



**ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.
Licenciatura en Educación Preescolar
Segundo semestre.
Ciclo escolar 2023 - 2024**

CURSO: NEUROEDUCACIÓN, DESARROLLO EMOCIONAL Y APRENDIZAJE EN LA PRIMERA INFANCIA.

Docente: Silvia Erika Sagahon Solís.

UNIDAD 2.

¿Cómo intervenir en el aula, desde la mirada de la neuroeducación y la educación emocional?

Nombre de la actividad:

Diseño de actividades argumentadas

Primer Grado

Sección A

Presentado por: Aniela Alejandra Méndez Turkawa.

#15



ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR.

Clave: 05MSU9003Q Z.E. Sector:
 Blvd. Nazario S. Ortiz s/n Col. Unidad Campo Redondo CP 25280
 Ciclo escolar 2023 – 2024
 Saltillo, Coahuila.

Nombre de la educadora: Aniela Alejandra Méndez Turkawa Fase **2 Educación Preescolar** 2° Grado Sección B Alumnos: H: 13
 M: 13 T: 26

Duración: Fecha de inicio: 31 de mayo 2024 Fecha de término: 31 de mayo 2024

Nombre del proyecto:		Laberinto de las emociones				
Fase–Grado:		2 preescolar - 2° grado	Tiempo:	60 minutos.		
Propósito:		Trabajar y comprender diversas emociones a través de un juego interactivo, fomentando la identificación, expresión y gestión emocional en los niños.				
Problema del contexto: Situación problema, reto, interés o necesidad.		Los niños no logran comprender sus emociones.				
Ejes articuladores que se trabajan.						
Inclusión.	Pensamiento crítico.	Interculturalidad crítica.	Igualdad de género.	Vida saludable.	Apropiación de las culturas a través de la lectura y escritura.	Artes y experiencias estéticas.
Campos formativos que sustentan el aprendizaje:						
Campos formativos.		Contenidos de los campos formativos vinculados al problema:		Procesos de Desarrollo del Aprendizaje (PDA)		
Lenguajes		Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes, a través de los diversos lenguajes desde una perspectiva comunitaria.		Emplea palabras, gestos, señas, imágenes, sonidos o movimientos corporales que aprende en su comunidad, para expresar necesidades, ideas, emociones y gustos que reflejan su forma de interpretar y actuar en el mundo.		
Saberes y pensamiento científico		Los saberes numéricos como herramienta para resolver situaciones del entorno, en diversos contextos socioculturales.		Reconoce números en su contexto sociocultural e interpreta su significado (saber la dirección de su casa, su peso o talla, hacer compras, entre otros).		

Ética, naturaleza y sociedades	La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad.	Colabora con la cultura de paz en su hogar y escuela, al convivir de manera respetuosa y armónica.		
De lo humano a lo comunitario	Construcción de la identidad personal a partir de su pertenencia a un territorio, origen étnico, cultural y lingüístico y la interacción con personas cercanas.	Representa la imagen que tiene de sí a través del modelado, dibujo, pintura y otros recursos de los lenguajes artísticos, y respeta las producciones de sus pares.		
Metodología:				
Fases.	Desarrollo de actividades.	Organización del grupo.	Espacio	Recursos materiales.
Bienvenida y respiración consciente:	- Reúne a los niños en círculo y realiza un breve ejercicio de respiración profunda para centrar su atención. Ejemplo: "Vamos a respirar profundamente como si estuviéramos inflando un globo y luego dejamos salir el aire lentamente".	Grupal.	Aula con espacio suficiente para poder moverse y un área para relajarse	➤ Cojines para el área de relajación.
Explicación del Juego:	Reglas del Juego: Explica las reglas básicas del Laberinto de las Emociones, cómo avanzar por el tablero y qué hacer al caer en una casilla con un monstruo o una casilla "?".	Grupal.	(aula de usos múltiples)	➤ Tablero de juego. ➤ Tarjetas con emociones.

<p>Desarrollo del juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cada niño lanza el dado normal y avanza por el tablero. Al caer en una casilla con un monstruo, sigue las instrucciones: - Monstruo alegre: avanzar una casilla. - Monstruo triste: retroceder dos casillas. - Monstruo durmiendo: perder un turno. - Al caer en una casilla "?", el jugador lanza el dado de opciones y sigue la indicación según lo que salga: - Hacer lista: Escribir diferentes situaciones donde se experimenta la emoción de la tarjeta, con ayuda de todos. - Dibujar: Leer la emoción y hacer un dibujo de ella, los demás deben adivinar. - Mirar y adivinar: El moderador busca la emoción en el libro, cubre el texto y el jugador debe adivinar solo mirando las ilustraciones. - Leer y adivinar: El moderador lee la emoción sin mostrar las ilustraciones, el jugador debe adivinar. - Mímica: Representar la emoción sin hablar, los demás deben adivinar. - Hacer teatro: Elegir a otra persona y representar una escena donde se viva la emoción. 	<p>Grupos pequeños.</p>		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tablero de juego DIY (con casillas, monstruos y casillas "?") ➤ Tarjetas con emociones (emoticonos y descripciones) ➤ Dado normal ➤ Dado de opciones (con las siguientes caras: Hacer lista, Dibujar, Mirar y adivinar, Leer y adivinar, Mímica, Hacer teatro) ➤ Lápices, papel y crayones ➤ Libro de emociones
------------------------------	---	-------------------------	--	--

Cierre y reflexión.	<ul style="list-style-type: none"> - Reflexión sobre Emociones: Reúne a los niños y discute brevemente sobre las emociones trabajadas. Pregunta: "¿Cuál emoción les gustó más representar? ¿Cuál fue más difícil de adivinar?" - Despedida: Agradece a los niños por su participación y refuerza el aprendizaje emocional obtenido durante el juego. 	Grupal.		
Instrumento de evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Observar si los niños participan en todas las fases del juego. ➤ Evaluar si los niños comprenden las reglas del juego. ➤ Evaluar la cooperación, el respeto por turnos y la ayuda mutua. ➤ Observar la capacidad de los niños para identificar y nombrar las emociones presentadas. ➤ Observar cómo representan las emociones a través de dibujos, mímicas y teatro. 			
Ajustes razonables:				
Observaciones:				
IMPACTO DE LOS DBA.				
<p>La actividad está diseñada para poder fomentar los DBA, ya que en la actividad se integra la teoría de las neurociencias y neuroeducación. Al estar incluyendo ejercicios de respiración (relajación) de manera consciente, la conciencia corporal y la estimulación cognitiva a través de la música y pintura; se está promoviendo un entorno de aprendizaje emocionalmente seguro y estimulante de manera cognitiva.</p>				

FUNDAMENTACIÓN EN BASE A LA NEUROEDUCACIÓN:

Esta actividad se basa en la neuroeducación, integrando estrategias de gestión emocional y ejercicios de estimulación cognitiva. Utiliza elementos lúdicos para activar diferentes áreas del cerebro, mejorando la inteligencia emocional y la autorregulación.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- **Desarrollo de la conciencia emocional:**
 - Identificar y nombrar diferentes emociones a través del laberinto.
- **Regulación Emocional:**
 - Practica técnicas de respiración consciente para manejar las emociones.
- **Expresión creativa:**
 - Utilizar la mímica y el teatro como medio de expresión emocional.
- **Empatía y comprensión:**
 - Fomentar la empatía y la comprensión de las emociones de los demás mediante la reflexión y la discusión.

30 ACTIVIDADES PARA TRABAJAR LAS EMOCIONES CON LOS NIÑOS. (s. f.).

<https://blogsaverros.juntadeandalucia.es/ceipfedericogarcialorcacordoba/files/2020/04/ebook-30-actividades-educaci%C3%B3n-emocional.pdf#:~:text=A%20grandes%20rasgos%20en%20ESTE%20E-BOOK%20ENCONTRAR%C>