

KITS SOCIOEMOCIONALES

JUEGOS PARA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Kit de juegos para ampliar el vocabulario sobre los distintos estados emocionales.



KIT DE JUEGOS PARA EDUCACIÓN BÁSICA

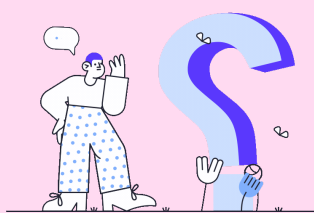
Set de distintos juegos para trabajar con estudiantes de enseñanza básica.

KIT DE JUEGOS PARA EDUCACIÓN MEDIA

Set con juegos para que múltiples cursos de enseñanza media puedan trabajar de manera simultánea.



CONTÁCTANOS



coordinacion@aprendizajeemocional.com
whatsapp: [+56992215191](https://www.whatsapp.com/business/profile/56992215191)



[@aprendizajeemocional.cl](https://www.instagram.com/aprendizajeemocional.cl)

JUEGOS EXPRÉSATE EDUCACIÓN PREESCOLAR

OBJETIVO

Desarrollar la inteligencia emocional a través de la conciencia emocional, ampliando el vocabulario de los diversos estados emocionales que sentimos los seres humanos.



EDAD RECOMENDADA:	4 - 8 años
CONTENIDO POR CAJA:	1 caja 4 plantillas 12 piezas de ojos 12 piezas de bocas 28 tarjetas para recrear



CAJAS POR SET:	4 Cajas
INCLUYE CAPACITACIÓN DOCENTE:	Sí
VALOR:	\$480.000.- + IVA
PLAZO DE ENTREGA:	5 días

KIT DE JUEGOS EDUCACIÓN BÁSICA

OBJETIVO

Set de juegos, orientados a estudiantes de educación básica, que busca fomentar y reconocer la importancia del desarrollo emocional y potenciar la inteligencia emocional y la empatía, logrando mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes.

Este set contempla la cantidad de juegos necesarios para que un curso pueda trabajar un mismo juego de manera simultánea.



CURSOS :

3° a 6to básico

TIEMPO DE USO POR JUEGO RECOMENDADO:

30 a 45 minutos

N° DE JUGADORES:

Dependerá del juego



¿QUÉ SIENTO?



CUENTA TU HISTORIA



EMPATÍZATE



¿CUÁNTO TE CONOCES?

CAJAS POR SET: 7 juegos ¿Cuánto te conoces?
5 juegos ¿Qué siento?
7 juegos "Cuenta tu historia"
2 juegos "Empatízate"

INCLUYE CAPACITACIÓN DOCENTE: Sí

VALOR: \$980.000.- + IVA

PLAZO DE ENTREGA: 5 días

coordinacion@aprendizajeemocional.com

whatsapp: [+56992215191](https://wa.me/56992215191)

[@aprendizajeemocional.cl](https://www.aprendizajeemocional.cl)

KIT DE JUEGOS EDUCACIÓN MEDIA

OBJETIVO

Set de juegos, orientados a estudiantes de educación media, que busca fomentar y reconocer la importancia del desarrollo emocional y potenciar la inteligencia emocional y la empatía, logrando mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes.

Este set contempla la cantidad de juegos necesarios para que un curso pueda trabajar un mismo juego de manera simultánea.



CURSOS :

7mo a IV medio

TIEMPO DE USO POR JUEGO RECOMENDADO:

30 a 45 minutos

Nº DE JUGADORES:

Dependerá del juego



¿QUÉ SIENTO?



CUENTA TU HISTORIA



SITUACIÓN



¿CUÁNTO TE CONOCES?

CAJAS POR SET: 7 juegos ¿Cuánto te conoces?
5 juegos ¿Qué siento?
7 juegos "Cuenta tu historia"
2 juegos "Situación"

INCLUYE CAPACITACIÓN DOCENTE: Sí

VALOR: \$980.000.- + IVA

PLAZO DE ENTREGA: 5 días

INFORMACIÓN Y OBJETIVOS DE LOS JUEGOS QUE COMPONEN LOS KITS (1/3)

EMPATÍZATE

Objetivo: Conocer los estados emocionales propios o ajenos frente a distintas situaciones con el fin de aumentar la empatía frente a relaciones interpersonales.

Jugadores: 6 personas

Duración de la actividad: 30 - 45 minutos

Rol del facilitador: Observador

Competencia socioemocional: Competencia social. Trabaja la empatía.

Instrucciones: Cada jugador tiene 4 cartas de alternativas (a,b,c,d), luego saca una carta con situaciones y debe poner su alternativa correcta y luego el resto debe votar por cuál creen que contestaría su compañero y responder luego por qué escogió esa alternativa.



¿CUÁNTO TE CONOCES?

Objetivo: Reflexionar sobre los intereses y características personales en el periodo de la adolescencia.

Jugadores: 5-8 personas

Duración de la actividad: 30 - 45 minutos

Rol del facilitador: Observador

Competencia socioemocional: Autonomía emocional y habilidades de vida y bienestar. Trabaja autoconocimiento, intereses, proyecto de vida.

Instrucciones: Cada jugador tiene 4 cartas de alternativas (a,b,c,d), luego saca una carta con situaciones y debe poner su alternativa correcta y luego el resto debe votar por cuál creen que contestaría su compañero y responder luego por qué escogió esa alternativa.



INFORMACIÓN Y OBJETIVOS DE LOS JUEGOS QUE COMPONEN LOS KITS (2/3)

SITU ACCIÓN

Objetivo: Reflexionar respecto a diferentes situaciones que puedan presentarse en la adolescencia.

Jugadores: 3-8 personas, dependiendo la tarjeta escogida.

Duración de la actividad: 45 minutos

Rol del facilitador: Modera las preguntas de reflexión para abrir la conversación.

Competencia socioemocional: Habilidades de vida y bienestar. Trabaja asertividad, resolución de conflictos, expresión emocional.

Instrucciones: Cada grupo escoge una tarjeta y luego la presenta frente al curso. Posteriormente, responden las preguntas para abrir la discusión.



¿QUÉ SIENTO?

Objetivo: Reconocer e identificar las emociones básicas que podemos sentir frente a distintas situaciones, para potenciar la inteligencia emocional y fomentar la empatía, logrando así mejorar las relaciones interpersonales.

Jugadores: 5-8 personas

Duración de la actividad: 30 - 45 minutos

Rol del facilitador: Modera la interpretación de los resultados.

Competencia socioemocional: Conciencia emocional y regulación emocional.

Instrucciones: Cada jugador saca una tarjeta y debe poner la ficha de cómo se sentiría en esa situación para finalmente analizar dónde está la mayoría de las fichas.



INFORMACIÓN Y OBJETIVOS DE LOS JUEGOS QUE COMPONEN LOS KITS (3/3)

CUENTA TU HISTORIA

Objetivo: Potenciar la reflexión sobre historias con el fin de tener mayores estrategias de afrontamiento de diversas situaciones.

Jugadores: 5-10 personas.

Duración de la actividad: 30 minutos

Rol del facilitador: Modera las preguntas finales para fomentar la reflexión.

Competencia socioemocional: Habilidades de vida y bienestar. Trabaja simbolización, resolución de conflictos, fantasía.

Instrucciones: Cada jugador tiene 1 o 2 dados y deben ir lanzándolos e invitando a una historia con la cara del dado que le sale, para luego responder preguntas.



CAPACITACIÓN ONLINE

Actividad docente, que tiene por objetivo entregar herramientas y dinámicas para que puedan sacar el máximo provecho de los juegos.

La actividad tiene una duración de 1 hr y se compone de tres partes:

- Parte 1: Modelo teórico de la terapia de juegos.
La importancia de la teoría del juego para el aprendizaje socioemocional en estudiantes. (20" app)
- Parte 2 (práctica): Aplicación de las distintas dinámicas de los juegos. (25")
- Parte 3: Herramientas y consejos para el éxito de la aplicación de los juegos (10")