

EMO PARK

TIEMPO Y NÚMERO DE JUGADORES:
20 MINUTOS: +2 JUGADORES

EDAD: 5-8 (MATIZABLE A 6-8)

NIVEL: INFANTIL 5 AÑOS, PRIMARIA

AUTOR: DANY MOLERO

DISEÑADOR: DANY MOLERO

COMPONENTES: 1 TABLERO, 1 RELOJ ARENA,
40 TARJETAS, 3 MARIONETAS DE FIELTRO
REVERSIBLES



COMPETENCIAS CLAVE

Lingüística: Leer, escuchar y expresión oral

Sociales y cívicas: respetar turno, tolerancia a la frustración, comprender códigos de conducta, empatía.

Aprender a aprender: escuchar normas y controlar que las están aplicando bien, percepción de autoeficacia.

HABILIDADES COGNITIVAS

Atención: auditiva al compañero y visual al tablero

Lenguaje: escucha activa, lectura del texto, expresión oral sin decir palabras clave

Velocidad de procesamiento: gana el más rápido en encontrar el personaje

Razonamiento: Según las premisas, deducir la respuesta correcta

INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Lingüístico-verbal: lectura, escucha, expresión

Lógico-matemática: deducción según premisas

Espacial o visual: localizar en el tablero

Interpersonal: identificar emociones de los otros

Corporal-kinestésica: variante de mímica

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Por turnos, los jugadores cogen una tarjeta con una emoción y un personaje, se ponen la marioneta de esa emoción e interpretan al personaje para que los demás la localicen. El primero, se queda la tarjeta. El que consiga 4, gana.

ADAPTACIÓN AL AULA

El juego trae una variante de mímica que puede servir para su uso en psicomotricidad y educación física como parte de la expresión corporal.

También se pueden emplear otras variantes del juego, usando las marionetas para definir cómo se han sentido ante un determinado problema en clase o bien ante un conflicto más general, por ejemplo en tutorías. En el momento de hacer la expresión individual de sus emociones, se puede explicar por qué se sienten así y soluciones alternativas a lo que ha ocurrido efectivamente, para poder sentirse mejor.

Al final del día, el/la tutor/a puede pedir a los niños que voten por «la marioneta del día», y que entre todos decidan y expliquen qué es lo que ha reinado en clase ese día y por qué. De ese modo, aprenderán a expresar sus emociones en público. El maestro/a debería hacer lo mismo, expresando su emoción y trabajando con ellos para sacar conclusiones entre todos.