



# MANUAL PARA EL ENCARGADO DE CONVIVENCIA ESCOLAR Y EDUCADORES





Material preparado como complemento al Kit del Juego ¡Qué Emoción! Edición Escolar.

Es ilegal reproducir, copiar o difundir cualquier parte de este documento en formato digital. Está totalmente prohibido registrar esta publicación.

ISBN: en proceso

© Copyright

Equipo de Trabajo  
Daniela Palacios Rozas (Autora)  
José Luis Toledo (Ilustrador)

# ÍNDICE



Introducción.....	4
Jugar ¡Qué Emoción!®.....	5
Alfabetización emocional I.....	6
Alfabetización emocional II - Expresión corporal y creatividad.....	7
Alfabetización emocional III - Expresión oral y creatividad.....	8
Alfabetización emocional aplicado a necesidades y contextos especiales.....	9
¿Cómo me siento?.....	10
Cómo partimos y cómo finalizamos - Para evaluar cualitativamente...11	
Apoyo diagnóstico psicoterapéutico.....	12
Jugar ¡Qué Pregunta!®.....	13
Jugar ¡Qué Pregunta!® II Dinámica de inicio del día.....	14
Esa pregunta me hace sentir.....	15
¿A quién le toca responder?.....	16



# INTRODUCCIÓN

La gestión educativa integral se basa en ejecutar, diseñar e implementar acciones que permitan el desarrollo sano y equilibrado de los/as estudiantes y la comunidad escolar. Es en base a ello, que este material dirigido a los/as Encargados/as de Convivencia Escolar y Educadores, está orientado a apoyar el aprendizaje socioemocional, ser una herramienta activa acorde a los objetivos curriculares, y a su vez, ser un aliado en los desafíos del diseño e implementación de los planes de gestión de formación integral.

El presente manual propone una nueva forma de desarrollar los objetivos socioemocionales en los primeros años de escolaridad y, en conjunto con el kit de juego “¡Qué Emoción!®” y “¡Qué Pregunta!®” busca facilitar la comunicación, el aprendizaje afectivo y generar instancias de convivencia respetuosa, inclusiva y colaborativa, en ambientes de confianza para propiciar un desarrollo positivo. Las diversas actividades expuestas, invitan a trabajar de forma progresiva e ir acorde a las necesidades específicas de cada contexto y comunidad educativa, para promover el fortalecimiento del sentir, el decir y del actuar integralmente en un espacio común.

A través de este kit, invitamos a la comunidad escolar a aprender jugando sobre las emociones y sentimientos, para que puedan forjar espacios de conversación a través de diversas actividades propuestas. Además, se espera que este material pueda ser de verdadera utilidad para situaciones complejas y situaciones críticas, siendo una herramienta entretenida, amigable y versátil para los desafíos de alfabetización emocional, desarrollo afectivo interpersonal y el bienestar de la comunidad escolar.

# Jugar ¡Qué Emoción!®

## Objetivo

Identificar, interpretar y experimentar las emociones desde una perspectiva práctica y relacional, facilitando el proceso de reconocimiento y regulación de las mismas.

## Tipo de Actividad



Individual  
Grupal de 2 – 15 Participantes



## Descripción

Revolver por separado los tarjetones de emociones y sentimientos, y también las tarjetas de acciones. Una vez mezcladas, dejar ambos mazos boca abajo. Invite al primer/a participante a sacar una tarjeta del mazo de acciones, la que le indicará si el niño/a debe decir, preguntar o actuar, y luego deberá alzar una lámina del mazo de emociones y sentimientos. Cuando tenga ambas tarjetas, tendrá que efectuar la actividad contenida. Ejemplo: Si la persona saca una carta de acción roja (decir) y luego, le sale del mazo la emoción "alegría", deberá responder frente a los demás jugadores "Lo que me hace sentir alegre es...". Luego de realizar la acción, se avanza sucesivamente por cada uno de los asistentes en el sentido de la aguja del reloj. Cabe destacar que las tarjetas de acción roja (decir) y amarilla (preguntar), pueden ser mostradas a todos los asistentes, mientras que la azul (actuar) solo puede verla el/la jugador/a del turno y el/la moderador/a.



## Elementos a utilizar

32 Tarjetones de emociones y sentimientos, dependiendo según el rango etario de los y las estudiantes.  
15 Tarjetas de acciones (rojas, amarillas y azules).



## Contexto Sugerido

- \*Rincón de trabajo preescolar (alfabetización emocional).
- \* Sala PIE.
- \*Clases de Orientación (1° y 2° Básico).
- \*Dinámicas de interacción en Biblioteca y Centros de Recursos para el Aprendizaje (CRA).
- \*Grupos especiales de trabajo, academias escolares, seminarios.
- \*Reunión de orientación de padres con hijos, para favorecer la conversación entre ambos.
- \*Talleres extracurriculares, scout, pastorales o similares; en establecimientos en los que aplica.



# Alfabetización emocional I

## Objetivo

Promover e impulsar la comunicación por medio de la expresión artística y oral, tanto en interpretaciones propias de las emociones, como de los estados afectivos identificables en el entorno, contribuyendo así, a la representación plástica de sus ideas, experiencias e intereses.

Conocer y entender los estados afectivos y las emociones, con el fin de desarrollar un proceso de alfabetización emocional, el cual favorezca el autoconocimiento, la autorregulación y el descubrimiento de necesidades y motivaciones.

## Participantes



Grupal de 2 a 45 participantes

## Elementos a utilizar

32 Tarjetones de emociones y sentimientos



## Contexto Sugerido

\* Sala de clases, previo a una actividad de alfabetización emocional.



## Descripción



Agrupe los tarjetones relacionados a las emociones o sentimientos a trabajar y muestre cada lámina, de una en una, a los participantes. Luego invite a los presentes a conversar de qué trata la emoción escogida, dónde y cómo se manifiesta y los gestos o acciones corporales dónde las podemos identificar. Posterior a esto, se sugiere realizar alguna otra actividad complementaria, como por ejemplo, pedir a los/as niños/as que dibujen algún momento en su vida en los que ellos han sentido esa emoción.



# Alfabetización emocional II

## Expresión corporal y creatividad

### Objetivo

Reconocer y expresar corporalmente emociones y estados afectivos mediante la dramatización, mímica e improvisación, a fin de familiarizarse con la representación gestual de sus estados internos, estados sociales-colectivos y, la relación de su sentir, con su conciencia corporal.

### Participantes



Grupal de 2 a 45 participantes

### Elementos a utilizar

32 Tarjetones de emociones y sentimientos



### Descripción

Seleccionar un tarjetón de emociones y sentimientos, y solicitar a algún niño/a representar corporalmente la emoción que siente el personaje de la ilustración. Luego que está identificada la emoción o sentimiento en el grupo, se puede pedir que se junten en parejas, para que uno represente dicha emoción y, la otra persona represente la emoción opuesta.

Una variación de la actividad y para poder fomentar la creatividad, separe a los/as estudiantes en grupos de 3, cada uno sacará al azar una lámina. Luego, de 10 minutos de planificación a todos los grupos para que con esas 3 emociones en su conjunto, cuenten una historia sobre: qué les está pasando a los personajes de las ilustraciones. Inste a que los/as estudiantes ordenen los tarjetones como quieran. Pasado el tiempo, cada grupo deberá presentarse frente a los otros

### Contexto Sugerido

\*Sala de clases, previo a una actividad de alfabetización emocional.  
\*Academia de Teatro, Expresión Corporal, o alguna similar.



# Alfabetización emocional III

## Expresión corporal y creatividad

### Objetivo

Fomentar la expresión oral y la creatividad de niños y niñas a partir de sus emociones y estados afectivos, con la finalidad de favorecer e incrementar sus estrategias de comunicación integral, tanto de forma individual como colectiva.

### Participantes



Grupal de 2 a 45 participantes

### Descripción



Rever los tarjetones y seleccionar alguno al azar. Pida a los/as estudiantes que dibujen o cuenten una historia relacionada con el personaje que aparece en la lámina y la emoción que interpreta. Posteriormente a que terminen su proyecto, apoyándose en la ilustración, pregunte elementos de temporalidad, como: ¿Qué pasó antes? ¿Qué le generó esa emoción? ¿Y qué hará ahora? ¿Qué pasará después?

Como una variante de la actividad, pida que los/as niños/as se sienten en un círculo, incluido el/la moderador/a. Una vez sentados, el/la primer/a participante deberá tomar una lámina de emoción o sentimiento al azar y comenzar a contar una historia, luego la persona a su lado debe sacar otro tarjetón y seguir el relato. Ejemplo: "Había una vez una ranita que se llamaba María, y estaba saltando muy entusiasmada porque iba a ir de paseo

### Elementos a utilizar



32 Tarjetones de emociones y sentimientos

### Contexto Sugerido



\*Sala de clases, previo a una actividad de alfabetización emocional o clase de Lenguaje y Comunicación.

al parque". La siguiente persona saca otra lámina, y continúa el relato anterior "... pero la coneja al ver a la rana feliz, no estaba contenta, porque a ella no la habían invitado y se enojó" (...). Esta actividad puede seguir hasta que participen todos los que componen la ronda. Bajo esta dinámica, se recomienda al moderador/a intervenir en el relato en los casos en que se requiera encuadrar la historia o apoyar a los participantes en emociones más complejas. Así mismo, se insta al moderador/a a concluir la historia, con el mensaje que: "en la vida se viven diversas emociones y éstas se pueden ver en todo momento y situación".



# Alfabetización emocional aplicado a necesidades y contextos especiales

## Objetivo

Facilitar y guiar el proceso de alfabetización y expresión emocional en contextos y necesidades especiales, a fin de promover el reconocimiento y desarrollo de los diferentes estados afectivos, tanto en la expresión y comunicación de los mismos.

## Participantes



Individual.



## Descripción

Seleccionar los tarjetones de emociones y sentimientos a trabajar, y separar cada una de las tarjetas de acciones en el orden: azul (actuar), rojo (decir), amarillo (preguntar), dejándolas boca arriba. Se deberá escoger una emoción y, en base a ella, conversar con el/la niño/a, en qué consiste y gesticularla (tarjeta azul). Luego se le invita a contar qué le produce dicha emoción (tarjeta roja) y finalmente, se le insta a preguntarle al tutor/a (tarjeta amarilla). Se sugiere que para la lámina de actuar, tanto moderador/a y estudiante, realicen la acción en conjunto. Si el/la niño/a inclusive no sabe cómo representar la emoción o sentimiento, haga que lo imite. Mientras que para la tarjeta roja, si el/la estudiante no se le ocurre qué responder, se le puede apoyar contándole situaciones cotidianas en que se desarrolle dicha emoción. Ejemplo: "¿Qué te hace sentir feliz?" y el/la niño/a no sabe qué contestar, de opciones como: "¿Te pone feliz comer

## Elementos a utilizar



16 Tarjetones de emociones y sentimientos, dependiendo según el rango etario de los y las estudiantes (solo una lámina por emoción y sentimiento).

3 Tarjetas de acciones (1 roja, 1 amarilla y 1 azul).

## Contexto Sugerido



\*Intervención individual del Encargado/a de Convivencia Escolar, orientador/a, miembro del Equipo Psicosocial u otro profesional ad hoc.

un helado, dibujar o jugar?", si sigue negándose a responder, se sugiere que le pregunte que emoción lo hace sentir las acciones o situaciones dadas como opción, consultando los por qué y apoyándose con las tarjetones de emociones y sentimientos.

# ¿Cómo me siento?

## Objetivo

Favorecer la comunicación de las emociones y estados afectivos, a través del uso de ilustraciones gráficas, a objeto de facilitar la expresión interna y afectiva de niños y niñas, especialmente a la hora de hablar de emociones complejas, o en contextos especiales de aprendizaje TEA.

## Participantes



Grupal de 2 a 45 participantes.



## Descripción

Ordenar los tarjetones de emociones y sentimientos boca arriba, a la vista de todos/as. Una vez dispuestas las láminas, dejar que cada niño/a seleccione el que más represente su sentir en ese momento, esto en casos de tener dificultad de expresarlo verbalmente. También se pueden utilizar estos tarjetones como un "avatar", para representar la emoción o sentimiento que genera cierto conflicto difícil de expresar.

Como otra alternativa, especialmente para grupos más numerosos, se pueden disponer las láminas de emociones y sentimientos en diferentes lugares del espacio donde se desarrolla la actividad. Posteriormente, se reúne a todos los participantes en un costado neutro y los insta a moverse y buscar dónde está el tarjetón que más lo/a identifica.

## Elementos a utilizar

32 Tarjetones de emociones y sentimientos.



## Contexto Sugerido

\* Sala de clases, dado como herramienta de apoyo para facilitar la comunicación.

\* Espacio de orientación o intervención, para simplificar y favorecer la comunicación de los estados afectivos.



## Tips



Si hay niños/as que les cueste expresarse verbalmente, o no saben identificar su sentir, invite a que observen las ilustraciones y se fijen en los gestos, posturas y actitudes. Trate que individualmente, pueda reconocerse en alguno de los personajes de los tarjetones.

# Cómo partimos y cómo finalizamos

## Para evaluar cualitativamente

### Objetivo

Incentivar la expresión de emociones y sentimientos en actividades pedagógicas o extracurriculares, con el objetivo de considerar y destacar la relevancia del sentir propio y la valoración subjetiva de cada persona, respecto a situaciones individuales y/o grupales.

### Participantes



Grupal de 2 a 45 participantes

### Descripción

Puede utilizar los tarjetones de emociones y sentimientos en contextos de interacción individual o grupal, como un termómetro de la emotividad y el sentir de los/as participantes. Para esto, cuando quiera dar inicio a alguna actividad, pida que cada niño/a escoja una lámina que represente cómo se sienten al momento de llegar al lugar. Al cerrar la interacción, haga que elijan el tarjetón que más los representa en su nuevo estado o, preguntarles si mantienen el anterior. Para ambos casos, se invita a consultar que los/as hizo cambiar o mantener su sentimiento. Ejemplo: La mayoría del grupo escoge la lámina del aburrimiento para comenzar una actividad de naturaleza. Pero al concluir, la mayor parte del grupo cambia de parecer, produciéndose un empate entre el tarjetón de sorpresa y el de curiosidad. El/la moderador/a pregunta al grupo que fue lo que les causó sorpresa y qué es lo que les produjo curiosidad.

### Elementos a utilizar

32 Tarjetones de emociones y sentimientos



### Contexto Sugerido

- \*Sala de clases.
- \*Atención o intervención del Encargado de Convivencia Escolar o, de algún miembro del Comité de Convivencia Escolar.
- \*Espacio psicoterapéutico.



# Apoyo diagnóstico psicoterapéutico

## Objetivo

Facilitar los procesos de diagnóstico e intervención psicológica, con el propósito de brindar una herramienta amigable y atractiva visualmente, para así favorecer la expresión de niños y niñas.

## Participantes



Grupal de 2 a 45 participantes.

## Elementos a utilizar

32 Tarjetones de emociones y sentimientos.



## Descripción

Como ayuda para facilitar la interacción, puede disponer los tarjetones de emociones y sentimientos como apoyo visual para iniciar una conversación, o utilizar como refuerzo en instancias de intervención individual o diagnósticos psicológicos. Ejemplo: ¿Cuál de estas tarjetas es la que más te recuerda a tu mamá? ¿Por qué elegiste esa tarjeta? ¿Qué la pone con esa emoción? ¿Cómo te sientes tú cuando sucede x situación?



## Contexto Sugerido

\* Contexto psicoterapéutico.



## Tips



Se propone utilizar exclusivamente en un contexto psicoterapéutico, tratado por un/a profesional especializado en Psicología, quien pueda manejar la dinámica adecuadamente y las contenciones necesarias que pudiesen acontecer.

# Jugar ¡Qué Pregunta!®

## Objetivo

Promover, desarrollar y potenciar habilidades comunicacionales asociadas al lenguaje verbal y la creatividad, con la finalidad de facilitar la expresión tanto de ideas, como de emociones en distintos contextos, escenarios, y con distintos interlocutores (pares, adultos significativos y otros miembros de la comunidad escolar).

## Participantes



Individual.  
Grupal de 2 a 30 participantes.

## Elementos a utilizar

50 Cartas de preguntas.



## Descripción

Mezclar las cartas de preguntas y dejar el mazo boca abajo. Por turnos, cada persona deberá sacar una carta y responder dicha pregunta. Así sucesivamente hasta que todos los participantes hayan contestado. Se insta al moderador/a a reforzar de forma positiva cada respuesta. Ejemplo: Si a un participante le toca la pregunta "¿Hay algo que te cueste hacer?", y responde "me cuesta mucho andar en bicicleta", puede concluir la intervención diciendo "si sigues practicando, cada vez te costará menos, lo importante es no dejar de hacer algo que quieres hacer o lograr".



## Contexto Sugerido

- \*Espacios de orientación.
- \*Dinámicas de interacción en Biblioteca (conversación).
- \*Reunión de orientación de padres con hijos e hijas, para favorecer la conversación.



# Jugar ¡Qué Pregunta!® II

## Dinámica de inicio del día

### Objetivo

Fomentar y fortalecer el vínculo docente - estudiantes, a través de la conversación de aspectos generales, cotidianidades y de opinión personal, favoreciendo así la comunicación transversal y la expresión oral.

### Participantes



Individual.  
Grupal de 2 a 45 participantes.



### Descripción

Cada día o cierto día de la semana, al inicio de la jornada, puede generar un espacio especial con el grupo llamado "día de conversar" o "momento para conversar". En esta dinámica, saque una carta de pregunta al azar frente a los/as niños/as, de la opción de hacer una pregunta libre, e invite a todos que la respondan. Si alguno/a llegase a sugerir más preguntas, déjela anotada para la semana siguiente o hacer un muro de preguntas, para afianzar el grupo y fomentar la creatividad. De esta forma, promoviendo el respeto y escuchando a sus pares, esta es una manera diferente de iniciar el día en base a los lazos de confianza y empatía.

### Elementos a utilizar

50 Cartas de preguntas.



### Contexto Sugerido

\*Sala de clases.  
\*Atención o intervención del Encargado de Convivencia Escolar o, de algún miembro del Comité de Convivencia Escolar.



### Tips



Esta actividad puede ser utilizada como estrategia "rompe hielo" o para cambiar la dinámica de inicio de la jornada, con el fin de socializar por medio de la comunicación entre pares.

# Esa pregunta me hace sentir...

## Objetivo

Identificar, asociar e integrar las emociones y estados afectivos que están presentes en cierta situación (pregunta/respuesta), a fin de incrementar las habilidades tanto afectivas, como cognitivas

## Participantes



Individual.

Grupal de 2 a 15 participantes.

## Descripción

Barajar el mazo de preguntas dejándolo boca abajo, mientras que los tarjetones de emociones y sentimientos quedan boca arriba. El/la primer/a jugador/a, sacará su tarjeta de pregunta y, luego de responder, deberá complementar su respuesta con la selección de la emoción que más se asemeja a lo que contestó. Luego, se realiza sucesivamente la misma dinámica con los demás participantes. Ejemplo: Salió la pregunta "¿Qué te hace reír?" y contesta "me hacen reír los chistes que me cuenta mi abuelita", luego, observando los tarjetones de emociones y sentimientos, escoge el de "alegría".

Como una variación, se puede pedir que según su turno, cada participante saque una pregunta y la responda individualmente, pero posterior a ello, se invita a los demás jugadores que escojan la emoción que les parece más representativa de la respuesta dada. Ejemplo: A la pregunta "¿Qué te gustaría hacer el fin de semana? Sofía respondió "preparar un queque con mi mamá". Al preguntarle al grupo qué emoción creen que siente, pueden ir respondiendo que ella está "Feliz", "Tranquila", "Entusiasmada", entre otras. Si llegase a existir más de una respuesta, fomente a que los jugadores justifiquen su respuesta, preguntando el por qué creen que ella debe sentir esa emoción.

## Elementos a utilizar



50 Cartas de preguntas.

16 Tarjetones de emociones y sentimientos (seleccione sólo una por emoción, para facilitar la dinámica de búsqueda).

## Contexto Sugerido



- \* Rincón de trabajo preescolar (alfabetización emocional).
- \* Clases de Orientación (1° y 2° Básico).
- \* Dinámicas de interacción en Biblioteca y Centros de Recursos para el Aprendizaje (CRA).
- \* Grupos especiales de trabajo, academias escolares, seminarios.
- \* Reunión de orientación de padres con hijos e hijas, para favorecer la conversación.
- \* Talleres extracurriculares, scout, pastorales o similares; en establecimientos en los que aplica.

## Tips



Considerar que para trabajar con niños/as de menor edad, en un principio, se hace necesario sacar algunos tarjetones que contienen emociones, sentimientos o estados afectivos más complejos. No obstante, al ir trabajando de forma progresiva con el grupo, se pueden ir agregando paulatinamente al juego.

# ¿A quién le toca responder?

## Objetivo

Favorecer y potenciar el respeto a expresarse (respetar los turnos y escuchar opinión), con el foco de fomentar e impulsar la comunicación oral y la autorregulación en la interacción con otros.

## Participantes



Individual.  
Grupal de 2 a 130 participantes.

## Elementos a utilizar



50 Cartas de preguntas.  
5 Tarjetas de acción amarillas.  
5 Tarjetas de acción rojas.

## Descripción



Revolver las tarjetas de acción y dejarlas boca abajo, lo mismo que las cartas de ¡Qué Pregunta! Según cada turno, el/la primer/a participante sacará una carta del mazo de preguntas y luego, sacará una del mazo de acción. Dependiendo si la tarjeta es roja (decir) o amarilla (preguntar), deberá responder él o ella, o bien, escoger quién tiene que responder la pregunta.

## Contexto Sugerido



\*Reunión de orientación de padres con hijos e hijas, para favorecer la conversación.  
\*Talleres extracurriculares, scout, pastorales o similares; en establecimientos en los que aplica.





