturas amistosas
 - ❖ Dolores emocionales
 - ❖ Tristeza
- ❖ Cuestionar qué es para ellos la sensibilidad, cómo se puede manifestar este sentimiento. Intercambiar experiencias de situaciones en las que ellos han vivido o presenciado en las cuales han o hayan actuado de forma sensible o insensible, registrarlos en el siguiente cuadro de doble entrada apoyada de imágenes. Concluir

sobre la importancia de ser sensibles ante las necesidades de los demás y para construir buenas relaciones sociales

- ❖ Elaborar el símbolo del hospital, diseñarlo de manera individual desarrollando su imaginación y creatividad, pueden utilizar algunas caritas, imágenes de corazón, dibujo de niños, entre otros.
- ❖ Exponer su producción a los demás compañeros compartiendo las ideas que quiso plasmar en su trabajo, por qué utilizó determinada imagen apoyándose de su trabajo para que pueda expresarse con eficacia, se puede guiar con algunas palabras adecuadas para que vaya adquiriendo vocabulario nuevo y entendible. Establecer semejanzas y diferencias entre los trabajos, quiénes coincidieron en los dibujos y cómo se sienten de haber hecho su símbolo, marcando turno para participar y retomando acuerdos para que se puedan atender lo que se dice en la interacción
- ❖ Confeccionar una bata de doctor con papel crepe blanco e incluso de tela (se puede apoyar en la familia para su elaboración)
- ❖ Pegar el símbolo que hizo cada quien en uno de los lados de su bata. Hacer un juramento donde ellos manifiesten prometer que serán personas que van a respetar a sus compañeros, van a cuidarse unos a otros, mostrar sensibilidad y ayudar a los demás
- ❖ Manifestar sus ideas con respecto a qué cosas pueden hacer sentir bien a una persona que necesita ayuda o que pudo ser lastimada socioemocionalmente. Registrar las maneras con las que podemos resarcir el daño, por ejemplo: disculparse, ayudar, invitar, socializar, abrazar, decir una palabra amable, escuchar, dialogar, entre otras. Constituir el botiquín emocional para curar dichos malestares, usar frascos, cajitas, atomizadores, vendas, gasas, dulces, spray relajante, esencias. EJEMPLO

❖ BOTIQUIN EMOCIONAL PARA ATENDER...

❖ AGREDIDO	❖ AGRESOR
❖ -Banditas amorosas.	❖ -Jarabe bondadoso.
❖ -Spray tranquilizador.	❖ -Gasas amigables.
❖ -Vendas reparadoras.	❖ -Pastillas compasivas.
❖ -Jarabe consolador.	❖ -Vendas amables.
❖ -Gasas cariñosas.	❖ -Pomada solidaria.
❖ -Pomada amigable.	❖ -Spray comprensivo.
❖ -Pastillas reanimadoras.	❖ -Banditas abrazadoras.
❖ -Chochitos confiables.	❖ -Chochitos de control.

❖ Conversar sobre la forma en que les indican los medicamentos que toman cuando están enfermos, las cuales son las recetas médicas. Realizar algunas recetas médicas utilizando un elemento del botiquín para un determinado caso, por ejemplo:

DIAGNÓSTICO	TRATAMIENTO
SOLEDAD: Un compañero se siente solo porque no quieren jugar con él.	Pomada amigable
TRISTEZA: Se burlaron de él.	Pastillas reanimadoras
DOLOR: Fue violentado físicamente	Vendas reparadoras
ANGUSTIA: No quieren trabajar con él, se le dificulta adaptarse al grupo.	Jarabe consolador
DESESPERACIÓN: No logra hacer un trabajo.	Chochitos confiables.

❖ Pero también, cómo puede el agresor remediar las actitudes y conductas negativas, por ejemplo:

DIAGNÓSTICO	TRATAMIENTO
INSENSIBILIDAD:	Jarabe bondadoso
BURLA:	Gasas amigables

INCOMPRESIÓN:

Spray comprensivo

EGOISMO:

Pomada solidaria

- ❖ Observar una actividad gráfica donde se muestren diferentes imágenes de acciones de niños que den cuenta de diversos tipos de conductas y señalen cuáles son las buenas y las malas. Describir algunas de ellas
- ❖ Construir de manera grupal el siguiente cuadro de conductas y consecuencias, con imágenes y registros de escritura. Intercambiar experiencias en las que hayan reconocido sus actos. Reflexionar que todas nuestras acciones tienen una reacción que pueden llegar hacer un bien, pero también un mal
- ❖ Elaborar el archivo clínico donde cada uno llene una ficha con su nombre, edad y se dibujen como son. Compartir de manera grupal la ficha que llenaron expresando la información que registraron y la imagen que tienen de sí mismos. Solicitar a los demás que manifiesten alguna cualidad del compañero que esté exponiendo para que pueda ampliar su ficha. Con esto se puede reconocer y nombrar características personales y de sus compañeros de manera respetuosa
- ❖ Atender durante la situación didáctica las urgencias que se puedan presentar entre los alumnos, dando paso al diálogo, entendimiento, sensibilidad, ayuda, reconocimiento y aceptación de las acciones positivas y negativas, así como sus consecuencias (DIARIAMANETE)
- ❖ Jugar a comunicar mediante la expresión corporal diversos estados de ánimo que muestren las emociones y sentimientos. Por equipos, realizar pequeñas representaciones de algunas situaciones cotidianas donde se exponga, sin utilizar el lenguaje oral, nada más el corporal

<p style="text-align: center;">CIERRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Jugar al hospital utilizando todos los materiales elaborados en el desarrollo de la situación, usar sus batas quienes se desempeñarán como doctores, pueden estar intercambiándose el rol. Utilizar los botes de medicina simulados ❖ Cuando se presente alguna situación se puede registrar en una hoja de incidencias y guardarlo en el archivo personal (RECETAS MEDICAS/EVIDENCIA)
<p style="text-align: center;">¿Por qué se realizó la actividad? y Funcionalidad</p>	<p>La causa de planear esta actividad fue la situación del grupo de tercer grado, se encontraban niños muy impulsivos y que mostraban actitudes agresivas hacia el resto del grupo. La situación se había tornado un tanto incómoda para algunos compañeros pues comenzaban a decir "con él no te juntes porque pega, no le hables porque es grosero", era momento de actuar ante el problema y poder darle solución de una forma innovadora. En el entendido de que el juego es pieza clave en el aprendizaje de los niños decidí tomar esta iniciativa y poder jugar así al hospital, pero darle un cambio al hablar de curar emociones.</p> <p>Fue una actividad muy funcional ya que los niños realizaron su expediente clínico mencionando características particulares, que actitudes mostraban, hablaron de que emociones se dañaban con ciertas actitudes, las recetas médicas giraban entorno a los problemas que se iban presentando. De acuerdo a los roles que tenía, ya que diario de 3 a 4 alumnos fungían como doctores quienes estarían a cargo de observar que no hubiera problemas y en caso de haberlos reconocer la emoción dañada o lastimada y el medicamento del botiquín que ayudaría a aliviar ese daño. Los niños se mostraron motivados en todo momento, desde que se inició con elaboración del logo del hospital, la misión, elaboración de batas, roles de los alumnos. Y poco a poco fue bajando el nivel de actitudes negativas de algunos niños, el grupo se volvió más empático, mas responsable de sus actitudes, amistoso y notablemente día a día redujeron los problemas hasta que ya no era necesario hacer uso de medicinas diario, sino algún día a la semana o a veces ya no había problemas en la semana, esta actividad fue permanente.</p>

Referencia "Botiquín de las emociones"

- <https://www.orientacionandujr.es/2019/02/11/botiquin-de-las-emociones-de-aprenderconellos/>
- <https://www.imageneseducativas.com/botiquin-de-las-emociones/>