

CONOZCAMOS las

COMPETENCIAS

EMOCIONALES





JUEGO DE MESA

CONOZCAMOS las

COMPETENCIAS EMOCIONALES

CONTENIDO



Tablero

Instrucciones



Bolsita con cartas de macro competencias y micro competencias y sus definiciones



Bolsita con 6 fichas de colores + 2 dados





Bolsita con cartas de preguntas
(15 cartas con preguntas
generales aplicables a
cualquier microcompetencia)



Bolsita con cartas sorpresa
(13 cartas)



Bolsita con cartas sorpresa para
la casa (28 cartas)

Block con hojas de
autoevaluación



CONOZCAMOS LAS COMPETENCIAS EMOCIONALES

Fecha: ____/____/____

Respecto a tu aprendizaje del modelo pinta de acuerdo a cuánto conociste de cada una de las microcompetencias emocionales. Dónde 1 es muy poco y 5 es el máximo de conocimiento.

	1	2	3	4	5
1. CONCIENCIA EMOCIONAL					
2. REGULACIÓN EMOCIONAL					
3. COMPETENCIAS EMOCIONALES PARA EL BIENESTAR, DESARROLLO Y APRENDIZAJE INTEGRAL DE LOS NIÑOS Y NIÑAS					
4. PROCESOS BIENESTANTES					
5. TENDENCIAS PROPOSITIVAS Y TRANSFORMATIVAS					
6. COMUNICACIÓN SOCIAL Y ÉTICA					

¿Qué aprendiste hoy en el juego?

¿Cuál(es) competencias emocionales conoces más y en cuáles te gustaría profundizar?

Reflexiones, emociones, entre otros que quieras expresar:

» OBJETIVO

Comprender el modelo de macro y micro competencias emocionales de la Fundación, que busca favorecer el desarrollo, aprendizaje y bienestar integral de los niños y niñas.

» CONTEXTO DE JUEGO

El juego “Conozcamos las macro y micro competencias emocionales” está pensado para ser jugado, inicialmente, en una Tarde de Formación Local del jardín infantil, espacio formativo que permite a las participantes desarrollar la actividad en un tiempo adecuado. Dada las características del juego, es posible y se recomienda volver a jugarlo en otras instancias, para continuar profundizando en las macro y micro competencias emocionales, ajustándose a los tiempos que tenga cada equipo educativo. Incluso, es posible usarlo como una rutina que evoluciona en la medida que el equipo va adquiriendo más información y comprensión del Modelo de educación emocional.



➤ TIEMPO



En general, el tiempo utilizado va a ser variable según la instancia que se use. Ejemplo: Tarde de Formación local dura 2 horas aprox. Se recomienda que el tiempo mínimo destinado para jugar sea entre 45 minutos a 1 hora.

➤ NÚMERO DE JUGADORES

Se recomienda hasta 6 jugadores/as.

➤ COMIENZO DEL JUEGO

Se requiere que uno de los jugadores/as guíe el juego, en base a las siguientes instrucciones:

- Dé la bienvenida e invite al grupo a sentarse en un círculo, resguardando estar cómodos.
- Lea en voz alta el objetivo del juego.
- Ubique el tablero al medio del grupo, de modo que todos/as tengan acceso a ver y participar sin dificultad.
- Coloque dentro del tablero el mazo de cartas de preguntas y el mazo de cartas sorpresa.
- Coloque fuera del tablero el mazo de cartas con las definiciones de las macro competencias y de las micro competencias, y el mazo de cartas sorpresa para la casa, éste último se usa sólo al final del juego.
- Explique que en este juego se abordarán las 5 macro competencias emocionales y las 23 micro competencias emocionales que el Modelo de educación emocional de Fundación Integra pretende promover en los distintos actores de la comunidad educativa: niños y niñas, familias y equipos educativos.
- Releve que en este juego todos ganan en conocimientos acerca del Modelo de educación emocional, que no hay perdedores, solo que algunos jugadores/as harán el recorrido por el tablero más rápido que otros.
- Señale que el juego requiere generar entre todos/as un clima propicio para la participación, de modo que todas/os los jugadores puedan conectarse consigo mismas/os al dar sus respuestas y con las/los demás, en un ambiente de respeto y buen trato.

➤ ¿CÓMO JUGAR?

- Cada jugador/a escoge una ficha de color y la coloca en el punto de PARTIDA.
- El turno se da siguiendo las manillas del reloj.
- El/la participante que inicia el juego tira el dado y avanza los casilleros que correspondan:



Si el dado cae en:

► **El casillero amarillo, naranja, morado, fucsia o verde:**

Quien guía el juego toma del mazo de cartas que corresponde a la macrocompetencia que es del mismo color al del casillero:

COLOR	MACROCOMPETENCIAS	MICROCOMPETENCIAS
AMARILLO	CONCIENCIA EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none">• Lenguaje emocional• Atención plena• Lenguaje estético
NARANJO	REGULACIÓN EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none">• Expresión emocional• Tolerancia a la frustración• Remind• Potenciar emociones que producen bienestar
MORADO	AUTOESTIMA Y AUTONOMÍA EMOCIONAL	<ul style="list-style-type: none">• Autoconocimiento• Autoeficacia• Gestión de ayuda y recursos• Actitud optimista• Resiliencia• Bienestar emocional
FUCSIA	VÍNCULOS BIENTRATANTES	<ul style="list-style-type: none">• Escucha activa• Comunicación asertiva y efectiva• Empatía• Respeto y valoración de la diversidad• Trabajo en equipo• Gestión colaborativa de los conflictos
VERDE	COMPROMISO SOCIAL Y ÉTICO	<ul style="list-style-type: none">• Sentido de pertenencia• Toma de decisiones responsable• Comportamiento prosocial• Convivencia y ciudadanía



Quien modera lee en voz alta las cartas, que sirven para recordar las definiciones de cada una de las macro competencias emocionales.

Luego, se le pide al jugador que saque una carta del mazo de las preguntas (?), la lea en voz alta y responda en relación con las microcompetencias de ese color. Si el jugador no tiene claro la definición de alguna(s) de éstas, se le puede apoyar leyendo en voz alta las definiciones que aparecen en el reverso de las cartas de microcompetencias. Una vez que responde continúa el siguiente jugador.

▶ **El casillero azul con mensajes de avanzar o retroceder en el tablero:**

El jugador debe mover su ficha según las indicaciones que le tocaron en el casillero en cual quedó. Si al moverse cae en alguno de los colores de las macrocompetencias, saca una carta de preguntas (?); si cae en el casillero de carta sorpresa, saca una carta sorpresa y responde. Una vez que responde continúa el turno el siguiente jugador.

▶ **El casillero con el símbolo de caja sorpresa:**

El jugador debe sacar una carta del mazo de cartas sorpresas, leerla en voz alta y responder lo que se le pide. Una vez que responde continúa el turno de otro jugador.



Algunas consideraciones:

- Cada vez que un jugador/a saca una **carta de pregunta** o **carta sorpresa** debe volver a dejarla al final del mazo correspondiente.
- Los jugadores/as van avanzando en el tablero respetando su turno para jugar.
- El primer jugador/a que llega a la salida, espera que los demás avancen.
- Es esperable que todos los jugadores/as puedan avanzar el máximo de casilleros dentro del tablero.
- Si se acaba el tiempo destinado a esta actividad y no todos los jugadores/as llegan a la salida, se termina el juego.
- Si alcanza el tiempo, es posible volver a iniciar el juego una vez que todos los jugadores/as o la mayoría llegó a la salida.





» FINAL DEL JUEGO

Al finalizar el juego se repartirá a los jugadores/as una **hoja de autoevaluación** donde deben registrar individualmente sus aprendizajes relacionados con el modelo de competencias emocionales, obtenidos a partir del juego. Este registro debe tener el nombre del jugador/a y la fecha. Se recomienda que quede guardado en la oficina de la directora del jardín infantil, porque servirá de seguimiento al proceso de comprensión del Modelo de educación emocional de Integra. Además, en una próxima oportunidad que vuelvan a jugar, las/os participantes podrán comparar sus propios avances en la comprensión de las microcompetencias emocionales.

Antes de terminar, la persona que guió el juego les pide a todos los jugadores/as, incluyéndose él/ella, que saquen al azar una **carta sorpresa para la casa**, estas contienen sugerencias de cómo entrenar las distintas competencias emocionales. Cada jugador/a anota la sorpresa para la casa que le tocó y devuelve la carta al mazo.





Fonoinfancia
800 200 818

Apoyo psicológico gratuito para la crianza

Llama o chatea de lunes a viernes de 8:30 a 19:00 hrs.
www.fonoinfancia.cl



Financiado por la Subsecretaría de Educación Parvularia del Ministerios de Educación

