



**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

|   |                      |  |                     |   |   |                                 |
|---|----------------------|--|---------------------|---|---|---------------------------------|
| <b>Nombre del proyecto:</b>   |                      | <b>Laberinto de las emociones</b>  |                     |   |   |                                 |
| <b>Fase–Grado:</b>  |                      | 2 preescolar - 2° grado  | <b>Tiempo:</b>      | 60 minutos.   |   |                                 |
| <b>Propósito:</b>   |                      | Trabajar y comprender diversas emociones a través de un juego interactivo, fomentando la identificación, expresión y gestión emocional en los niños. |                     |   |   |                                 |
| <b>Problema del contexto:</b><br>Situación problema, reto, interés o necesidad. |                      | Los niños no logran comprender sus emociones.  |                     |   |   |                                 |
| <b>Ejes articuladores que se trabajan.</b>                                      |                      |  |                     |   |   |                                 |
| 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. |
| <b>Campos formativos que sustentan el aprendizaje:</b>                          |                      |  |                     |   |   |                                 |
| <b>Campos formativos.</b>   |                      | <b>Contenidos de los campos formativos vinculados al problema:</b>   |                     | <b>Procesos de Desarrollo del Aprendizaje (PDA)</b>   |   |                                 |
| <b>Lenguajes</b>  |                      | 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. |   |                                 |
| <b>Saberes y pensamiento científico</b>   |                      | 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).   |   |                                 |

| <b>Ética, naturaleza y sociedades</b> | 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.   |   |  |
|---------------------------------------|--|--|---|--|
| <b>De lo humano a lo comunitario</b>  | 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 si a través del modelado, dibujo, pintura y otros recursos de los lenguajes artísticos, y respeta las producciones de sus pares. |   |  |
| <b>Metodología:</b>                   |  |  |   |  |
| <b>Fases.</b>                         | <b>Desarrollo de actividades.</b>  | <b>Organización del grupo.</b>   | <b>Espacio</b>  | <b>Recursos materiales.</b>                      |
| 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:<br>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.<br>➤ Tarjetas con emociones. |

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

|   |  |         |  |  |
|---|--|---------|--|--|
| Cierre y reflexión.   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexión sobre Emociones:<br/>Reúne a los niños y discute brevemente sobre las emociones trabajadas. Pregunta: "¿Cuál emoción les gustó más representar? ¿Cuál fue más difícil de adivinar?"</li> <li>- Despedida:<br/>Agradece a los niños por su participación y refuerza el aprendizaje emocional obtenido durante el juego.</li> </ul>   | Grupal. |  |  |
| <b>Instrumento de evaluación:</b>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Observar si los niños participan en todas las fases del juego.</li> <li>➤ Evaluar si los niños comprenden las reglas del juego.</li> <li>➤ Evaluar la cooperación, el respeto por turnos y la ayuda mutua.</li> <li>➤ Observar la capacidad de los niños para identificar y nombrar las emociones presentadas.</li> <li>➤ Observar cómo representan las emociones a través de dibujos, mímicas y teatro.</li> </ul> |         |  |  |
| <b>Ajustes razonables:</b>  |  |         |  |  |
| <b>Observaciones:</b>   |  |         |  |  |
| <b>IMPACTO DE LOS DBA.</b>  |  |         |  |  |
| <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>