

Descubriendo y Gestionando Emociones con El Monstruo de Colores

Ética y Valores | *Ética y valores* | *Diseño Universal para el Aprendizaje*

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de primaria (6-11 años) reconozcan, comprendan y aprendan a gestionar una emoción fundamental a través del relato y actividades basadas en "El monstruo de colores". A lo largo de seis sesiones, los alumnos explorarán cómo identificar sus emociones, entender sus manifestaciones físicas y pensamientos asociados, y practicar estrategias de regulación emocional mediante actividades lúdicas y de gamificación. Este enfoque socioemocional es vital para el desarrollo integral de los niños, ya que les ayuda a manejar sus sentimientos de manera saludable y a relacionarse mejor con sus compañeros y entorno.

El plan conecta con la vida diaria de los estudiantes, facilitando la aplicación práctica de lo aprendido en diversas situaciones cotidianas dentro y fuera del aula. Además, promueve una actitud de aceptación y respeto hacia las emociones, fortaleciendo la autoestima y la empatía. La metodología basada en el Diseño Universal para el Aprendizaje garantiza que todas las actividades sean accesibles y motivadoras para la diversidad del grupo, brindando múltiples formas de representación, acción y motivación.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las emociones y comprender su función en la vida cotidiana.
- Reconocer las sensaciones físicas y pensamientos asociados a las emociones.
- Practicar estrategias adecuadas de regulación y gestión emocional.
- Desarrollar una actitud de aceptación y comprensión hacia las emociones como experiencias humanas normales.
- Participar en actividades de gamificación para fortalecer el aprendizaje socioemocional.
- Expresar experiencias personales relacionadas con las emociones de manera respetuosa y segura.
- Aplicar las estrategias aprendidas en situaciones cotidianas dentro y fuera del aula.

Recursos Necesarios

- Libro ilustrado "El monstruo de colores" (1 por cada 3-4 estudiantes o proyección digital).
- Cartulinas de colores (rojo, azul, amarillo, verde, negro, rosa) – 6 por estudiante.
- Marcadores, crayones y lápices de colores.
- Tarjetas con dibujos de expresiones faciales y situaciones emocionales.
- Dispositivo digital para proyección de videos o actividades interactivas (tablet o computadora).
- Juego de dados con colores asociados a emociones (1 por grupo).

- Hojas de trabajo impresas con actividades y espacios para dibujar o escribir (1 por estudiante).
- Pizarrón y plumones (o pizarras individuales si es posible).
- Material para elaborar un "Monstruo de colores" en grupo (cartón, tijeras, pegamento, ojos móviles).
- Reproductor de audio con música de diferentes tonos para actividades de relajación.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre las emociones comunes (alegría, tristeza, miedo, rabia, calma).
- Habilidades básicas para escuchar y expresar ideas en grupo.
- Experiencia previa con actividades lúdicas y trabajo colaborativo.
- Capacidad para seguir instrucciones sencillas y respetar turnos.
- Participación en actividades de lectura o escucha de cuentos.

Actividades

Sesión 1: Conociendo a El Monstruo de Colores y Nuestra Emoción

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar "El monstruo de colores" para que los estudiantes comiencen a identificar las emociones y se motiven a explorarlas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente dice:** "¿Alguna vez has sentido que no sabes por qué estás alegre o triste? Hoy vamos a descubrir qué pasa con esas emociones."
- **Estudiantes responden:** Comparten emociones que recuerdan haber sentido.

Motivación y enganche:

- **Docente dice:** "Les voy a contar el cuento de un monstruo que tiene un lío con sus emociones. ¿Quieren ayudarlo a entenderlas?"
- **Estudiantes escuchan con atención y muestran interés.**

Contextualización:

- **Docente explica:** "Todos sentimos cosas diferentes dentro de nosotros, y conocerlas nos ayuda a sentirnos mejor con nosotros mismos y con los demás."

- **Estudiantes asienten y se preparan para la actividad.**

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 140 minutos

Presentación del contenido:

Lectura dramatizada y visualización del cuento "El monstruo de colores" con apoyo de imágenes y preguntas interactivas.

Actividad 1: Lectura y Exploración Visual

- **Objetivo específico:** Identificar la emoción y comprender su función.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Vamos a leer juntos el cuento y observar cómo se siente el monstruo."
 - Lee el cuento en voz alta, mostrando imágenes y preguntando: "¿Qué emoción creen que siente el monstruo aquí? ¿Por qué?"
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Respuestas orales y participación activa.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol del docente:** Guía la lectura, hace preguntas para activar reflexión, observa participación y comprensión.

Actividad 2: Colores y Emociones

- **Objetivo específico:** Reconocer las sensaciones físicas y pensamientos asociados a la emoción.
- **Instrucciones:**
 - **Docente dice:** "Cada emoción tiene un color. Vamos a usar cartulinas para dibujar cómo nos sentimos cuando tenemos esa emoción."
 - Entrega cartulinas de colores y pide que dibujen una situación en la que hayan sentido esa emoción.
 - Invita a algunos a compartir su dibujo y explicar qué sienten en el cuerpo y en su mente.
- **Organización:** Individual con espacio para compartir en plenaria.
- **Producto:** Dibujos con explicación oral.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol del docente:** Apoya con ejemplos, motiva a expresarse, pregunta sobre sensaciones físicas y pensamientos.

Actividad 3: Juego de Dados Emocionales

- **Objetivo específico:** Identificar emociones y practicar su expresión.
- **Instrucciones:**

- **Docente dice:** "En grupos, vamos a lanzar dados con colores para que cada quien cuente una historia o situación donde sintió esa emoción."
- Organiza en grupos de 3-4 estudiantes.
- Cada estudiante lanza el dado y comparte su experiencia.

- **Organización:** Grupos pequeños

- **Producto:** Relatos orales y escucha activa.

- **Tiempo:** 40 minutos

- **Rol del docente:** Escucha, interviene para guiar narrativas respetuosas y fomenta empatía entre compañeros.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Crear un mini libro de emociones con dibujos y palabras.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Uso de tarjetas con imágenes para facilitar la expresión y acompañamiento individualizado.

Transición:

El docente conecta el juego con la importancia de conocer nuestras emociones para poder manejarlas mejor, preparando a los estudiantes para la siguiente sesión donde aprenderán estrategias para gestionarlas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

Realizar un "Mapa emocional" en el pizarrón donde cada estudiante coloque una palabra o dibujo que represente lo que aprendió sobre la emoción.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué emoción aprendimos hoy?
- ¿Cómo podemos darnos cuenta cuando sentimos esa emoción?
- ¿Por qué es importante entender nuestras emociones?

Retroalimentación:

El docente reconoce las aportaciones de cada estudiante, destacando ideas claras y fomentando la participación.

Transferencia:

Invitar a los estudiantes a observar sus emociones durante la semana y traer ejemplos para compartir en la próxima sesión.

Tarea o reto:

Observar y anotar situaciones donde hayan sentido la emoción trabajada y cómo reaccionaron.

Sesión 2: Reconociendo Sensaciones y Pensamientos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar lo aprendido y conectar con la identificación de sensaciones físicas y pensamientos relacionados con la emoción.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente pregunta:** "¿Recuerdan qué emoción vimos la última vez? ¿Pueden decir cómo la sienten en su cuerpo?"
- **Estudiantes responden y comparten sus observaciones.**

Motivación y enganche:

- **Docente dice:** "Hoy jugaremos a ser detectives de nuestras sensaciones y pensamientos para descubrir qué nos dice nuestro cuerpo cuando sentimos una emoción."

Contextualización:

- **Docente explica:** "Saber qué sentimos y pensamos nos ayuda a decidir qué hacer con nuestra emoción."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: Juego de las Sensaciones

- **Objetivo:** Reconocer sensaciones físicas asociadas a la emoción.
- **Instrucciones:**
 - El docente presenta tarjetas con frases o imágenes de sensaciones (ej: corazón acelerado, manos sudorosas).
 - Los estudiantes en grupos clasifican cuáles están relacionadas con la emoción trabajada.
 - Discuten en grupo y comparten sus razones.
- **Organización:** Grupos de 3-4
- **Producto:** Clasificación y argumentos orales.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Facilita discusión, pregunta por ejemplos personales.

Actividad 2: Pensamientos y Emociones

- **Objetivo:** Identificar pensamientos que acompañan la emoción.
- **Instrucciones:**
 - Se proyecta o lee un cuento corto con una situación emocional.
 - Los estudiantes escriben o dibujan qué piensa el personaje y cómo se siente.
 - Comparten en parejas y luego en plenaria.
- **Organización:** Individual y parejas
- **Producto:** Dibujos o escritos cortos.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Apoya con ejemplos, fomenta empatía.

Actividad 3: Relajación y Respiración

- **Objetivo:** Introducir la gestión física de la emoción.
- **Instrucciones:**
 - Se guía a los estudiantes en una breve sesión de respiración profunda con música suave.
 - Se conversa sobre cómo esta práctica puede ayudar a calmar el cuerpo.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Participación activa y reflexión oral.
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol docente:** Guía la actividad, pregunta cómo se sienten antes y después.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Elaborar un diario emocional con dibujos y palabras.
- Para quienes requieren apoyo: Uso de imágenes y apoyo verbal para expresar sensaciones.

Transición:

El docente enlaza la importancia de reconocer pensamientos y sensaciones para aprender a regular la emoción, preparando la sesión siguiente.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Hacer un cartel colectivo con las sensaciones y pensamientos más comunes identificados.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué sensaciones sentiste al recordar una emoción?

- ¿Cómo crees que tus pensamientos afectan cómo te sientes?

Retroalimentación:

El docente destaca aportes relevantes y refuerza la conexión entre pensamientos y emociones.

Transferencia:

Invitar a practicar la respiración y observar pensamientos durante la semana.

Tarea o reto:

Observar un pensamiento que aparezca cuando sientan la emoción y contarlo en la próxima sesión.

Sesión 3: Estrategias para Gestionar la Emoción

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar lo aprendido con la práctica de estrategias para regular la emoción.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente pregunta:** "¿Qué hacen cuando sienten esta emoción para sentirse mejor?"
- **Estudiantes comparten ideas.**

Motivación y enganche:

- **Docente dice:** "Hoy aprenderemos trucos y juegos para ayudar a nuestro monstruo a sentirse más tranquilo y feliz."

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: Caja de Herramientas Emocionales

- **Objetivo:** Aprender estrategias de regulación emocional.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, crear una "caja" (puede ser dibujo o una caja real) con dibujos o palabras que representen acciones para calmar o manejar la emoción.
 - Presentar su caja al grupo y explicar cada herramienta.
- **Organización:** Grupos
- **Producto:** Caja de herramientas emocional creativa.

- **Tiempo:** 80 minutos
- **Rol docente:** Facilita ideas, motiva creatividad, evalúa comprensión.

Actividad 2: Juego de Roles

- **Objetivo:** Practicar estrategias en situaciones cotidianas.
- **Instrucciones:**
 - Se presentan situaciones breves donde se experimenta la emoción.
 - En parejas, actúan cómo aplicarían una estrategia para manejar esa emoción.
 - Comparten con el grupo las soluciones.
- **Organización:** Parejas
- **Producto:** Representación oral y discusión.
- **Tiempo:** 70 minutos
- **Rol docente:** Orienta, da retroalimentación y refuerza aprendizajes.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Crear un cartel con pasos para calmar la emoción para compartir con la familia.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Apoyo con pictogramas y ejemplos concretos.

Transición:

Explicar que en la próxima sesión practicarán estas estrategias con juegos para fortalecer lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Revisión grupal de las estrategias aprendidas con lluvia de ideas en el pizarrón.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cuál estrategia te parece más útil?
- ¿Cuándo la usarías?

Retroalimentación:

El docente destaca la importancia de practicar y reconocer que cada uno puede elegir lo que mejor le funciona.

Transferencia:

Invitación a usar una estrategia esta semana y contar su experiencia.

Tarea o reto:

Practicar una estrategia en casa o escuela y anotar cómo les fue.

Sesión 4: Aceptando y Comprendiendo Nuestra Emoción

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito: Promover una actitud positiva y aceptadora hacia la emoción.

Activación:

- **Docente dice:** "¿A veces te sientes raro por tener una emoción? Hoy aprenderemos que todas las emociones son normales y nos ayudan."
- **Estudiantes comparten experiencias de sentirse juzgados o no comprendidos.**

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: Cuento de Aceptación

- **Objetivo:** Comprender que la emoción es parte normal de la vida.
- **Instrucciones:** Leer o narrar un cuento relacionado con aceptar una emoción difícil, seguido de una discusión guiada.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Participación en diálogo y reflexiones.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Facilita diálogo, valida emociones.

Actividad 2: Diario de Aceptación

- **Objetivo:** Expresar emociones respetuosamente y sin miedo al juicio.
- **Instrucciones:** Los estudiantes dibujan o escriben una situación donde aceptaron o podrían aceptar una emoción sin juzgarse.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Dibujos o escritos personales
- **Tiempo:** 70 minutos
- **Rol docente:** Ofrece apoyo individual y escucha activa.

Actividad 3: Juego de Afirmaciones Positivas

- **Objetivo:** Fortalecer la autoaceptación.

- **Instrucciones:** En círculo, cada estudiante dice una frase positiva sobre las emociones que siente.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Afirmaciones orales
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Modera y refuerza mensajes positivos.

Diferenciación:

- Para estudiantes con habilidades lingüísticas avanzadas: Escribir una carta a su monstruo explicándole la importancia de aceptar emociones.
- Para estudiantes con dificultades: Uso de dibujos y apoyo verbal para expresarse.

Transición:

Explicar que ahora que saben aceptar la emoción, el siguiente paso será usar juegos para practicar su gestión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Crear un mural colectivo con frases y dibujos sobre la aceptación emocional.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste sobre aceptar tus emociones?
- ¿Por qué crees que es importante no juzgar lo que sientes?

Retroalimentación:

El docente valora la participación y refuerza el mensaje de aceptación.

Transferencia:

Invitar a practicar la afirmación positiva cada día.

Tarea o reto:

Decir o pensar una frase positiva cada vez que sientan la emoción.

Sesión 5: Fortaleciendo Aprendizajes con Gamificación

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito: Motivar y preparar para juegos que refuerzan la gestión emocional.

Activación:

- **Docente pregunta:** "¿Quién quiere jugar y aprender más sobre sus emociones?"
- **Estudiantes responden con entusiasmo.**

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: Carrera de Emociones

- **Objetivo:** Practicar identificación y gestión de emociones en equipo.
- **Instrucciones:** Crear un circuito con estaciones de actividades donde los estudiantes realicen retos relacionados con la emoción (ej: respiración, contar una historia, dibujar). Cada equipo compite sanamente para completar el circuito.
- **Organización:** Grupos
- **Producto:** Participación y desempeño en actividades.
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol docente:** Organiza, supervisa y motiva.

Actividad 2: Bingo de Estrategias Emocionales

- **Objetivo:** Reforzar el conocimiento de estrategias de gestión emocional.
- **Instrucciones:** Cada jugador tiene un cartón con estrategias; el docente menciona situaciones y los estudiantes marcan la estrategia adecuada.
- **Organización:** Individual
- **Producto:** Cartones de bingo completados.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Modera y corrige dudas.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Crear nuevas situaciones y estrategias para el juego.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Uso de imágenes y explicaciones adicionales.

Transición:

Reflexionar sobre cómo los juegos ayudan a recordar y practicar lo aprendido para aplicarlo en la vida real.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Compartir en círculo qué parte del juego les ayudó más a entender o recordar la emoción y estrategias.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste jugando sobre tus emociones?
- ¿Cómo te ayudarán estas estrategias en la escuela o en casa?

Retroalimentación:

El docente felicita la participación y esfuerzo, y anima a seguir practicando.

Transferencia:

Invitar a usar lo aprendido en situaciones diarias y contar resultados.

Tarea o reto:

Practicar una estrategia en casa y contar la experiencia la siguiente sesión.

Sesión 6: Aplicando y Reflexionando sobre Nuestras Emociones

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito: Preparar para compartir experiencias y consolidar aprendizajes.

Activación:

- **Docente pregunta:** "¿Quién quiere contar cómo usó una estrategia para manejar su emoción esta semana?"
- **Estudiantes comparten brevemente.**

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Actividad 1: Rueda de Experiencias

- **Objetivo:** Expresar experiencias personales relacionadas con la emoción de manera respetuosa y segura.
- **Instrucciones:** En círculo, cada estudiante comparte una experiencia donde aplicó una estrategia y cómo se sintió. Los demás escuchan sin interrumpir y luego comentan con apoyo y respeto.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Relatos orales y escucha activa.
- **Tiempo:** 60 minutos
- **Rol docente:** Modera, garantiza respeto y fomenta empatía.

Actividad 2: Creación Grupal del Monstruo de Colores

- **Objetivo:** Aplicar lo aprendido creando un símbolo grupal que represente la gestión emocional.
- **Instrucciones:** En equipo, diseñan y elaboran un monstruo de colores con materiales, integrando las emociones y estrategias aprendidas.
- **Organización:** Equipos grandes
- **Producto:** Monstruo de colores físico.
- **Tiempo:** 70 minutos
- **Rol docente:** Facilita materiales y guía la colaboración.

Actividad 3: Juego de Aplicación Situacional

- **Objetivo:** Aplicar estrategias en contextos simulados.
- **Instrucciones:** Se leen situaciones y los estudiantes deben indicar qué estrategia usarían y cómo.
- **Organización:** Individual y plenaria
- **Producto:** Respuestas orales.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol docente:** Evalúa respuestas y refuerza conceptos.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Proponer situaciones nuevas para el juego.
- Para estudiantes con apoyo: Uso de ejemplos visuales y ayuda para explicar.

Transición:

Preparar para la reflexión final y cierre de la unidad.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Realizar un resumen colectivo en el pizarrón con las emociones, sensaciones, estrategias y aprendizajes clave.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué emoción aprendiste a conocer y manejar?
- ¿Cómo te ayudaron las actividades a entender mejor tus sentimientos?
- ¿Qué harás diferente la próxima vez que sientas esta emoción?

Retroalimentación:

El docente reconoce el esfuerzo y crecimiento de cada estudiante durante las sesiones.

Transferencia:

Invitar a continuar observando y gestionando las emociones en la vida diaria.

Tarea o reto:

Compartir con la familia lo aprendido y practicar estrategias en casa.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Sesión 1 al inicio, observando conocimientos previos y percepciones sobre emociones.
- Formativa: Durante todas las actividades de desarrollo mediante observación directa, participación verbal, productos creados y autoevaluación.
- Sumativa: En la sesión 6 con la presentación de experiencias, creación del monstruo y respuestas en juego situacional.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente la emoción y su función en diferentes contextos.
- Reconoce y describe sensaciones físicas y pensamientos asociados a la emoción.
- Aplica estrategias adecuadas para regular la emoción en actividades y situaciones simuladas.
- Muestra actitud de aceptación y comprensión hacia la emoción y la expresa de manera respetuosa.
- Participa activamente en actividades lúdicas y de gamificación para consolidar aprendizajes.

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y expresión oral.
- Rúbrica para evaluar dibujos, cajas de herramientas y monstruo de colores.
- Observación directa durante juegos y actividades.
- Autoevaluación mediante preguntas de reflexión al cierre de cada sesión.
- Portafolio con evidencias de dibujos, escritos y hojas de trabajo.

Evidencias de aprendizaje:

- Dibujos y relatos orales que muestran identificación y comprensión de emociones.
- Productos de actividades (cajas de herramientas, murales, monstruo de colores) que reflejan estrategias aprendidas.
- Participación en juegos y dramatizaciones que demuestran aplicación de regulación emocional.
- Respuestas reflexivas en actividades de cierre que evidencian actitud de aceptación y autoconocimiento.