

## DESARROLLO AFECTIVO

### IDENTIFICACIÓN Y EXPRESIÓN EMOCIONAL



**TÍTULO**  
**¡HASTA PRONTO!**

**AUDIOVISUAL**  
<http://hyperurl.co/ruior0>

**VARIABLE QUE SE PUEDE TRABAJAR**  
Expresión emocional.

**EDAD RECOMENDADA:**  
De 3 a 6 años.

**SINOPSIS**  
D'Artacán emprende un viaje a París. Sus vecinos y amigos acuden a despedirle.



**REFERENTE TEÓRICO:** La autoexpresión emocional como factor de protección requiere del educador una suave conducción del alumno para ayudarle a transmitir sus sentimientos en sus diferentes grupos sociales. Aprender a manifestar cariño, enfado, tristeza, añoranza o decepción con expresiones verbales y gestuales adecuadas, constituye uno de los más importantes pilares para la construcción de una personalidad equilibrada.

**RAZÓN DE SER:** En la presente actividad, a partir de una secuencia audiovisual los alumnos aprenden fórmulas para expresar sus emociones. Mediante instrucciones sencillas del educador, los niños despliegan gestos de afecto a sus compañeros.

En una dinámica que se desarrolla a partir de preguntas-caso, los alumnos son cuestionados para que descubran formas de comportarse y expresiones afectivas ante diferentes situaciones. Un juego final facilita que los niños hagan un regalo a un compañero de clase.

### DESARROLLO

#### 1ª Fase

El educador explica a los alumnos que decir a una persona que la queremos es muy fácil. Se darán **instrucciones** a los niños como:

- *María, dile a Ignacio que le quieres mucho*
- *Rosa, hazle un gesto de cariño a Manuel*
- *Fernando, usa las manos (hazle una caricia o dale un abrazo) para que Maribel se sienta querida.*

Se introduce el audiovisual comentando que van a ver una escena en la que D'Artacán se marcha de su pueblo, y sus conocidos van a despedirle. Les explica que algunos son amigos y otros no tanto, pero en el fondo todos se quieren mucho.

Se proyecta el audiovisual.

**Preguntas** para asentar la comprensión del mensaje:

- *¿Qué le dicen a D'Artacán sus amigos?*
- *¿Al principio discuten?; ¿qué se dicen unos a otros?*
- *¿Qué pasa al final?; ¿acaban siendo amigos o discutiendo?*

#### 2ª Fase

Se desarrolla la siguiente **dinámica**: el maestro plantea **preguntas-caso** de corte emocional, debiendo responder los alumnos bien de forma libre, bien a partir de preguntas dirigidas a un solo niño:

- *"Cuando vamos a despedir a papá, mamá o a un hermano que se va de viaje ¿qué gestos hacemos?; ¿qué le decimos?; ¿qué gestos de cariño le hacemos?"*
- *"¿Qué podrías prestar o regalar a un amigo que está un poco triste? Tiene que ser algo que a ti te guste mucho. ¿Qué le dirías?"* [Esta última pregunta procede con alumnos de 5 ó 6 años de edad]
- *"Si le has hecho daño sin querer a un niño de tu clase ¿cómo le pedirías perdón?; ¿qué le dirías?"* [Preguntas para grupos de 5 ó 6 años]
- *"Si fuéramos los amigos de D'Artacán ¿qué le regalaríamos para que se acordara de nosotros durante su viaje?"*

### 3ª Fase

Se propone un **juego** popular a propósito de la temática abordada. Para su desarrollo pedimos a un alumno que salga un momento del aula. Él será D'Artacán, y los demás sus amigos. Le van a dar un regalo (cualquier objeto de pequeñas dimensiones o un cartel con un garabato a modo de firma dibujado por cada alumno).

Una vez haya salido el alumno del aula, se esconderá el objeto en cualquier lugar de la sala. A continuación se hará entrar al niño, quien deberá buscar por el aula hasta encontrar su regalo. Según se aproxime o se aleje del lugar en el que esté oculto, todos dirán "frío, frío", o "caliente, caliente".

Cuando lo encuentre, deberá agradecer a su manera (diciendo "gracias", o "mandando" besos) al grupo por la ayuda recibida.