



SUPEREMOCIONES

GUÍA DIDÁCTICA



DESCRIPCIÓN

“Superemociones” es un juego pensado para reforzar el desarrollo emocional de los niños. Incluye diferentes juegos y actividades cuyo objetivo es trabajar la inteligencia interpersonal e intrapersonal de forma dinámica y divertida. Los niños descubrirán juegos sobre reconocimiento de expresiones faciales, identificación de emociones, resolución de conflictos y muchas más. La aplicación incorpora diferentes niveles de juego adaptables a distintas edades y necesidades específicas.

INTELIGENCIAS

Interpersonal
Intrapersonal
Lingüística

RELACIONADOS

Desarrollo emocional
Reconocimiento de expresiones faciales
Habilidades Sociales
Actividades musicales

IDIOMAS

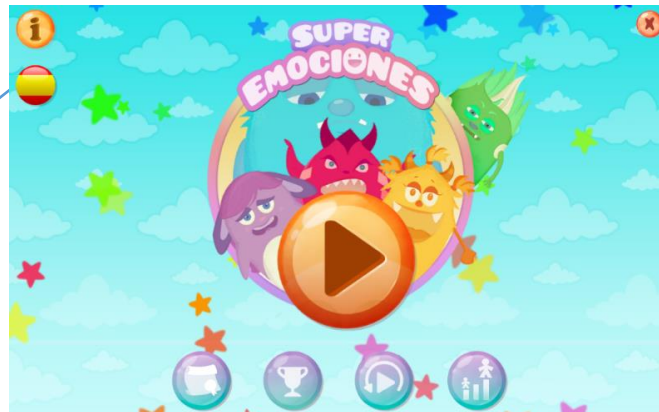


SuperEmociones es una aplicación para reforzar el desarrollo emocional de los niños. Incluye dinámicas divertidas (música, reconocimiento de caras...) con varios niveles de dificultad pensados para niños de 2 a 10.



HOME

Selecciona idioma:
español, inglés y francés.



Ranking

Selecciona
el modo
de juego

Guarda tus
puntuaciones

PARTIDA

1. Selecciona nivel de dificultad



2. Diferentes actividades y dinámicas



Edades recomendadas:

- MINIEMOCIONES: 3 a 4 años
- EMOCIONES: 5 A 6 años
- SUPEREMOCIONES: 7 a 8 años



3. Sistema de recompensas: Al final de cada partida los niños podrán elegir uno de los monstruos de las emociones e ir completando su diploma.



Selecciona modo de juego:

- **Sin tiempo.** Selecciona nivel de dificultad (miniemociones, emociones y superemociones) y resuelve 10 divertidos minijuegos. Si consigues acertar la mayoría de las preguntas podrás elegir un monstruo para tu colección ¡Sorpréndete con sus divertidas animaciones!
- **3 niveles con tiempos.** Consigue acertar el mayor número de preguntas y minijuegos para pasar al siguiente nivel de juego en un tiempo determinado.
 - Primer nivel – tiempo de 2:30 minutos
 - Segundo nivel – tiempo de 2 minutos.
 - Tercer nivel – 1:30 minuto

Supera todos los niveles y consigue un monstruo para tu colección ¡Sorpréndete con sus divertidas animaciones!

Otras opciones

- Consulta los progresos de cada jugador en el juego “Superemociones”.
- Consulta el ranking con las mejores puntuaciones.

USO EDUCATIVO: IDEAS PARA EL AULA

Aspectos como la autoestima, la empatía, la asertividad o el manejo de los sentimientos son fundamentales para el éxito personal y profesional. Además, sabemos que **la inteligencia emocional** puede trabajarse y aprenderse en la escuela igual que otros conocimientos. La cuestión es: ¿cómo?

El primer paso que los niños necesitan dar hacia una educación emocional es identificar, conocer y poner nombre a lo que sienten. Más adelante, empezarán a comprender y controlar sus emociones, pero lo primero es, sin duda, saber reconocerlas y ser conscientes de que todas las tenemos y son una parte importante de nuestra vida.

Trabajando en el aula situaciones, historias, juegos o cuentos que permitan a los niños reflexionar y hacer crecer éstas habilidades en positivo es posible contribuir, abiertamente, al desarrollo emocional.

SuperEmociones es un juego interactivo pensado para reforzar los programas de enseñanza de las emociones que muchos colegios ya trabajan hoy en día. Los objetivos del juego son:

- Identificar y gestionar las propias emociones.
- Identificar y comprender las emociones de los demás.
- Desarrollar la habilidad de generar emociones positivas.

Os aconsejamos algunas actividades sencillas para complementar el juego “Superemociones”

- **Aprender a identificar las expresiones faciales:** el objetivo es enseñar a entender los diferentes sentimientos y emociones que las personas que nos rodean exteriorizan. Podemos hacer uso de imágenes, fotos o dibujos de caras que representen las diferentes emociones.
- **Descubrir cómo somos:** es vital trabajar con los niños su identidad y sus sentimientos. Se pueden emplear fotos de los niños señalando contextos, relacionándolos con las emociones que sienten entonces.
- **Gestionar y controlar las emociones:** el objetivo es mostrar el grado de intensidad de los sentimientos. Os recomendamos dibujar un termómetro y pedirle al niño que indique cómo se siente y que valore en él cuan enfadado, alegre o triste está.