

# EL ESPEJO MÁGICO

**Objetivo:** Reforzar la autoimagen positiva.

**Materiales:** Un espejo y una lista de adjetivos positivos.



**Desarrollo:**

1. Coloca un espejo en el aula y pide a cada niño que se mire y diga una cosa positiva sobre sí mismo (puede usar la lista de adjetivos como guía).
2. Si algún niño se siente inseguro, sus compañeros pueden ayudarlo diciendo algo positivo sobre él.
3. Se refuerza la idea de que cada persona tiene cualidades únicas y valiosas.

# LA CAJA DE LOS PIROPOS



**Objetivo:** Mejorar la autoestima a través del reconocimiento positivo de los compañeros.

**Materiales:** Caja decorada, papelitos y bolígrafos.

**Desarrollo:**

1. Los niños escriben piropos o mensajes positivos para sus compañeros (puede ser anónimo).
2. Introducen los mensajes en la caja.
3. Al final del día o semana, se reparten los mensajes y cada niño lee en voz alta los piropos que recibió.
4. Esto ayuda a los niños a sentirse valorados por sus compañeros.

# EL MURO DE LA GRATITUD

**Objetivo:** Desarrollar una actitud positiva hacia uno mismo y los demás.

**Materiales:** Cartulina grande, post-its de colores, marcadores.

**Desarrollo:**

1. Crea un "Muro de la Gratitud" en un espacio visible del aula.
2. Cada día o semana, los niños escriben en un post-it algo por lo que están agradecidos (puede ser algo personal, algo que hizo un compañero, o algo del día).
3. Se colocan los post-its en el muro.
4. Al final de la semana, se leen algunos mensajes en voz alta.



# EL JUEGO "YO SOY"

**Objetivo:** Ayudar a los niños a descubrir sus cualidades positivas.



**Desarrollo:**

1. Forma un círculo con los niños.
2. Cada niño debe decir su nombre y una cualidad positiva que tenga comenzando con "Yo soy..." (por ejemplo, "Yo soy creativo" o "Yo soy generoso").
3. Si un niño tiene dificultades para encontrar una cualidad, sus compañeros pueden ayudarlo diciendo cosas positivas sobre él.



# EL GLOBO DE LA FELICIDAD

**Objetivo:** Promover la expresión de sentimientos positivos.

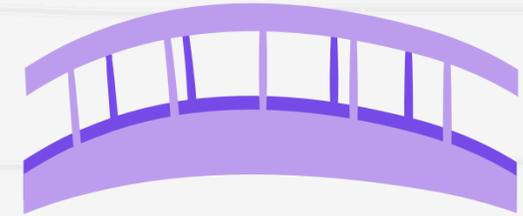
**Materiales:** Globos inflables, marcadores permanentes.

**Desarrollo:**

1. Cada niño recibe un globo y un marcador.
2. Les pides que escriban o dibujen en el globo algo que los haga felices o un logro reciente.
3. Luego, todos lanzan sus globos al aire y, tras unos segundos, cada niño toma un globo al azar para leer lo que está escrito en él.
4. Se comentan las ideas leídas, celebrando los motivos de felicidad y logro de sus compañeros.



# EL PUENTE DE LOS HALAGOS



**Objetivo:** Fomentar el compañerismo y la autoestima a través de mensajes positivos.

**Materiales:** Cuerdas o cinta adhesiva, tarjetas, bolígrafos.

**Desarrollo:**

1. Crea un "puente" en el aula usando cuerdas o cinta adhesiva en el suelo.
2. Cada niño recibe una tarjeta en la que debe escribir un halago para un compañero (puede ser algo que admire de él).
3. Para cruzar el "puente", los niños deben entregar su tarjeta al compañero y leerlo en voz alta.
4. Una vez que cruzan el puente, el compañero que recibió el halago también cruza y se sigue hasta que todos hayan participado.

# LA RUEDA POSITIVA



**Objetivo:** Expresar emociones positivas y practicar el reconocimiento de las mismas.

**Materiales:** Cartulina grande, rotuladores, clips.

**Desarrollo:**

1. Dibuja una gran rueda dividida en secciones, cada una con un sentimiento positivo (alegría, gratitud, orgullo, amor, etc.).
2. Los niños, por turnos, giran la rueda.
3. Según el sentimiento en el que caiga, cada niño debe compartir una experiencia en la que se haya sentido de esa forma.
4. Los demás pueden hacer preguntas o comentar para apoyar.

# LA CAJA DE LOS SUPERPODERES



**Objetivo:** Reconocer y reforzar las habilidades y cualidades únicas de cada niño.

**Materiales:** Caja decorada, tarjetas de colores, marcadores.

**Desarrollo:**

1. Explica a los niños que todos tenemos "superpoderes" o habilidades especiales.
2. Cada niño recibe una tarjeta y escribe o dibuja un superpoder que tiene (por ejemplo, "Soy muy bueno escuchando a los demás", "Hago reír a mis amigos", etc.).
3. Los niños meten sus tarjetas en la caja.
4. Cada día, se saca una tarjeta al azar y se celebra el "superpoder" de ese niño.
5. También se puede animar a los compañeros a que mencionen otros "superpoderes" que han visto en él.