



Material didáctico socioemocional.

Autor: José Noé Calderón Mendoza.

Coordinación de área de educación física F009.15AOS2062B

Ecatepec de Morelos, México

20 de junio de 2023



PRESENTACION

Recientemente las finalidades educativas se refieren a la personalidad social y moral de los alumnos, es necesario darle la importancia que requiere debido a las pérdidas económicas y personales que dejó la pandemia de COVID-19, se enfrentaron a situaciones complicadas. Por ello la escuela debe hacer frente al problema y no dejarlo pasar por alto, para abordar este asunto es necesario tener en cuenta las conductas antisociales y de riesgo, como objetivo para desarrollar programas de intervención y prevención aplicables a la realidad educativa, ya que las situaciones que los alumnos viven a diario, entre actos violentos de manera física, mental, emocional y económica se producen dentro de un sistema de relaciones interpersonales bastante amplio y desde ahí se debe favorecer el desarrollo de la empatía y tolerancia para formar una escuela donde el principio de convivencia este presente y se desarrolle una armonía en el contexto del alumno.

DESARROLLO DE COMPETENCIAS SOCIOEMOCIONALES

Las competencias socioemocionales permiten comprender, expresar y regular las emociones, a fin de mantener comportamientos que faciliten la interacción efectiva y satisfactoria en las relaciones con los demás; también dotan a las comunidades escolares de la capacidad para generar respuestas más adaptativas a su entorno, es decir, una actuación sensata, no impulsiva, con empatía, respeto y tolerancia hacia el otro, anteponiendo el análisis de las consecuencias de las acciones para sí mismo y para los demás.

El papel que juegan las emociones y nuestra capacidad para manejar las relaciones sociales en el aprendizaje es muy importante en nuestro contexto social. Este proyecto es con el propósito de promover en los estudiantes las habilidades sociales y emocionales, así como, fortalecer su autoestima, aprender a manejar y expresar sus emociones, también que sea capaz de establecer acuerdos y resolver conflictos.

Estas herramientas le permitirán al alumno desarrollarse de una manera integral ofreciendo un conjunto de actividades didácticas, diversas y flexibles que orientan la labor educativa de los maestros para el fomento de una cultura de paz, con la participación y corresponsable de la comunidad escolar.

Las estrategias planteadas se pueden realizar por bimestre, tratando de lograr un gran impacto en la comunidad escolar. Por todo lo anterior, esta propuesta educativa es una opción para desarrollar el tema de las habilidades sociales en los estudiantes de una forma divertida, donde las emociones y la comunicación asertiva juegan un papel fundamental, de esta manera se pretende favorecer las actitudes y capacidades en los alumnos como parte de su desarrollo personal y social.

PROPOSITOS

Que los estudiantes logren:

Desarrollar el autoconocimiento a partir de la exploración de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como su efecto en la conducta y en los vínculos que se establecen con otros y con el entorno.

Comprender al otro de manera empática y establecer relaciones interpersonales de respeto, atención y cuidado por los demás.

Ejercer su libertad y autonomía, al asumir la dignidad y los derechos humanos como criterios para orientar sus acciones y valorar la vida social.

Conocer y usar algunos recursos para expresar emociones a través de diversas manifestaciones artísticas y culturales.

Reconocer y diferenciar entre las emociones positivas y negativas, así como, la regulación de cada una de ellas.

INDICADORES DE LOGRO

Se propone una evaluación cualitativa y formativa, ya que permite atender los procesos de aprendizaje de los alumnos, apoyar y realimentar los conocimientos, habilidades y actitudes, reformular estrategias de enseñanza y aprendizaje, replantear o fortalecer proyectos y programas de estudio, así como explorar formas más creativas de interacción pedagógica entre profesores, alumnos y padres de familia.

En este sentido, la evaluación formativa se concibe como un proceso de valoración continua y permanente del curso de los alumnos para intervenir oportunamente, ofrecerles la ayuda y el apoyo necesario en el momento apropiado y hacer los ajustes necesarios a la práctica pedagógica.

Los indicadores de logro permiten observar el avance en el cumplimiento del desarrollo de capacidades que reflejan los cambios vinculados con una intervención, esto puede ayudar a evaluar los resultados. Los indicadores describen indicios, dan pistas sobre conductas, comportamientos y señales observables y evaluables del desempeño de los estudiantes; permiten apreciar externamente lo que sucede internamente en el niño o la niña; y son referentes que sirven para valorar el desempeño de los estudiantes, describiendo el logro de capacidades y actitudes de diversos niveles.

DIMENSIÓN: Autoconocimiento

Indicador de logro: Que el niño tome conciencia de las propias emociones, es decir, que desarrolle su capacidad para percibir, identificar y etiquetar las emociones propias. Al dar nombre a las emociones se refería al uso de un vocabulario emocional adecuado para designar las emociones que se experimentan.

DIMENSIÓN: Autorregulación

Indicador de logro: Que el alumno aprenda a autorregular las emociones y generar las destrezas necesarias para solucionar conflictos de forma pacífica, a partir de la anticipación

y la mediación como estrategias para aprender a convivir en la inclusión y el aprecio por la diversidad.

DIMENSIÓN: Autonomía

Indicador de logro: Que el estudiante fortalezca la autoconfianza y la capacidad de elegir a partir de la toma de decisiones fundamentadas y asertivas.

DIMENSIÓN: Colaboración

Indicador de logro: Que el alumno escuche y respete las ideas de los otros, tanto en lo individual como en lo colectivo, para construir un ambiente de trabajo armónico.

DIMENSIÓN: Empatía

Indicador de logro: Que el estudiante comprenda las emociones de los demás y tome conciencia de la interacción entre emoción y comportamiento y así cultive una actitud responsable, positiva y optimista, y una percepción de autoeficacia tal que le permita al estudiante mantener la motivación para desempeñarse con éxito en sus actividades cotidianas.

TABLA No. 1. DIBUJA A TU FAMILIA.

En el siguiente cuadro dibujaras a tu familia, a cada uno de los integrantes asígnale un color y escribe quienes son cada uno para identificarlos, por ejemplo: Colocando Papá, Mamá, Hermanos y a quien consideres de tu familia, lo podrás dibujar con el color que tu decidas.

MI FAMILIA

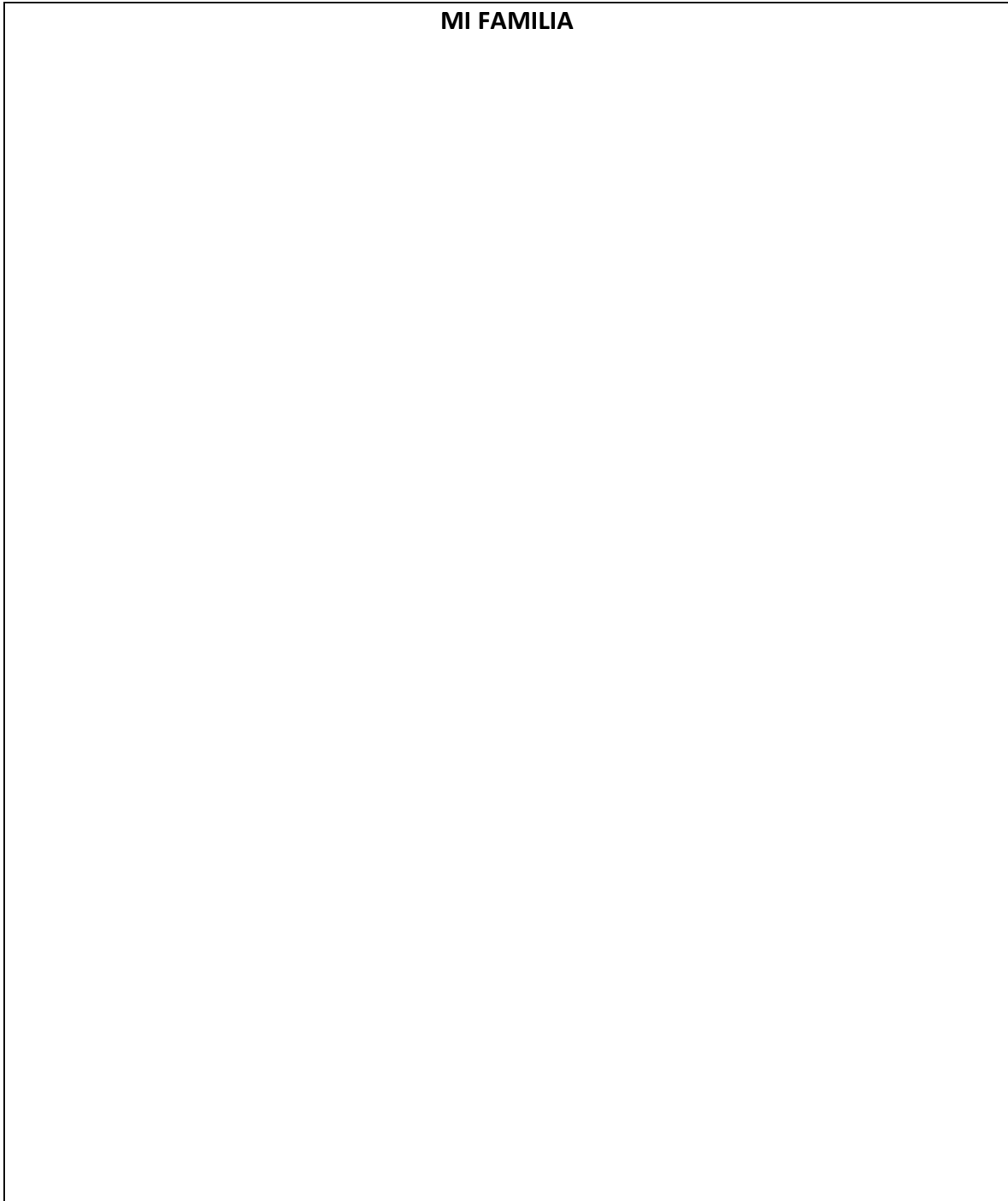


TABLA No. 2. GLOSARIO DE EMOCIONES.

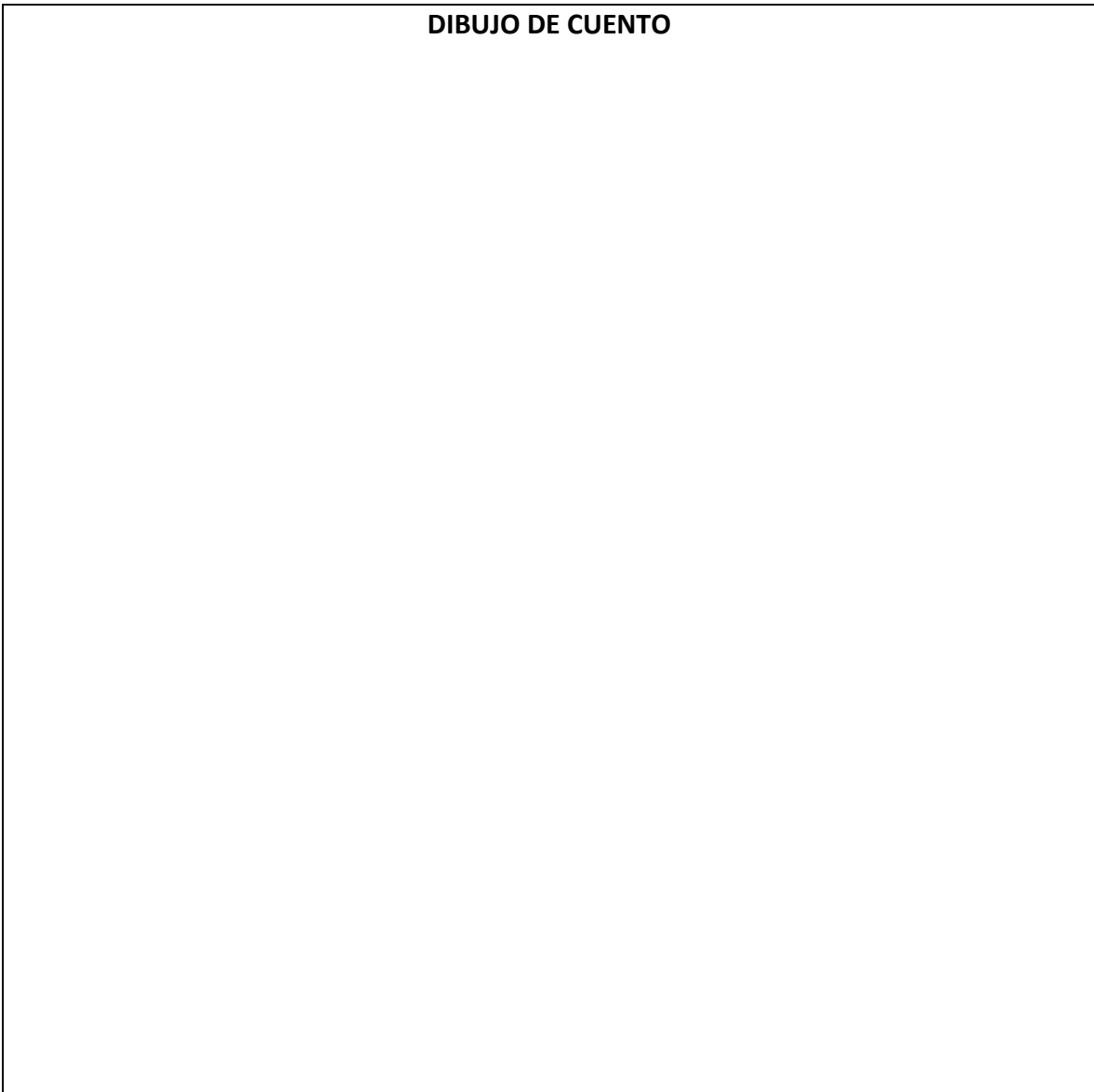
Consiste en buscar varias fotografías con personas, niños o personajes expresando una emoción, deben identificarlas y clasificarlas. Pueden empezar con emociones básicas (alegría, tristeza, enfado, miedo, amor o desagrado) e ir ampliando progresivamente a emociones más complejas. Aprovecha para hablar de cada emoción en concreto: ¿Cómo se manifiesta físicamente en nuestro cuerpo? ¿Qué cosa nos produce dicha emoción? ¿Qué pensamientos nos provoca? ¿Qué podemos hacer al sentirla?

GLOSARIO DE EMOCIONES




TABLA No. 3. CUENTOS DE EMOCIONES.

Los cuentos entretienen, aportan valores y ayudan al desarrollo de las emociones. Es una de las herramientas más valiosas para la educación de los alumnos y así lo manifiestan muchos expertos. Según el psicólogo Rafael Guerrero, la lectura de cuentos en familia beneficia a niños y adultos. 1.- Escoge un libro o cuento que hable de las emociones para reflexionar e identificarlas. 2.- Realiza un dibujo de lo que más te agrado del cuento. 3.- Que el alumno identifique las emociones presentadas en la lectura y plasmarlas a través de un dibujo.

DIBUJO DE CUENTO

A large empty rectangular box with a black border, intended for a student to draw a scene from a story. The box is centered on the page and occupies most of the lower half of the document.

Listado de sugerencias de cuentos y libros, para trabajar las competencias emocionales:

-  Inclusión social (y la integración): Libro **“LA ABEJA DE MÁS”**, autor Andrés Pi Andreu y Kim Amate, editorial takatuka.
-  Miedos: Libro **“EL PERRO NEGRO”**, autor Levo Pinfeld, editorial novecho.
-  Tolerancia y respeto a la diversidad: Libro **“POR CUATRO ESQUINITAS DE NADA”**, autor Jérôme Ruillier, editorial juventud.

Nota: Puedes cambiar y escoger un libro o cuento que te llame más la atención, una vez, que lo leas puedes realizar tu dibujo. También tu maestro te puede sugerir algunos temas para poder realizar la tabla.

TABLA No. 4. MONSTRUO COME MIEDOS.

Escogeremos una caja de cartón para convertirla en nuestra “Cajita come miedos”. Si tiene tapa, perfecto, sino podremos realizar una pequeña ranura a modo de buzón, con unas tijeras o un cúter (**recuerda pedir ayuda de un adulto**), para introducir nuestros miedos en ella. Es importante explicarle al niño para que vamos a utilizar esta caja, en que la vamos a transformar y acto seguido que dejemos volar su creatividad. Una vez terminada la cajita, procederemos a darle tarjetas en las que expresara sus temores. En este momento sus miedos saldrán de su cuerpo y se plasmaran en el papel, que después será guardado en la caja. **El hecho de tomar conciencia de ellos, de verbalizarlos y exteriorizarlos es de gran beneficio.**

Antes de introducirlos en la caja, podemos tratar de profundizar un poco más realizando las siguientes cuestiones, o ayudando al alumno a resolverlas, pidiéndole que verbalice su miedo: ¿Cuándo lo siento?, ¿Por qué?, ¿Qué ocurre cuando tengo miedo?, ¿Cómo me siento?, ¿Cómo responde mi cuerpo?, ¿Qué cosas podré hacer si este miedo desaparece? A continuación, nos desharemos de él introduciéndolo en la cajita y le recordaremos que los miedos, alguna vez, pueden escaparse, y que en caso de que esto suceda, **les pediremos educadamente que vuelvan a su lugar dentro de la caja**. Una vez que hayan desaparecido, podemos sacarlos de la caja y tirarlos, enterrarlos o lo que consideremos más apropiado, para que el niño sea consciente de que ha superado su temor y se sienta orgulloso de ello.

MONSTRUO COME MIEDOS

1.- Consigue una caja de cartón que puedas decorar. 2.- Con la ayuda de un adulto, realiza una ranura a la caja, que simule ser la boca del monstruo. También puedes hacerlo con tela y colocarle un cierre. 3.- Con papel de colores, plumones o tela. Decora la caja y dale forma de monstruo que tú quieras.



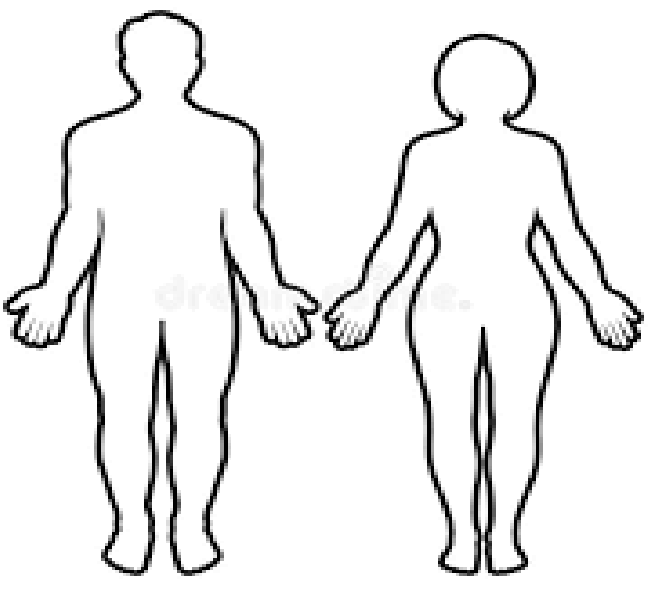
MATERIAL

- ✚ Una caja de cartón.
- ✚ Acuarelas, crayolas, pegatinas.
- ✚ Papel o cartulinas para colorear.
- ✚ En este caso ojitos de plástico y pegamento.
- ✚ Tela, hilo y aguja.
- ✚ Silicon. Recuerda pedir la ayuda de un adulto.

TABLA No. 5. CREA TU PERSONAJE.

A continuación, crearas a tu superhéroe que te protegerá de las emociones y actitudes negativas, dibujaras a tu personaje y lo podrás iluminar de los colores que más te gusten. También le darás poderes para combatir a las emociones negativas. Por ejemplo: Mi superhéroe tiene fuerza porque da abrazos para combatir la tristeza. Sus poderes se pueden ir incrementando, de acuerdo con la asistencia a las clases de educación física, educación artística y clases presenciales, tu comportamiento, tareas, que seas responsable y respetuoso. Cada semana se evaluará el trabajo realizado, así como, tareas y cumplimiento de trabajo, se llenará un cuadro de poder, incrementando sus habilidades y potencia. Podrás elegir una silueta para crearlo o tú puedes inventarlo con diferentes características, usando tu creatividad e imaginación. Recuerda ponerle un nombre y listado y listado de poderes.

CREA TU SUPERHERO



Poderes













ASISTENCIA											
Clases edu. física.											
Clases edu. artistica.											
Clases presenciales.											

Materiales: Colores.

TABLA No. 6. MEMORAMA DE EMOCIONES.

¿Cómo jugar?

1.- Imprime la siguiente hoja dos veces. 2.- Recorta sobre la línea trazada en cada tarjeta. 3.- Coloca las tarjetas con la imagen hacia abajo. 4.- Un jugador escoge dos cartas, si las dos que escogió son iguales, se las queda y tiene derecho a elegir otras dos; si las dos cartas que escogió son diferentes las coloca nuevamente boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuales cartas eran, cediendo el turno al siguiente jugador. Esta hoja imprímela dos veces o puedes dibujar las emociones en una hoja blanca.

 TRISTEZA	 ALEGRIA	 PENSATIVO
 SORPRESA	 ANGUSTIADO	 PREOCUPADO
 ENOJO	 TIMIDO	 DESAGRADO
 MIEDO	 CALMA	 AMISTAD

REFERENTES

Esther Álvarez Bolaños estabol7@hotmail.com Instituto Universitario Internacional de Toluca, México.

García, J. "La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje" en Revista Educación, 2012.