

El camino de las emociones

Cómo jugar

Plafón Dimension: 120 cm x 90 cm

						
S		verde	 sorpresa	C	violeta	 anticipación
	 rabia			R		marrón
gris		azul	 START	rosa	 confianza	
M	 alegría	T	 disgusto		 tristeza	amarillo
D	rojo		 miedo	A		A
 <small>Erasmus+ EPPKA3 - Support for Policy Reform n° 612872-EPP-1-2019-1-IT-EPPKA3-PI-FORWARD</small>						

El tablero se puede utilizar para 3 posibles juegos de dificultad creciente:

1. Conoce al robot y las emociones.
2. Comprender las emociones y encontrar soluciones
3. Role play

La clase se divide en pequeños grupos (de 3 a 5 alumnos) cada uno, jugando en un tablero.

1. Conoce al robot y sus emociones

Este juego está pensado para utilizarlo con los alumnos más pequeños y también en aquellos casos en los que empiezan a conocer el funcionamiento del robot.

- 1) Se coloca el robot en la casilla de INICIO.
- 2) Se elige un color y se programa el robot para llegar a ese color.
- 3) El Segundo paso es programar el robot para llegar a la letra del mismo color.
- 4) El tercer paso es programar el robot para llegar hasta la emoción que empieza por la misma letra.

Este juego de “Asociación Color-Letra-Emoción” es útil para que los niños conozcan el funcionamiento de la programación del robot.

Con los niños más pequeños, se pueden separar los tres pasos. Una vez que el niño desarrolla una mayor capacidad de programación puede programar todo el recorrido de una vez (agregando el botón de “sonido” cuando llegue a la casilla deseada).



2. Comprender las emociones y encontrar soluciones

Este juego representa el primer paso para conectar situaciones, emociones y posibles soluciones.

Hace falta un dado y un juego de cartas de colores con posibles situaciones de bullying (las cartas las pueden hacer los alumnos durante algunas sesiones anteriores al juego).

En el aula, se hace un trabajo previo junto con el maestro/a para identificar posibles situaciones de bullying. Esto se puede hacer trabajando con libros específicos o pidiendo directamente a los alumnos que describan posibles situaciones. En este último caso puede ser que surjan situaciones cercanas y eso puede dar lugar a discutir sobre eventos y situaciones cercanas y conocidas por los alumnos.

Cómo jugar



- 1) Lanzar el dado: el dado indica el número de movimientos que puede hacer el robot para llegar a una casilla de color.
O podéis elegir el color que más os guste.
- 2) Una vez que se llega a una casilla de COLOR, se coge una tarjeta de situación del mismo color y se lee con el grupo.
- 3) Buscad propuestas de solución a la situación, discutiendo en grupo, y luego ir hacia la LETRA por la que empieza la emoción.

Tarjetas de situaciones

Suena el timbre del recreo, Martina y Silvia terminan su almuerzo y, tras pedir permiso a la maestra/o, piden ir al baño.
Cuando llegan a la puerta del baño, encuentran a Camila de pie, frente a ellas. Dice que Silvia debe pasar el recreo sólo con ella porque son mejores amigas. Silvia no debe estar con Martina.
Silvia y Camilla se van juntas, mientras Martina...

[Rosa]

Pablo, Mateo y Guillermo, acompañados por sus padres, llegan a la cancha de baloncesto cercana al parque infantil de su pueblo. Tras unas cuantas rondas de tiros libres, llega Pedro y les pide que jueguen un partido de dos contra dos: Mateo y Pablo contra Guillermo y Pedro.
Sin embargo, ante cada error de su compañero, Pedro se burla de él con palabras cada vez más desagradables.
Guillermo, delante de sus amigos, se avergüenza cada vez más y...

[Verde]

<p>Durante la hora de educación física, el profesor pide a los niños que formen dos equipos para el partido de voleibol. Manuela y Felipe son los dos líderes de equipo y, a su vez, eligen a sus compañeros. Ricardo queda el último y se enfada mucho: no quiere, de ninguna manera, estar en el equipo de Manuela. Cuando Ricardo, con la cara roja, se acerca a ella, Manuela ..</p> <p style="text-align: right;">[Rojo]</p>	<p>Es la hora del recreo, Julia ha estado soñando toda la mañana con comer la magdalena de chocolate que su madre le había preparado para el almuerzo. Antes de empezar a comer, va al baño a lavarse las manos, pero cuando vuelve a clase Tomás se está comiendo su almuerzo. Julia intenta recuperar su almuerzo, pero Tomás sigue comiendo. Entonces Julia..</p> <p style="text-align: right;">[Marrón]</p>
<p>Es la clase de plástica: la profesora dice a los niños que el primero que termine el dibujo se convertirá en su ayudante durante dos días. Miguel termina antes que los demás y la profesora le manda a hacer fotocopias. A Francisco, su compañero de pupitre, le hubiera gustado terminar primero para convertirse en el ayudante de la profesora y, con un bolígrafo rojo, emborriona el dibujo de su amigo. Cuando Miguel vuelve a clase y ve lo que ha pasado con su trabajo, se queda inmóvil, incrédulo...</p> <p style="text-align: right;">[Morado]</p>	<p>Es una tarde de primavera, Cecilia y Kevin están jugando en el parque, en el tobogán, cuando llega al parque Joel, junto con su tía. El niño corre inmediatamente hacia el tobogán porque quiere subirse a él. A Cecilia le gustaría que sólo estuvieran ella y Kevin en el tobogán, así que justo antes de que Joel comience a deslizarse le da un fuerte empujón que le hace caer al suelo. Joel...</p> <p style="text-align: right;">[Gris]</p>
<p>Francisco empezó a ir a un nuevo colegio hace algún tiempo. Es muy tímido y torpe y sus compañeros de clase empezaron a llamarle "Zanahoria" por su pelo rojo.</p> <p>Francisco está cansado de la situación y...</p> <p style="text-align: right;">[Azul]</p>	<p>Es una mañana de verano, Marcos y Luisa están en un campamento de verano y están haciendo un taller de arte. Se fijan en el dibujo de Nicolás y empiezan a burlarse de él porque consideran que su obra es la más fea de todas. Nicolás se pone cada vez más nervioso, está cansado de la situación y...</p> <p style="text-align: right;">[Amarillo]</p>

Soluciones:

D: Distancia - da un paso atrás, sal de la situación

A: Adulto - cuenta lo que ha pasado a algún adulto

M ¿Me das la oportunidad de hablar – busca dialogar

A: Amigos - pide ayuda a un grupo de amigos

S: Stop! - dilo muy claro

R: Risa - usa el sentido del humor para reiros juntos

C: Compañeros - jugar juntos

T: Tranquilidad - no dejes que las emociones te sobrepasen

Este juego ofrece al alumnado situaciones y soluciones pre-definidas. Esto puede ayudar al maestro a iniciar debates relacionados con temas de acoso escolar.

3. Roleplay

Este juego es más complejo, y los alumnos representan situaciones y su conexión con las emociones y las reacciones. Esta actividad se basa en el storytelling y contribuye al desarrollo de las habilidades para hacer relatos.

Un grupo de 4 alumnos juegan juntos en dos equipos, y mueven 2 robots.

Para el juego hace falta:

- Un dado,
 - Un juego de tarjetas con personajes (el nombre de cada personaje comienza con alguna de las letras que aparecen en el tablero).
 - Un juego de tarjetas en las que se describen distintas situaciones/contextos.
- 1) La primera pareja comienza a jugar. El primer niño (A) dibuja una tarjeta de personaje y programa el robot para llegar a la caja con la primera letra del nombre.
 - 2) El segundo niño (B) tira los dados y programa el robot para llegar a un cuadro de emoción de acuerdo con el número de movimientos que ha establecido el dado. Esta es la emoción que siente el personaje.
 - 3) La segunda pareja hace el mismo procedimiento con su robot.
 - 4) Uno de los jugadores toma una carta de contexto (que tiene un color asignado) donde se describe una situación.
 - 5) Los niños tienen ahora todos los elementos para crear el juego: 2 personajes experimentando ciertas emociones en un contexto determinado. Tienen que ponerse de acuerdo sobre un o escenario, definir lo que pasó y el papel de cada personaje.
 - 6) Los niños que han elegido los personajes inventan los diálogos
 - 7) Mientras tanto, los niños que han elegido las emociones mueven los robots en el tablero mientras se desarrolla el diálogo, alcanzando las casillas de las emociones que creen que sienten los personajes.
 - 8) El objetivo es encontrar una solución común. Una vez que los personajes estén de acuerdo, ambos robots deben llegar a la caja con el color indicado en la tarjeta de contexto

Y se puede agregar un juego adicional de tarjetas para definir otros elementos de la historia. El profesor también puede usar dados para ayudar en la narración o proporcionar tarjetas de contexto más estructuradas.

Ejemplo de tarjetas de personaje

D = Daniela
A = Alicia
M = Marcos
A = Almudena
S = Simón
R = Raúl
C = Carlos
T = Tamara

Ejemplo de tarjeta de contexto/situación

Verde = patio /parque
Violeta = colegio
Marrón = campo de deporte/ gimnasio
Gris = plaza / calle
Azul = playa / piscina
Rosa = en una fiesta (cumpleaños, etc)
Amarillo = autobús
Rojo = tiempo después del centro