

SEMÁFORO DEL ENOJO



El semáforo tiene como finalidad ayudar al niño a manejar y autoregular la emoción del enojo. Primero, se le pregunta si conoce sobre el funcionamiento de un semáforo. Luego, se le explica que del mismo modo, que el auto cuando el semáforo está en rojo tiene que frenar para no lastimar a nadie ni chocar ningún otro auto, nosotros cuando estamos enojados también tenemos que

“frenar” porque sino podemos herir a otros con nuestras palabras y acciones si reaccionamos de forma impulsiva. Entonces, le explicamos que tenemos que detenernos y pasar al semáforo en amarillo para reflexionar porque estamos enojados, poner en palabras aquello que nos sucede para lograr de esta manera buscar una manera mas adecuada de accionar frente a ese enojo.

También, se lo invita al niño/a a que identifique en qué zonas de su cuerpo siente ira/ enojo, ya que las emociones, en este caso particular el enojo, no solo se manifiesta en conductas y acciones sino también en el cuerpo. Por esta razón, es importante atender a estas “señales” que se manifiestan en distintas zonas del cuerpo para que el niño comience a registrarlas y poder manejarlas. Una vez que el niño/a haya tenido un espacio para reflexionar y poner en palabras lo que le sucede, podrá pasar al semaforo en verde, esto significa que podrá poner en practica nuevas formas de expresar su enojo, como por ejemplo acercarse al compañero/a del colegio y decirle que no le gusta que le saquen sus juguetes sin pedirle permiso. Esa respuesta es mas adecuada que pegarle al compañero .

Sugerencias:

Se recomienda este material para el trabajo con niños a partir de 4 años en adelante. Se sugiere que se le enseñe dicho material en situaciones en las que se encuentre calmo y relajado, para que logre de a poco ir incorporando y procesando la información. Resulta importante señalar que en los momentos en los cuales el niño manifiesta conductas disruptivas e impulsivas ante situaciones que le provocan enojo, no es conveniente que el primer acercamiento que tenga con este material sea en dichas situaciones.

EMOACCIONES



Las emoacciones consisten en 10 tarjetas que reflejan distintas situaciones de la vida cotidiana y dos tarjetas a modo de guía.

Se le muestra al niño/a cada una de las tarjetas y se le pregunta primeramente que ve en la imagen, luego que describa como cree que se sienten cada uno de los personajes y por último porque cree que se sienten así.

Resulta importante mencionar que no existen respuestas correctas, cada niño ante la presencia de una misma imagen podría llegar a responder de distintas maneras. Esto se debe a que la interpretación que hace el niño/a sobre lo que les sucede a cada uno de los personajes podría dar cuenta y reflejar las propias vivencias del niño.

Este material fue desarrollado con la intención de que el niño logre identificar las distintas emociones que presentan cada

uno de los personajes y dar cuenta las razones o motivos por las cuales cada personaje experimenta una determinada emoción y no otra.

A través de las respuestas que nos brinda el niño/a podemos indagar sobre sus emociones.

Sugerencias:

Se recomienda este material para el trabajo con niños a partir de 4 años en adelante.

Se sugiere que el adulto o profesional encargado de jugar con el niño, mantenga una escucha atenta y habilite un espacio de diálogo e intercambio para lograr de esta manera ahondar en cada una de las respuestas que da el niño/a.

COMO ME SIENTO

Este material consiste en ubicar en una mesa todas las fichas boca abajo, luego se le propone al niño que saque una tarjeta que refleja una emoción y otra que representa un lugar o persona. Por ejemplo, si la tarjeta que le toco indica “en la escuela” y la emoción es enojo, el adulto le preguntará

“ Que cosas te hacen enojar cuando estas en la escuela”?

El objetivo de dicho material es que el niño logre expresar con palabras que cosas le provocan tristeza, alegría, temor, ira o vergüenza en relación a difer-



entes ámbitos y/o personas. Es un material dinámico y lúdico que permite mediante el juego, explorar e indagar sobre las emociones que experimenta el niño/a

Sugerencias:

Se recomienda este material para el trabajo con niños a partir de 4 años en adelante.

UNEMOCIÓN



El material Unemoción tiene como objetivo trabajar la identificación y expresión de emociones con los niños/as mas pequeños. Se busca que el niño/a identifique las emociones que corresponden a cada situación, siendo una y solo una la que coincida correctamente.

Dicho material fue desarrollado con la finalidad de enseñarle al niño/a que ante determinadas situaciones, una persona, ya sea niño o adulto puede sentir diferentes emociones.

Mediante este juego, se busca estimular la motricidad final del niño/a al tener que armar las dos piezas del rompecabezas.

Primero, se colocarán todas las piezas boca arriba y el profesional/adulto tomará una de ellas, la que representa una emoción, por ejemplo el rostro de la niña que refleja "Alegría". Se le preguntará al niño si reconoce dicha emoción y se lo invitará a que represente él mismo dicha expresión facial. Luego, tendrá que elegir la otra pieza que encastre y corresponda a dicha emoción.

Es importante mencionar que este material puede ser considerado como un disparador para indagar y conocer las distintas emociones y sentimientos de los niños más pequeños. Luego de que el niño haya armado los rompecabezas, se le preguntará por ejemplo, que cosas/situaciones le provocan alegría, enojo, tristeza y temor. Mediante este juego, el niño comenzara a identificar y reconocer sus emociones.

Sugerencias:

Se recomienda este material para el trabajo con niños a partir de tres años de edad.

KIT DE EMOCIONES

El kit de emociones comprende los siguientes elementos: un termómetro de emociones, cuatro flechas, una figura humana y cuatro emoticones (vergüenza, enojo, tristeza y alegría).

Dicho kit, se utiliza en la clínica como material psicoeducativo para enseñarles y explicarles a mis pacientes como abordar y comprender sus emociones. Generalmente, se utilizo al comienzo de la sesión, le pregunto primero al niño/a cómo se siente en



el día de hoy. Luego, le muestro el termómetro de emociones, cuya función, entre otras, es enseñarle al paciente que existen distintos "grados", matices de emociones, esto significa que un día podemos sentirnos bien pero al mismo tiempo estar tristes por alguna situación particular, por lo que es importante transmitirle que las emociones de alegría, tristeza,

vergüenza, temor o enojo pueden estar presentes y convivir varias de ellas con nosotros.

En casos de niños/as que presentan síntomas de ansiedad, se trabaja con la figura humana, proponiéndole que señale con las flechas que zonas de su cuerpo siente tensionadas cuando experimenta conductas de ansiedad (preocupaciones o temores). La finalidad de este material es ayudarlo al niño/a a que desarrolle su capacidad de autoconocimiento, que pueda identificar sus emociones y expresarlas con palabras.

Sugerencias:

Se recomienda este material para el trabajo con niños a partir de cuatro años de edad en adelante.

Se sugiere tener una comunicación abierta y fluida con el niño/a. Preguntarle a diario como se siente, que cosas le provocan mal-estar, alegría y tristeza.

ME VISTO YO SOLO



La finalidad de este juego es que el niño logre identificar cada prenda de vestir y a su vez, aprenda a colocar cada una de las mismas en la figura humana, respetando el lugar correspondiente de cada una, cómo así su orden.

Por ejemplo: “le enseñamos al niño que primero va la media, y luego el calzado”. Luego de haberle brindando un ejemplo, lo

invitamos a que coloque él solo cada prenda de vestir respetando la secuencia correspondiente a la acción de vestir.

También, este juego tiene como propósito fomentar y estimular la motricidad fina.

Sugerencias:

Su utilización es a partir de los 3 años en adelante.

Es recomendable que a medida que vamos ayudando y guiando al niño en este juego, le enseñamos cómo se llama cada una de las partes que conforma el cuerpo humano. Se puede utilizar tanto en el ámbito educativo y como en el ámbito familiar.

El propósito de este juego, es que el niño adquiera conocimientos sobre vestimenta y logre mayor autonomía a la hora de vestirse.

RULETA DE EMOCIONES

La ruleta de emociones es un juego lúdico cuyo objetivo es ayudar a los niños a identificar y comprender las emociones.

El juego consiste en girar la flecha doble, y en primer lugar tendrán que reconocer la emoción que ha salido y luego describir con sus palabras la situación que aparece en el otro extremo.

Con niños más grandes, se pueden implementar las tarjetas con diferentes consignas con el objetivo de indagar y conocer aún más al chico.



Es ideal como herramienta terapéutica, ya que cada una de las imágenes pueden servir como disparador para que el niño exprese sus propios sentimientos y trabajar aquellas situaciones o temas que al niño le despierta cada emoción.

También, es juego muy rico para que los padres y familiares jueguen con los niños, ya que fomenta la interacción y fortalece el vínculo entre ellos.

NUEVO KIT DE EMOCIONES

El objetivo es que el niño identifique y aprenda tanto a Manejar sus emociones, como a registrar las zonas de Tensión de su cuerpo.

La figura humana con flechas servirá para que pueda indicar si le afectan y como las emociones en cuerpo, si por ejemplo cuando siente enojado le duele la cabeza, o cuando esta nerviso lo siente en la zona abdominal.



El termómetro de emociones, contiene 8 estados emociones (incluye "no sé como me siento"2) más clip plástico seleccionador. El objetivo es ayudar al niño a reconocer la emoción que esta sintiendo en ese momento. A diferencia del termómetro de emociones, aquí no se mide la intensidad, sino el mero reconocimiento de las emociones, como también que "no saber como uno se siente" a veces es totalmente válido.

TIRO AL CUENTO



El propósito de este juego es fomentar y estimular el lenguaje y la creatividad en niños de 4 de edad en adelante. En este juego de oro al blanco, el niño o niña deberá acertar uno o más personajes y luego crear una historia con ellos: pensar un nombre para ese personaje, imaginar que está haciendo, con quién está, cómo se siente, etc.

Sugerencias: su utilización es para el trabajo con niños a partir de cuatro años en adelante. Es una herramienta útil para el trabajo con niños, que puede ser utilizado tanto en clínica como en el ámbito educativo. También se recomienda su utilización dentro del ámbito familiar, ya que favorece la comunicación entre padres e hijos, cómo así también con otros niños.

COMO LO VEO

Se le dan las tarjetas de Emociones al niño/a, en pares, y se pide que muestre y las reconozca.

Se colocan las tarjetas de situación boca abajo en el centro de la mesa y se saca una.



El niño/a debe mostrar la tarjeta de la “emoción” que él/ella piensa que genera en sus padres esa situación y luego elegir la que a él le gustaría que suceda. Y el profesional puede intervenir al sugerir que sería lo correcto.

Ejemplo: saca la tarjeta “se te cayó y rompió algo sin querer” y el niño saca la tarjeta de “enojo”, porque sus padres le gritan y se enojan mucho si pasa eso y luego elige que le gustaría que estén “contentos”, entonces el profesional puede indicarle, ayudado con las tarjetas de “ok” y “tachado” que sus padres no podrían responder “contentos” si el rompe algo... Pero que tampoco está bien que le griten y traten mal... Y ver que la reacción de los padres sería quizás.... “Tristeza” por algo que se rompió y querían.

Las tarjetas de “ok” y “tachado” es para ver si reconoce si la reacción es correcta o no.

Es un recurso interesante para trabajar empatía y resolución de conflictos. Al ponerse en el lugar del otro y ver cómo se siente o sentiría, ayuda a responder de mejor manera en situaciones futuras

MEMOCIÓN



El juego memoción, contiene 16 fichas con cuatro expresiones diferentes en niño y niña. Es un memotest que tiene como finalidad ejercitar la memoria y fomentar la identificación de emociones en niños/as.

El juego consiste en colocar todas las fichas boca abajo, con el objetivo de que el niño vaya encon-

trando los personajes con las mismas expresiones emocionales.

Dicho juego, les permite registrar las emociones a través de los distintos gestos faciales y ejercitar la memoria visual al buscar pares iguales.

Sugerencias:

Su utilización es para el trabajo con niños a partir de los tres años en adelante. Puede ser utilizado tanto en la clínica como en el ámbito educativo. También, se recomienda su utilización dentro del ámbito familiar, ya que favorece la comunicación entre padres e hijos, como así también con otros niños.



CUERPO HUMANO

Este material contiene una figura del cuerpo humano dividida en 6 partes. La finalidad de este juego es primeramente que el niño logre identificar cada una de las partes principales del cuerpo humano: cabeza, torso, brazos, piernas y en una segunda instancia, logre armar la figura completa.

Sugerencias: su utilización es para el trabajo con niños a partir de cuatro años.

Puede ser utilizado tanto en el ámbito educativo como en el ámbito familiar, dado que el adulto es quien va a ir guiando al niño en la correcta identificación de las principales partes del cuerpo.

UNEMOTOR



El juego Unemotor contiene cuatro dibujos de vehículos para unir en tres partes. El objetivo del mismo es lograr la identificación de las partes de los rompecabezas de cada vehículo.

Asimismo, promueve la creatividad y la imaginación de los niños, ya que una vez que haya logrado armar los cuatro rompecabezas, se lo invitará al niño a armar con

las distintas piezas sus propias creaciones, por ejemplo un vehículo que contenga: "frente de auto, alas de avión y cola de moto".

Sugerencias: su utilización es para el trabajo con niños a partir de los cuatro años.

SANTINO Y SUS SÚPERPODERES

Es un libro que cuenta la historia de Santino , un niño pequeño, que despierta un día sintiendo Súper Poderes, pero no los que ve en los súper héroes de historietas, como volar o trepar paredes, sino uno mucho más importante, el Súper poder de hacer las cosas por sí sólo, en su caso sería ir al baño y limpiarse sin ayuda.

En el camino de este descubrimiento, se encuentra que otros niños también han logrado alcanzar sus súper poderes: dormir sólo, bañarse, cambiarse, entre otros.

Juntos, Santino y sus amiguitos, enfrentan al Señor Miedo, que se apodera de los demás niños, todos los que aún no se animan a hacer las cosas sin ayuda. Al enfrentarlo, logran que estos otros niños también puedan ir descubriendo sus propios súper poderes.



A través de esta historia, se busca transmitirles a los niños el concepto de “súper poder” como la habilidad de hacer cosas por si solos, aún teniendo miedos, pero sabiendo que con confianza y seguridad en ellos mismos podrán poco a poco enfrentarlos y lograr de esta manera mayor autonomía.

Se recomienda para leerle a niños de cuatro años en adelante.

RULETA DE VOCALES

Este material contiene un ruleta con las 5 vocales, una flecha giratoria y 6 Tarjetas. Dicho juego consiste en girar la flecha de la ruleta y con la vocal que acierte, el niño tendrá que decir primero en voz alta como se pronuncia dicha vocal, que imagen es la que le corresponde y luego, pensar palabras que comiencen con la misma vocal que le ha tocado. La ruleta de vocales, es un juego ideal para fomentar de manera lúdica y creativa la conciencia fonológica y el lenguaje.

En educación preescolar, el aprendizaje de la conciencia fonológica resulta fundamental y necesaria, ya que asienta las bases para el proceso del desarrollo de la lecto-escritura. A través de pro-

puestas lúdicas y creativas para fomentar el lenguaje, como el presente juego, el niño comenzará a comprender que las letras, en este caso las vocales, forman palabras. Asimismo, aprenderá que cada letra tiene un sonido propio.

En el ámbito educativo, resulta ideal para jugar de manera grupal. Se invitará a los alumnos/as a que sienten en el suelo, formando una ronda y que de a uno a la vez vayan girando la flecha de la ruleta. Con la vocal que acierte, ese niño/a tendrá que primero identificarla y luego, se invitará a todo el grupo a que piensen por turnos palabras que comiencen con la misma. La docente o profesional a cargo de los alumnos, irá escribiendo dichas palabras en el pizarrón.



SUGERENCIAS:

Su utilización es para el trabajo con niños a partir de los 4 años. Es un material ideal para jugar en diferentes ámbitos, tales como: escuela, consultorio o ámbito familiar.

PICTOGRAMAS SILÁBICOS

En los primeros años de vida, resulta fundamental acompañar al infante en sus proceso de aprendizaje, facilitando el desarrollo del lenguaje mediante la asociación entre palabras e imágenes. El material "Pictogramas silábicos" contiene 8 pictogramas con diferentes animales, cuya finalidad es el que niño logre armar la palabra e imagen dividida en sílabas buscando promover el desarrollo de la conciencia fonológica y estimular el lenguaje, mediante la unión silábica. La sílaba constituye un rol fundamental en



la adquisición del lenguaje, dado que es funcional en la producción del habla, en la lectura de las palabras y en la escritura manual. Por esta razón, resulta importante que desde los primeros años del infante, se trabaje la conciencia fonológica mediante actividades lúdicas y creativas que estimulen su lenguaje. Además, a través de juego, se trabajará la motricidad fina del niño/a al tener que amar

la palabra e imagen dividida en sílabas.

SUGERENCIAS:

Su utilización es para el trabajo con niños a partir de los 4 años. Es un material ideal para jugar en diferentes ámbitos, tales como: escuela, consultorio o ámbito familiar.

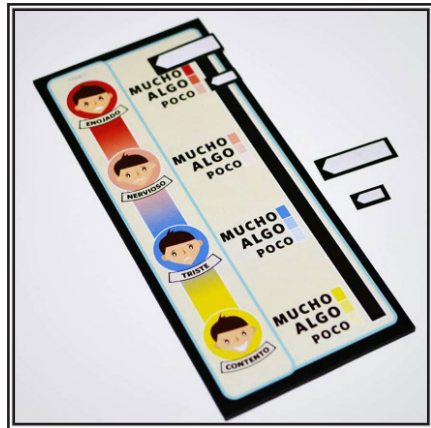
TERMÓMETRO DE EMOCIONES

El material Termómetro de emociones contiene un termómetro con cuatro emociones y flechas imantadas, para indicar con cual se identifica el niño, y el grado de intensidad de dicha emoción.

El objetivo es ayudar al niño a reconocer la emoción que esta sintiendo en ese momento y la intensidad de la misma, para trabajar formas de manejar y expresar sus sentimientos.

Dicho material es una herramienta muy útil en la clínica, ya que le permite al profesional conocer más en profundidad la intensidad de la emoción que experimenta el niño. Por ejemplo, en los

casos de niños que atraviesan situaciones de temor, el profesional podrá indagar y ayudarlo a que pueda expresar la intensidad de dicha emoción, si dicha situación le provoca mucho temor, algo o poco. De este manera, el adulto podrá identificar primero cuales son los temores del niño, con los cuales comenzar a trabajar con él y ayudarlo a afrontarlos para luego, continuar con aquella situaciones más temidas y por ende mas difíciles que experimenta el niño.



SUGERENCIAS

Su utilización es para el trabajo con niños a partir de 5 años. Se sugiere que al adulto/profesional tenga una actitud de escucha con el niño para poder ayudarlo y guiarlo a la hora de expresar emociones.



SERIA2

El material seria2 contiene una seriación de 5 tamaños. El objetivo de este material es que el niño logre identificar y ordenar las piezas según los tamaños, por ejemplo de mayor a menor. A través este juego, se trabajará la noción de seriación, siendo este

un trabajo mediante el cual el niño aprende a comparar entre varios elementos de un mismo conjunto, de modo que al aplicar “ensayo y error” obtiene la respuesta correcta.

Estimular a los niños con juegos de seriación, les permite desarrollar su razonamiento y desarrollar su pensamiento, siendo una oportunidad para iniciarse en el camino de las matemáticas.

SUGERENCIAS.

Su utilización es para el trabajo con niños a partir de los 3 años. Es una herramienta útil para el trabajo con niños, que puede ser utilizado tanto en la clínica como en el ámbito educativo. También, se pueden utilizar objetos reales para hacer esta actividad como pelotas de distintos tamaños.

EMOCIÓMETRO

Este material contiene un termómetro con 8 estados emociones (incluye “no sé como me siento”)



más clip plástico seleccionador. El objetivo es ayudar al niño a reconocer la emoción que está sintiendo en ese momento. A diferencia del termómetro de emociones, aquí no se mide la intensidad, sino el mero reconocimiento de las emociones, como también que “no saber como uno se siente” a veces es totalmente válido.

Dicho material puede ser utilizado luego de que el niño haya hecho una actividad para indagar y conocer que emoción le provocó dicha actividad. También, ante una situación que haya atravesado el niño, es importante ayudarlo, con apoyo de este material, para que identifique que emoción experimentó ante dicho hecho y acompañarlo mediante un rol

de escucha y diálogo a que pueda poner en palabras como se sintió frente a dicha situación.

Recomendaciones

Su utilización es el para el trabajo diario con niños a partir de los 4 años en adelante. Este material puede ser utilizado tanto en el ámbito clínico como en el ámbito educativo. También se recomienda su utilización dentro del ámbito familiar, ya que favorece el diálogo y comunicación entre padres e hijos. Asimismo, se sugiere tener una comunicación abierta y fluida con el niño. Preguntarle a diario como se siente, que cosas le provocan malestar, alegría y tristeza y validar sus emociones. En la medida que el niño aprenda a identificar sus emociones, podrá luego reconocer las emociones de los demás. Esto le permitirá el día de mañana, poder gestionar de manera efectiva, muchas áreas de su vida, comunicarse de manera asertiva, entender y respetar a las personas y desarrollar habilidades emocionales y sociales.

EMOCUENTOS

Este material contiene 24 elementos: seis personajes, cinco emociones, un comodín, seis lugares y seis sílabas. El objetivo de este juego, es trabajar la identificación de emociones, creatividad y lenguaje. Se colocan todas las tarjetas boca abajo, separándolas en grupos: "personajes, lugares, emociones y sílabas", y se le pide al niño que saque una tarjeta de cada grupo. Una vez que tenga en sus manos las 4 tarjetas, de-



berá crear una historia con esos elementos e incluir una palabra formada con la sílaba elegida. El adulto/profesional deberá guiar y ayudar al niño en la elaboración de la historia, a través de una serie de preguntas: ¿Por qué se siente así el personaje?, ¿qué podría hacer para sentirse diferente? ¿que otras palabras conoces con la sílaba elegida?. Con dicha ayuda, el niño tendrá que elegir un nombre para ese personaje, imaginar que está haciendo, porque se siente así y de esta manera, relatar una historia con ese personaje.

Este material permite trabajar y estimular no solo el lenguaje y vocabulario del niño sino también el aprendizaje y comprensión de las emociones y resolución de conflictos. Asimismo, el relato del niño puede ser un disparador para indagar y conocer sus propias emociones y vivencias personales.

SUGERENCIAS

Su utilización es para el trabajo con niños a partir de los tres años en adelante. Es una herramienta útil para el trabajo con niños, que puede ser utilizado tanto en la clínica como en el ámbito educativo. También se sugiere su utilización dentro del ámbito familiar, ya que favorece el diálogo y comunicación entre padres e hijos.

LIC. MARÍA LAURA LEZAETA Y GASTÓN VILALTA



JUEGOS & MATERIALES DIDÁCTICOS PARA PSICOLOGÍA & PSICOPEDAGOGÍA INFANTIL

:: VOLUMEN 1::



Lic. María Laura Lezaeta & Gastón Vilalta

