

**EMPATÍA DIGITAL**  
ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

Título de la actividad:	“Adivina lo que siento”
Habilidad:	Empatía Digital
Medio:	Plataforma de Video, You Tube Kids
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno conocerá e identificará las emociones y sentimientos.
Habilidades:	Juicio crítico, autorregulación



## Introducción

La empatía es la capacidad de identificarse con alguien y de compartir sentimientos, es decir ponerse en el lugar del otro y evitar comportamientos que nos molestarían o dañarían en caso de sufrirlos.

¿Cómo fomentar la empatía para un buen uso de las nuevas tecnologías entre nuestros alumnos? La respuesta comienza en el día a día, dentro del salón de clases. Necesitamos fomentar esta habilidad de manera presencial, para que ellos puedan hacerlo cuando estén frente a las pantallas. Y mientras más pronto se empiece a desarrollarla, es decir, a edades más tempranas, más pronto se podrá adquirir este hábito.

Una de las maneras en que se puede fomentar esto, es enseñándoles técnicas empáticas para la resolución de conflictos a través del juego. Otra de las maneras más importantes es a través del ejemplo, cuando el docente atiende emocionalmente a sus alumnos, aprenderá también a escuchar sus propias emociones y las de los otros.

Existe un sin número de técnicas para desarrollar la empatía en cada etapa, sin embargo, es preciso que los docentes se involucren en este proceso, mediante la escucha atenta de las necesidades de sus alumnos. El conectar emocionalmente con sus alumnos, el escucharlos activamente, hará que ellos puedan expresar sus sentimientos de una manera más sana, aprenderá a escuchar sus propias emociones y las de los otros, podrá ponerse en el lugar de sus compañeros, y es en el salón de clases donde se muestran escenarios de aprendizaje de esta habilidad de manera constante.

Y una vez que se tienen adquiridos estas habilidades de manera normal, seguramente los alumnos harán un uso responsable de las nuevas y un uso respetuoso de la comunicación en redes sociales.

**Evaluación:** Observación y participación de los alumnos.

## Material

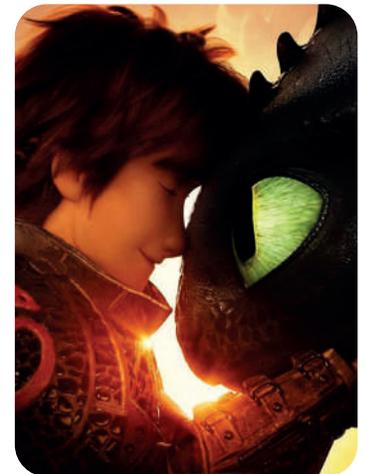
- Internet
- Hoja de actividad (alumno)
- Tijeras y pegamento
- Computadora
- Revistas y periódico

### EMPATÍA DIGITAL

#### ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN

## Descripción

1. El profesor destinará un muro del aula para hacer el rincón de la emociones. Este espacio deberá ser atractivo, estimulante y lleno de color para que les llame la atención a los niños.
2. En este espacio se encontrarán pegadas imágenes de diferentes series en donde se muestren escenas de los personajes de alguno de los programas que salen en YouTube Kids, en diferentes situaciones, para que ellos puedan identificar los sentimientos o emociones que muestran dichos personajes.
3. El profesor pondrá el nombre de algunos sentimientos o emociones en tarjetas para que los niños las peguen debajo de la imagen que la represente: alegría, temor, miedo, felicidad, compasión, aburrimiento, culpa, celos, tristeza, preocupación, envidia, esperanza, entusiasmo, frustración, ira, miedo, satisfacción, serenidad, ternura, timidez, vergüenza, apatía, valentía, optimismo, etc.
4. Los niños podrán poner una o más emociones debajo de una misma imagen, y explicarán porqué lo escogieron así.
5. Los alumnos, en la hoja de actividades, enriquecerán el rincón de las emociones a través de un dibujo o un recorte de alguna revista o periódico, que muestre alguna emoción que sientan en ese momento o en algún otro suceso por el que hayan pasado.



## Reflexión

La empatía digital es una habilidad muy importante para tener un mayor conocimiento de los sentimientos propios y ajenos, para poder comunicarnos de mejor manera y de forma respetuosa en y fuera de línea.

### EMPATIA DIGITAL

#### ACTIVIDAD 1: CONSCIENTIZACIÓN



Título de la actividad:

“Adivina lo que siento”

Objetivo:

El alumno conocerá e identificará las emociones y sentimientos.

## Instrucciones

Enriqueceré el rincón de las emociones realizando un dibujo o con algún recorte de alguna revista o periódico que muestre qué emoción estoy sintiendo o haya sentido en el algún momento. Identifica y explica cuál es la emoción que representaste con el dibujo.



## Reflexión

La empatía digital es una habilidad muy importante para tener un mayor conocimiento de los sentimientos propios y ajenos, para poder comunicarnos de mejor manera y de forma respetuosa en y fuera de línea.

### EMPATÍA DIGITAL ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

Título de la actividad:	“Adivina lo que siento”
Habilidad:	Empatía digital
Medio:	Plataforma de Video, You Tube Kids
Sección:	primaria baja
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno Identificará aquellos rasgos físicos o gestuales que nos hacen reconocer las emociones en los demás y, además, tratar de buscarles unas causas y soluciones.
Habilidades:	gestión de la información, análisis, reflexión.



## Introducción

*Las emociones, tienen significados más específicos que el humor, se siente con mayor intensidad.*

*Tienen causas específicas y conocidas, tienen significados precisos, son nombradas de manera concreta y etiquetadas socialmente.*

*Las emociones se expresan más fácilmente y de forma más concreta y precisa. Nuestras emociones siempre están presentes en la vida, a cada instante, aunque no tengamos consciencia de ellas.*

*Expresar emociones ayuda a comunicar y a adquirir manejo emocional (la capacidad de reconocer los propios estados emocionales). Los niños que son capaces de hacerlo son menos propensos a llegar a ese punto en que las fuertes emociones se expresan mediante reacciones y comportamientos extremos en vez de mediante palabras, por ello es importante que los alumnos sepan identificar a las emociones por su nombre.*

*Con respecto a los medios digitales, aunque no veamos los rasgos físicos o gestuales, es importante ponernos en el lugar de los demás y ver las anticipadamente cuáles serían las consecuencias de mí actuar en internet para no afectar a las demás personas.*

**Evaluación:** Observación y participación de los alumnos.

## Material

- Internet
- Computadora
- Hoja de actividad (alumno)

### EMPATÍA DIGITAL

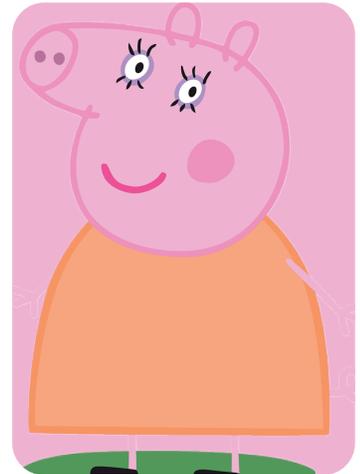
#### ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS

## Descripción



**Opcional:** A modo de introducción proyectar el video de la plataforma  
**You Tube:** <https://youtu.be/xtcQFO-FlpE>

1. **Imprimir y recortar los personajes de varias películas, suficientes para todo el grupo.**
2. **Colocarlos en una bolsa o caja.**
3. **Pedir a un alumno que lea el objetivo de la actividad.**
4. **Pedir que cada uno de los alumnos seleccione un personaje, y que nos describa qué observa en el personaje, que identifique la emoción que proyecta y que se imaginen qué ha pasado con él, porqué se siente así.**



## Reflexión

*La empatía es la capacidad de percibir lo que el otro siente o, en otras palabras, la capacidad de ponernos en los zapatos de otras personas, saber cuáles son las emociones que experimenta y actuar conforme a ello.*

### EMPATÍA DIGITAL

#### ACTIVIDAD 2: ANÁLISIS



Título de la actividad:

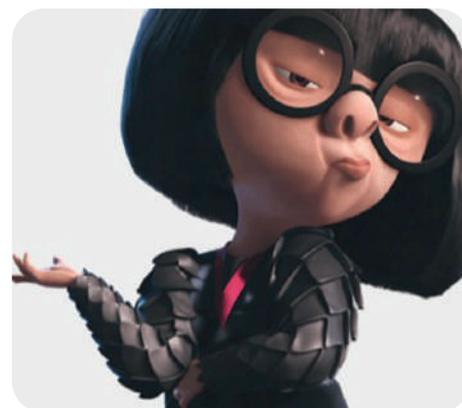
“Adivina lo que siento”

Objetivo:

El alumno Identificará aquellos rasgos físicos o gestuales que nos hacen reconocer las emociones en los demás y, además, tratar de buscarles unas causas y soluciones.

## Instrucciones

Selecciona un personaje, identifica y escribe cuál es la emoción que muestra, observa e imagina qué ha pasado y porqué se siente así.

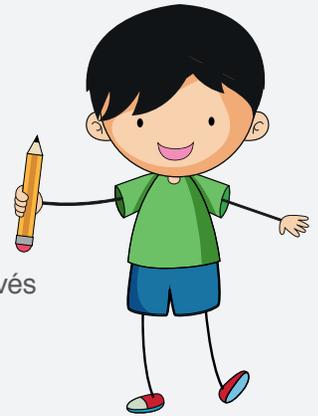




### EMPATÍA DIGITAL

#### ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

Título de la actividad:	“Adivina lo que siento”
Habilidad:	Empatía digital
Medio:	Plataforma de Video, You Tube Kids
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno reconocerá si es empático con los demás, a través del análisis de la película “Grandes Héroes”.
Habilidades:	Juicio crítico, autorregulación



## Introducción

*La diferencia entre emoción y un sentimiento, la primera implica un cambio inmediato y el segundo es algo más permanente y se puede convertir en un estado de ánimo.*

*Una persona puede aumentar la capacidad de empatía observando a detalle a los demás mientras hablas con ellos, prestándoles mucha atención y observándolos, esforzándose para ponerse en su lugar.*

**Evaluación:** Observación y participación de los alumnos

## Material

- Hoja de actividad (alumno)
- Lápices y plumas

## EMPATÍA DIGITAL

### ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN

### Descripción

---

1. *Pedirle a un alumno que lea el objetivo de la actividad.*
2. *Pedirles a los alumnos que mencionen palabras relacionadas con la empatía.*
3. *Repartir la hoja de actividad. En ella contarán la trama de la película de Grandes Héroe, identificarán las situaciones en donde algunos de los personajes muestran comportamientos empáticos y en el caso contrario, donde no muestran empatía.*
4. *Hacer un ejercicio de reflexión en donde ellos se pregunten. ¿Soy empático? Que identifiquen en cuáles situaciones han sido empáticos y en cuáles otras no.*
5. *Eligir al azar algunos alumnos para que expongan su respuesta de manera oral y comenten en clase ¿cómo hubiera cambiado la situación, si hubieran mostrado empatía?*

### Reflexión

---

*Antes de actuar, ponte a pensar ¿cómo podría afectar tu comportamiento o tus actos a las personas que te rodean? Esto aplica cuando estés en Internet y para tu vida diaria.*

### EMPATÍA DIGITAL

#### ACTIVIDAD 3: REFLEXIÓN



Título de la actividad: "Adivina lo que siento"  
Objetivo: El alumno reconocerá si es empático con los demás, a través del análisis de la película "Grandes Héroeos".

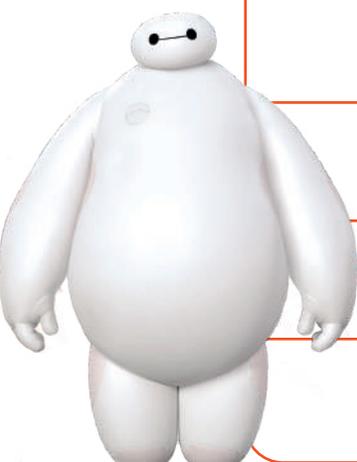
## Instrucciones

De acuerdo a la película de "Grandes Héroeos", identifica y escribe qué comportamientos de algunos de los personajes muestran empatía y qué otros comportamientos mostraron lo contrario. Describe brevemente la escena.

ACTOS QUE MUESTRAN EMPATÍA

ACTOS QUE NO MUESTRAN EMPATÍA





## Reflexión

Antes de actuar, ponte a pensar ¿cómo podría afectar tu comportamiento o tus actos a las personas que te rodean? Esto aplica cuando estés en Internet y para tu vida diaria.

### EMPATÍA DIGITAL

#### ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

Título de la actividad:	“Adivina lo que siento”
Habilidad:	Empatía digital
Medio:	Plataforma de Video, You Tube Kids
Sección:	Primaria alta
Tiempo:	30 minutos
Objetivo:	El alumno valorará y concluirá desarrollando una historieta con los conceptos vistos en clase.
Habilidades:	Creación de contenidos de calidad.



## Introducción

*La empatía aumenta en la medida que conocemos a las personas, pues la relación frecuente nos facilita descubrir sus motivos de enfado, alegría o desánimo y su consecuente modo de actuar. Esto se manifiesta claramente entre padres e hijos, en las familias, con los amigos, en la escuela, donde la relación es muy estrecha, quienes parecen haber adquirido el “poder de adivinar”; qué es lo que sucede antes de haber escuchado una palabra, teniendo siempre a la mano la respuesta y los consejos adecuados para cada ocasión.*

*En internet no sucede lo mismo, muchas veces nos encontraremos con situaciones o personas que no saben tratar con respeto a los demás y lo utilizan para molestar u ofender a alguien, sin embargo es importante enseñarles a los alumnos que siempre, tanto en línea como fuera de ella, se comporten como a ellos les gustaría que los trataran.*

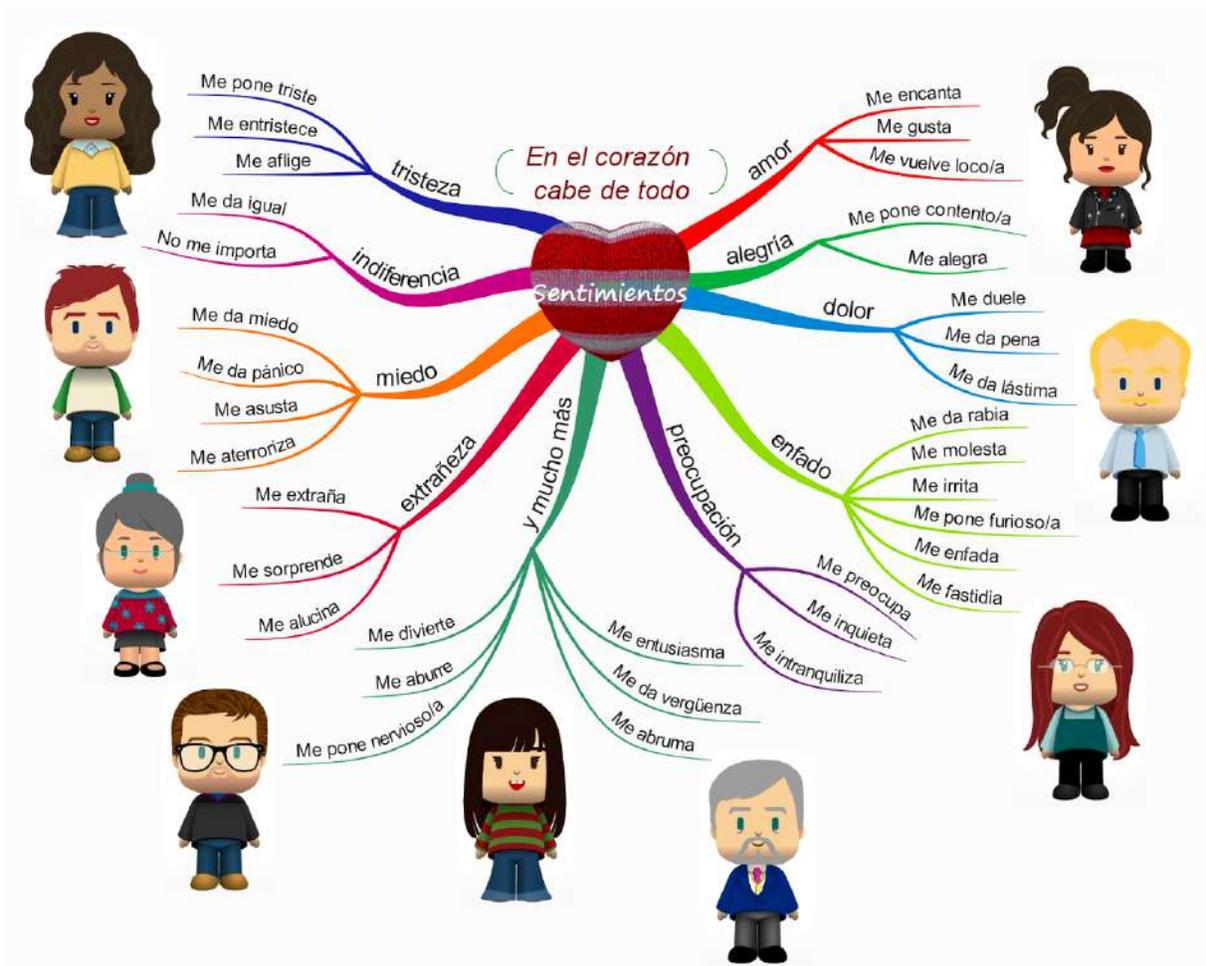
*¿Qué implica ser empáticos?*

*Explicar el siguiente mapa mental y la infografía*

**Evaluación:** *Observación y participación de los alumnos*

EMPATÍA DIGITAL  
ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

MAPA MENTAL



¿QUÉ ES LA EMPATÍA?

- **Conciencia** de los sentimientos, necesidades y problemas de los demás.
- **Capacidad** para responder a los demás, expresando que les hemos comprendido.
- **Destreza** para comprender, expresar y regular los fenómenos emocionales.
- **Esfuerzo** para comprender los sentimientos y actitudes de las personas.
- **Esfuerzo** por entender las circunstancias que afectan a otros.

## EMPATÍA DIGITAL

### ACTIVIDAD 4: ACCIÓN

### Material

- Internet
- Hoja de actividad
- Colores
- Lápiz y plumas

### Descripción

1. A manera de introducción explicar el mapa mental, para que el alumno pueda desarrollar un storyboard.

2.- A manera de resumen explicar la infografía ¿Qué es la empatía?

Opcional: <https://youtu.be/X-adLyMUmeE>



3.- Repartir hoja de actividades.

4.- Pedir a un alumno que lea el objetivo de la actividad.

5.- Explicar las instrucciones.

### Reflexión

La empatía viene a ser algo así como nuestro radar social, pues a través de ella se pueden apreciar los sentimientos y necesidades de los demás, dando pie a la calidez emocional, el compromiso, el afecto y la sensibilidad.

## EMPATÍA DIGITAL ACTIVIDAD 4: ACCIÓN



Título de la actividad: "Adivina lo que siento"

Objetivo: El alumno desarrollará un storyboard con los conceptos vistos sobre la empatía digital.

### Instrucciones

Inventaré una historia utilizando los conceptos vistos sobre empatía digital. Este será el storyboard para crear un video para YouTube Kids.

**TITULO:** \_\_\_\_\_

#### STORYBOARD


### Reflexión

La empatía viene a ser algo así como nuestro radar social, pues a través de ella se pueden apreciar los sentimientos y necesidades de los demás, dando pie a la calidez emocional, el compromiso, el afecto y la sensibilidad.