

# Semana 14: Sentimiento de Emoción

## Divertirse tiene que ser divertido para todos.

**La emoción y el juego de perseguir y agarrar en los niños.**

El juego de perseguir y agarrar ayuda a los niños a aprender sobre sus cuerpos. También puede servir de ayuda para los niños muy activos y ayuda a desarrollar su lóbulo frontal del cerebro, el cual es usado para regular el comportamiento (Panksepp 1998). Más importante aún, este juego le enseña a los niños sobre recibir-y-brindar en las interacciones sociales y cuan esencial es “Dar” y “Leer” el lenguaje corporal que indica cuando el juego tiene que cambiar o finalizar. El juego de perseguir y agarrar también requiere cambios rápidos en los roles. Este tipo de juegos imitan el Brindar-y-Recibir en las conversaciones maduras en las que los niños se verán envueltos en el futuro. Consecuentemente, el juego de perseguir y agarrar debería animarlos cuando sea seguro y divertido para todos!

### **Lección 1: Kotowaza: Divertirse tiene que ser divertido para todos.**

**Objetivo:** Los niños demostraran como usar el emocionado Kotowaza para calmarse y calmar a los demás.

**Carácter Principal:** Ser responsable.

**Aptitud SEL:** Auto conciencia.

**Vocabulario:** Emoción

**Materiales:** Huggtopus con el sentimiento de emoción en su bolsita.

1. Recuérdele a los niños que Huggtopus puede volverse muy tonto o emocionado. Ella también se emociona mucho cuando algo divertido es planeado. Cuando Hugg se emociona, ella podría salirse un poco de control.
2. Llame a un estudiante. Pídale que saque de la bolsita de Hugg el sentimiento de emoción. Diga, “Todos muéstrenme su cara, cuerpo,

pies, manos y pelo de emoción. Todos hagan un sonido de emoción.”

3. Comparta el Kotowaza: “La diversión tiene que ser divertida para todos.” Diga, “Este Kotowaza nos recuerda que cuando jugamos, jugar tiene que ser divertido para todos. Si el juego es muy brusco, algunos niños no se van a divertir.”
4. Sostenga Huggtopus y el sentimiento de emoción. Tome el primer turno y comparta que cosas lo hacen sentirse emocionado. “Me emociono mucho cuando...”
5. Pásele a Huggtopus a los niños que quieran compartir lo que los hace emocionarse mucho. Propóngales empezar con la siguiente frase “Me emociono mucho cuando...” Usted podría hacer que el niño sostenga a Hugg mientras comparte la historia con los ojos de Huggtopus.

## **Lección 2: Muy emocionado o grosero al jugar.**

**Objetivo:** Los niños aprenderán como cambiar el juego para estar seguros, divirtiéndose y dentro de los límites.

**Carácter Principal:** Ser respetuoso.

**Aptitud SEL:** Auto-Conciencia.

**Vocabulario:** Emoción, Brusco, expresiones faciales.

**Materiales:** Huggtopus con el sentimiento de emoción en su bolsita.

1. Diga, “La última vez, hablamos sobre sentirnos emocionados. Aplaudan si se emocionan cuando juegan.”
2. Llame a un estudiante. Pídale al niño que saque el sentimiento de emoción de la bolsita de Huggtopus. Pídale a todos los niños que hagan una expresión y sonido de emoción.