

ESCUELA NORMAL DE EDUCACIÓN PREESCOLAR



**NEUROEDUCACION, DESARROLLO EMOCIONAL Y
APRENDIZAJE EN LA PRIMERA INFANCIA**

**NOMBRE DEL TRABAJO
DISEÑO DE ACTIVIDADES ARGUMENTADAS**

**PRESENTADO POR:
VALERIA SARAI JIMÉNEZ VALDÉS
1B**

**MAESTRA:
SILVIA ERIKA SAGAHON SOLIS**

SALTILLO, COAHUILA DE ZARAGOZA

MAYO 2024

Diseño de Actividades Argumentadas

Nombre de la actividad: Las caras de las emociones		
Grado: 3º Sección: "A"		
Objetivo: Por medio del juego, los niños van a identificar y reconocer qué tipo de gestos hacen cuando pasan por distintas situaciones que involucran las emociones: enojo, alegría, miedo, tristeza o sorpresa.		
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Pictograma de cuento sobre las emociones. • 2 tableros (llamados: "Tablero de las emociones") para encajar pelotas. Cada uno debe contener 5 orificios de 4cm y arriba de cada uno la cara que representa a cada emoción. • 10 pelotas de unicel de 5cm que tengan la cara que representa a las emociones. • 2 cajas de cartón denominada: "La caja misteriosa" • Bocina 		
Espacio: Dentro del salón		
Actividad	¿Qué favorece?	Neurociencia, Neuroeducación o Neurodidáctica
Inicio: 7 minutos aproximadamente		
<p>Se iniciará preguntando lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sienten hoy? • ¿Sabes cuáles son las emociones? (Dar a conocer las 5 emociones) • ¿Cuándo se sienten enojados, tristes, felices, sorprendidos o tristes? (Platiquen una situación) • ¿Qué cara hacen cuando se sienten enojados, tristes, felices, sorprendidos o con miedo? (Representen las emociones con sus gestos) • Después, por medio del pictograma, la maestra y los niños leerán un cuento sobre las emociones, donde estarán presentes los distintos gestos de las emociones. <p>Posteriormente, les preguntará:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hizo Pablo cuando estaba enojado? • ¿Y qué hizo cuando estaba triste? 	<p>Al hacer las preguntas favorece:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de dar respuestas • Participación • Capacidad de dar opiniones • Comunicación • Identificación • Interacción <p>Pictograma, favorece:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario • Emociones y sentimientos • Apoya la comprensión. 	<p>Esta actividad favorece principalmente el reconocimiento de las emociones, pero en relación a la neuroeducación, vemos como está presente la neurociencia, pues al llevar a cabo la actividad se despiertan distintas emociones, funciones corporales, mentales, pensamientos y conductas que provienen de la actividad cerebral y que con esta actividad se siguen desarrollando.</p>
Desarrollo: 25 minutos		
<ul style="list-style-type: none"> • Se formarán 2 equipos en el salón. • De cada equipo, pasaran 2 niños al frente para trabajar en equipo. • Se le pondrá a disposición la caja misteriosa, la cual contiene 5 pelotas y la pareja de ambos equipos sacará una pelota. 	<p>Actividad del tablero:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clasificación o relación de las emociones que favorece: 	<p>Pero también vemos la neuroeducación, pues se puede analizar como con esta actividad los</p>

<ul style="list-style-type: none"> Las 2 parejas tomarán el tablero de las emociones y tratarán de encajar la pelota que les toco, con la imagen relacionada, por ejemplo: Sacan una pelota, y esta tiene la imagen de tristeza, así que en el tablero identificaran los gestos que se hacen al estar triste y trataran de que la pelota se encaje en el círculo del tablero. Cuando la primera pareja termine de encajar la primera pelota, dejarán el tablero sobre una mesa y pasara otra pareja, en total serán 5 parejas. (En caso de que sobren más niños en el equipo se harán más rondas de juego). Así continuara hasta que hayan llenado todo el tablero. 	<ul style="list-style-type: none"> Pensamiento lógico Observación y atención Identificación Acción: Pienso- Ejecuto <p>Al ejecutar el juego:</p> <ul style="list-style-type: none"> Favorece a la concentración y motricidad fina. Trabajo en equipo 	<p>niños reaccionan ante los diversos estímulos o capacidades que deben poner en juego, donde lo que hacen, ven, escuchan o tocan impactan en su aprendizaje por medio de los sentidos, como lo vemos en la lectura “Como funciona tu cerebro para dummies”, del autor Nestor Braidot, de este modo, se lleva a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p>
<p>Cierre: 3 minutos</p>		
<p>Cuando hayan terminado el juego del tablero, escucharan y cantaran una canción sobre las emociones: https://youtu.be/qA4BhaaGqdE?si=KpYSaLGW0FFpFZXr</p> <p>Y finalmente se les preguntara:</p> <ul style="list-style-type: none"> Y ahora: ¿Cómo se sienten? ¿Entonces qué podemos hacer cuando estamos enojados o estamos tristes? ¿Les gusto este juego? 	<p>Las canciones infantiles potencian el desarrollo intelectual, auditivo, motriz y social, memorización, retención de información contenida en la canción, concentración, reconocimiento de emociones y expresión corporal.</p> <p>Por medio de las preguntas: Favorece la reflexión, análisis y expresión.</p>	<p>Con esto, vemos como se emplea la neurodidactica, pues se escoge una estrategia para que el cerebro continúe desarrollándose de la mejor manera posible, lo cual se hace en esta actividad, pues favorece mucho al desarrollo de las capacidades del cerebro (donde también están las emociones) pero también contribuyen a los DBA, lo cual hace que todos los niños puedan obtener las habilidades y conocimientos necesarios en su aprendizaje.</p>

Anexos:

- Pictograma

Había una vez un



llamado Pablo que se sentía muy



Porque su mama le dio dinero para comprar una



Pero cuando iba de regreso a



su paleta se cayó al suelo

Así que se



mucho y recordó que su mama le dijo que respirara un poco

cuando se sintiera enojado, eso hizo y se tranquilizó.

Aun así, regreso muy



a su casa y para sentirse mejor, le pido a su mama

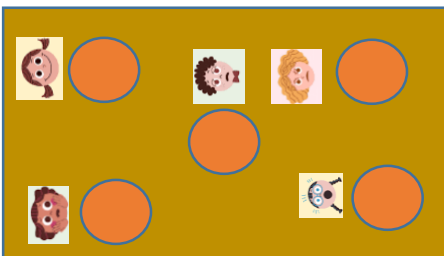
que le diera un



Su mama le dio un abrazo y Pablo se volvió a sentir



- Tablero de emociones:



Caja Misteriosa

