

Desarrollo de Competencias Socioemocionales a través del Juego

Viviana Pinto, Liliana Roperero, Erika Rincón y Diana Rivera

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica

Director

Kilderman Mendoza Moreno a cargo de Seminario de proyectos pedagógicos II

Magister en Educación

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Bogotá D.C. 15, de agosto de 2022

Resumen

La siguiente propuesta está enfocada al fortalecimiento de las competencias socioemocionales en niños y niñas de 4 a 5 años de la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín ubicada en la localidad séptima de Bosa, en la ciudad de Bogotá D.C. Teniendo en cuenta la teoría del psicólogo Daniel Goleman, apoyado en referentes teóricos como Mayer y Salovey que derivan de la inteligencia emocional. Para la construcción de esta propuesta se establece una investigación cualitativa, que consta de diversas técnicas como: la observación (directa e indirecta), la entrevista individual o grupal, la encuesta, talleres, el grupo de discusión y el diario de campo. Los cuales permitirán conocer el contexto de cada niño a nivel personal, familiar y social. Para esto, se tomará una muestra de 25 niños y niñas entre los 4 y 5 años del grado jardín, donde se involucrará a los padres de familia de forma voluntaria.

La institución educativa cuenta con la infraestructura y adecuación de espacios y recursos necesarios para la ejecución de las diferentes fases: fase 1- diagnóstico de las necesidades de intervención, fase 2 - plan de acción y fase 3 - evaluación de la intervención. Estas fases permiten que a través de la lúdica y el juego aplicados a la primera infancia, sean una posibilidad a tener en cuenta para fortalecer las competencias socioemocionales y lograr así un mayor reconocimiento por parte de los niños sobre ellas.

Palabras clave: Competencias socioemocionales, estrategia pedagógica, inteligencia emocional, sentimientos, emociones, juego, relaciones intrapersonales e interpersonales.

Abstract

The following proposal is focused on strengthening socio-emotional skills in boys and girls aged 4 to 5 years of the “Carlos Albán Holguín” District Educational Institution located in the seventh locality of Bosa, in the city of Bogotá D.C. Taking into account the theory of psychologist Daniel Goleman, supported by theoretical references such as Mayer and Salovey that derive from emotional intelligence. For the construction of this proposal, qualitative research is established, which consists of various techniques such as: observation (direct and indirect), individual or group interview, survey, workshops, discussion group and field diary. Which will allow knowing the context of each child at a personal, family, and social level. For this, a sample of 25 boys and girls between 4 and 5 years of kindergarten grade will be taken, where parents will be involved on a voluntary basis.

The educational institution has the infrastructure and adaptation of spaces and resources necessary for the execution of the different phases: phase 1 - diagnosis of intervention needs, phase 2 - action plan and phase 3 - evaluation of the intervention. These phases allow that through play and games applied to early childhood, they are a possibility to take into account to strengthen socio-emotional skills and thus achieve greater recognition by children about them.

Keywords: Socio-emotional skills, pedagogical strategy, emotional intelligence, feelings, emotions, play, intrapersonal and interpersonal relationships.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Problema.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Formulación del problema.....	9
1.3 Objetivos.....	9
1.3.1 Objetivo general.....	9
1.3.2 Objetivos específicos.....	9
1.4 Justificación.....	9
2. Marco referencial.....	11
2.1 Antecedentes investigativos.....	11
Local.....	11
Internacional.....	14
2.2 Marco teórico.....	16
3. Diseño de la investigación.....	22
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	22
3.2 Línea de investigación institucional.....	24
3.3 Población y muestra.....	24
3.4 Instrumentos de investigación.....	26
Tablas Estrategia Metodológica.....	29
Tabla 6 Fase 1 “Exploración de las necesidades de Intervención”.....	29
Tabla 7 Fase 2 “Plan de Acción”.....	31
4. Estrategia de intervención.....	37
5. Conclusiones y recomendaciones.....	40
Referencias.....	43
Anexos.....	49

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

La educación emocional en los niños y niñas desde temprana edad permite desarrollar una serie de competencias socioemocionales importantes para su desarrollo, pues a través de su lenguaje y expresiones manifiestan sus sentimientos frente a las diferentes situaciones presentadas desde su contexto, relacionando con personas y situaciones cotidianas y específicas lo cual influye en su personalidad y la manera de relacionarse entre pares desarrollando comunicación asertivas, es por eso que se elabora la siguiente estrategia pedagógica a través de la lúdica como mediador para generar competencias socioemocionales.

En la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín, ubicada en la localidad séptima de Bosa al sur de la ciudad de Bogotá D.C zona urbana, con un estrato socioeconómico 2 ó 3, se presta atención en las tres sedes y dos jornadas, según los datos arrojados por el Sistema de Gestión de Matrícula (SIMAT) a 540 estudiantes de primera infancia matriculados a la fecha en la institución, con edades de 3 a 5 años en los grados de Pre-Jardín, Jardín y Transición, de los cuales 231 estudiantes corresponden al grado Jardín, esta propuesta pedagógica está enfocada en el grupo de Jardín 01, sede A, jornada mañana conformado por 25 estudiantes de los cuales 13 son niños y 12 son niñas, con un rango de edad entre 4 y 5 años; las características principales de este grupo son: los estudiantes en su gran mayoría hijos únicos o el menor en casa, para muchos de ellos es el primer encuentro con el entorno escolar, pasando por un proceso de transición de la casa al colegio en el cual es evidente el apego por sus padres o cuidadores, quienes a su vez manejan pautas de crianza permisivas, con sobreprotección, es por eso que se hace evidente la falta de herramientas para manejar situaciones y comportamientos poco asertivos que son normales

en su etapa de desarrollo pero que influyen en su convivencia social y escaso manejo de sus emociones.

En la institución educativa se emplea como instrumento de caracterización del entorno familiar, la ficha técnica institucional llamada “AFECTOGRAMA” que se diligencia por parte de los padres desde el inicio del año escolar, donde se obtienen diferentes datos del contexto donde vive el estudiante, permitiéndonos obtener la siguiente información con la cual determinamos 5 variables que nos permiten detectar la problemática que vamos a tomar para la propuesta.

Tabla 1

Variable 1 Encuentro con el contexto escolar

Entorno escolar	Si	Porcentaje
Primer encuentro escolar	20	80%
Con otro encuentro escolar	5	20%

Variable 2 Composición familiar

Tipo de Familia	Cantidad	Porcentaje
Extensa	3	12%
Familia Nuclear	8	32%
Monoparental	14	56%

Variable 3 Estilos de Crianza

Tipo	Cantidad	Porcentaje
Agresivos	2	8%

Conductas desafiantes	3	12%
No cumplen reglas	5	20%
Permisividad	7	28%
Manifestación emocional	12	48%

Variable 4 Manejo de emociones

Tipo	Cantidad	Porcentaje
SI	5	20%
NO	20	80%

Variable 5 Comportamientos y actitudes

Tipo	Cantidad	Porcentaje
Comportamientos recurrentes	9	36%
Comportamientos No recurrentes	16	64%

Nota. Estas tablas muestran las falencias que inferimos más relevantes del grado de Jardín 01 provenientes de la ficha técnica "AFECTOGRAMA".

Con la información obtenida en la tabla anterior se determinan aspectos como la composición familiar, entre estas familias nucleares con padres de avanzada edad, familias monoparentales y familias extensas donde los abuelos son los que están a cargo de la educación y formación de sus nietos, es por eso que se puede percibir que las prácticas de crianza donde se define los conocimientos, actitudes y creencias que los padres o cuidadores asumen con la educación y formación de los niños y niñas incidiendo para que

puedan generar relación con sus pares y adultos, lo cual no permite que desarrollen competencias socioemocionales creando patrones vistos en casa y su contexto.

Los niños de esta edad presentan unos rasgos actitudinales y comportamentales propios de esta su etapa de desarrollo en función de su manera de actuar y la forma de relacionarse en su entorno inmediato, entre las cuales se destacan el egocentrismo, las rabietas, la dificultad de expresar sus deseos con calma, desean atención inmediata, les cuesta manifestar sus sentimientos, baja tolerancia a sus frustraciones, manifiestan temor a los retos o nuevas experiencias que no les generen confianza, expresan sus peticiones con llanto o gritos, carecen de autonomía e independencia, se les dificulta resolver situaciones de conflicto que se presentan mediante el juego o en sus relaciones cotidianas como compartir, que requieren intervención y mediación inmediata por parte del adulto, no logran identificar y expresar los sentimientos y emociones lo cual no les permite disfrutar de diferentes espacios a la hora del juego, durante las actividades propuestas, momentos donde debe compartir materiales, juguetes o elementos dispuestos en las clases y situaciones en los diferentes ambientes escolares.

En este orden de ideas, evidenciando estas problemáticas en esta población, se diseña esta estrategia pedagógica con el fin de fortalecer las competencias socioemocionales de los niños y niñas del grado Jardín 01 en búsqueda de modificar de manera positiva las conductas recurrentes presentadas y desarrollar en ellos habilidades de empatía, autoconciencia y autorregulación mejorando así su relación consigo mismo y con los demás.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer competencias socioemocionales con los niños de Jardín en un rango de edad entre 4 y 5 años, de la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín, de la ciudad de Bogotá en la localidad séptima de Bosa?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Proponer una estrategia pedagógica, a través del juego como expresión lúdica, para fortalecer las competencias socio emocionales con 25 niños del grado jardín en edades de 4 a 5 años, de la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín, de la ciudad de Bogotá D.C en la localidad 7 de Bosa.

1.3.2 Objetivos específicos

Caracterizar las competencias socioemocionales de los niños a través de la observación directa e indirecta por medio del registro en el diario de campo.

Diseñar una estrategia pedagógica mediada por las características del juego que se ajustan al desarrollo.

Promover la estrategia lúdica o la propuesta de intervención disciplinar a los docentes a cargo del grado jardín de la institución, a través de una encuesta.

1.4 Justificación

Esta estrategia pedagógica tiene como fin el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los niños y niñas del grado jardín 1 pertenecientes a la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín, ubicado en la localidad séptima de Bosa al sur de la ciudad de Bogotá D.C, encaminada a través del juego como expresión lúdica, permitiendo adquirir un conjunto de actitudes que lo conlleven a la regulación de las emociones y

sentimientos de una forma adecuada, lo cual le permite expresarse de forma asertiva y libre permitiendo regular las emociones.

Enfocamos esta estrategia pedagógica a la primera infancia debido a que los niños y niñas del grado jardín 1 se encuentran en una etapa crucial donde se consolidan las bases sólidas para fortalecer el desarrollo integral, favoreciendo la capacidad para reconocer y regular sus emociones, preparándose para la resolución de conflictos en cualquier ambiente donde puedan expresarse y participar de diversas situaciones, mejorando sus relaciones sociales las cuales serán útiles para el proceso de formación personal.

Esta propuesta pretende modificar de manera positiva las conductas inadecuadas frecuentemente presentadas y a su vez desarrollar habilidades como la empatía y autoconciencia, contribuyendo a su proceso de formación personal y social, es por eso que se ve la importancia de involucrar a los docentes y padres de familia permitiendo crear ambientes que potencialicen las acciones de autorregulación y empatía a través de experiencias pedagógicas enriquecidas y significativas que aporten a la interacción y socialización entre pares permitiendo la expresión y comunicación, donde los niños y niñas se sientan más tranquilos en expresar sus ideas, gustos y sentires en diferentes situaciones de su vida cotidiana, a su vez generar acuerdos para solucionar problemas o conflictos en los diferentes escenarios sociales donde se desenvuelve el niño(a).

Es por eso que esta estrategia pedagógica está encaminada mediante la lúdica donde el juego buscando fortalecer competencias socioemocionales en los escenarios más recurrentes donde los niños(a) pueden expresar todas aquellas emociones que emergen y no han logrado expresar de forma libre, donde muchos de ellos recrean momentos y situaciones de su contexto familiar que dan cuenta del día a día de los niños(a) y los diferentes lugares sociales donde conviven, utilizando el juego como expresión lúdica para lograr acuerdos, crear nuevas reglas, adquirir la paciencia a través de esperar el turno, lo

cual permite generar cambios de forma positiva mediante libre expresión fortaleciendo los vínculos afectivos en su entorno, lo cual conlleve a lograr canalizar sus sentimientos y emociones de manera correcta a través de comprensión de los espacios donde pueden generar nuevas interacciones.

Es por eso que con esta estrategia pedagógica se hace importante reconocer el contexto y saber cómo promover un desarrollo integral, además de potenciar las competencias se debe tener en cuenta que es un proceso que comienza en la infancia pero que continúa a lo largo de toda la vida, partiendo de esto es importante el acompañamiento del adulto quien orienta y guía cuando los miedos e inseguridades salen a relucir y es ahí cuando se brindan las herramientas necesarias que permiten afrontar cualquier situación con el objetivo de superarlo, es por ello que se hace importante el trabajo en equipo desde el contexto familiar y educativo que conlleva a adquirir las competencias socioemocionales con el fin de ir fortaleciéndolas con cada situación que se le presente al niño (a), mediante el juego y las relaciones que tienen con sus pares y adultos en los diferentes contextos.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Dentro de los antecedentes encontrados para abordar esta estrategia pedagógica se ha tenido en cuenta lo anterior expuesto, por ello se refiere como apoyo algunos trabajos de grado y una propuesta didáctica de la Secretaría de educación distrital con sus aportes realizados acerca de la educación socioemocional y dando su punto de vista frente al tema:

Local

A nivel local se encuentra el trabajo de Catherine; R y Dumas; L (2020), titulado: “El juego como regulador de emociones en el preescolar”. Donde su objetivo era promover el juego como regulador de emociones en el preescolar”, partiendo del interrogante “¿Cómo

abordar en la primera infancia la regulación emocional desde el juego en los niños y niñas de Transición 03 de IED Rodrigo de Bastidas?" Pág. 07, con la intención de promover el juego como regulador emocional en niños y niñas de preescolar del Nivel Transición pretendiendo que en los espacios de juego que los niños interactúen entre pares, para que logren seguridad en sus expresiones orales y regulen sus emociones, a partir de la creación de acuerdos para que puedan reconocer sus emociones y regulen su comportamiento donde se apropien y construyan sus normas, con un enfoque investigativo Cualitativo donde aborda la lectura de realidades, partiendo del estudio de la vida cotidiana como el escenario básico de construcción de los contextos de los seres humanos, empleando como metodología el juego como el medio que les permite a los niños explorar y desarrollar desde las emociones y su actuar entre ellos ante las diversas situaciones en las cuales están inmersos donde los niños aprenden a ser y a convivir con el otro.

Empleando como metodología se encuentra el juego para ello se genera una intervención a través de cuatro talleres utilizando este como herramienta para la regulación de sus emociones, lo que permite espacios para conocer cada una de las emociones de manera apropiada en ambientes donde los niños y niñas se sientan serenos, seguros, alegres y con gran disposición. el cual le permite generar vínculos e interacciones con su entorno y sus pares en diferentes ambientes donde las emociones hacen parte de su ser y son evocadas durante cada momento generando en algunos momentos impulsos no controlados los cuales provocan palabras expresiones corporales inadecuadas con estos comportamientos se afecta la convivencia.

Gracias a esto se puede concluir que por medio de la lúdica se generan ambientes de respeto, tolerancia, conociendo sus sentimientos vitales en el desarrollo, por consiguiente, se genera en ellos un ambiente en la resolución de situaciones a medida que vayan creciendo.

Este trabajo aporta a nuestro PID que a través del juego como estrategia lúdica se pueden generar espacios de respeto, tolerancia, conociendo y explorando esos sentimientos vitales en el desarrollo del niño y la niña en su infancia, como lo menciona el Psicólogo español Carlos González (2019), El juego es vital para el desarrollo y los procesos de aprendizaje de los niños, una actividad que según mencionan varios expertos, tiene que ser espontánea, libre y natural, porque estas características son las que hacen que un juego sea un juego. Cuando los niños tienen libertad para elegir se proveen a ellos mismos de innumerables alternativas de juegos y eligen el que más les interesa.

Por consiguiente, se genera en ellos un ámbito en la resolución de situaciones a medida que vayan creciendo y que la educación emocional ha de convertirse en parte de la vida escolar, de ahí el interés por que estos niños futuros de la sociedad procuren actuar de manera amable, transformen estos momentos de crisis y logren dar un cambio positivo a su vida y a la de sus compañeros a través del conocimiento de sus emociones. Sin duda se contribuirá a la calidad de vida, favoreciendo un ambiente armónico y feliz para el desarrollo y vivencia de la vida escolar que trasciende en el ámbito familiar y cultural.

Nacional

A nivel nacional tomamos el trabajo de investigación de Teresa. B (2020), titulado “Competencias Socioemocionales En La Educación Inicial. Implementación Del Programa Aulitas En Paz En Diferentes Momentos De Aprendizaje”. Cuyo objetivo es incluir el aprendizaje de las competencias socioemocionales con una metodología cualitativa que permite a través de la observación no participante evidenciar las manifestaciones comportamentales y actitudinales de los estudiantes en diferentes escenarios del entorno escolar. Esta propuesta busca promover en las aulas momentos de aprendizajes significativos con el uso del juego de roles, la literatura y el teatro, en actividades basadas en los principios de Aprender haciendo, la autonomía y la autoeficacia, pretendiendo encaminar

el manejo sus estados emocionales, la empatía y asertividad de manera que favorezcan la relaciones consigo mismo y con los demás.

Podemos concluir de este trabajo de investigación que el aprendizaje de la educación emocional desde edad inicial mediante estrategias pedagógicas como el juego la literatura y el teatro, genera experiencias significativas que favorecen las diferentes habilidades sociales en relación consigo mismo y con los demás, además que desde diferentes escenarios del entorno escolar se puede fortalecer la autonomía y la autoeficacia fomentando mayor creencia en las capacidades y habilidades de sí mismo en relación con los demás como la comunicación asertiva, la resolución de conflictos, regulación de los comportamientos entre otras.

Este trabajo nos aporta a nuestro PID, bastantes referentes teóricos que basan sus investigaciones y escritos en la importancia de las emociones en el proceso de formación personal, adicionalmente como se puede partir de un ambiente de aprendizaje como el aula en un espacio de aprendizaje lúdico que promueva y desarrolle las competencias socioemocionales a través del juego de roles, el teatro y la literatura fortaleciendo las relaciones interpersonales al compartir de manera activa en las actividades propuestas, visibilizando al docente como un mediador en el proceso de formación personal que genera pautas pero que permite a los estudiantes desenvolverse por sí solo dentro del contexto social.

Internacional

Desde el contexto internacional tomamos el trabajo de investigación de Delia. H. (2019), titulado “Programa Para La Educación Socioemocional Para Niños De Preescolar Basado En Recursos Educativos Tecnológicos”. Que tiene como objetivo promover la identificación y expresión de emociones en niños de preescolar, así como mejorar su

interés y participación, a través de un programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos, dentro del programa se plantean 10 sesiones de 40 minutos cada una, en las que los estudiantes observaron e interactuaron con diversos recursos digitales.

Empleando una metodología de investigación cualitativa, a través de una discusión grupal con padres de familia y docentes de nivel preescolar logro determinar la necesidad de educar las emociones de una manera atractiva e innovadora, posteriormente indago como implementaban el uso de las TIC en el nivel preescolar a través de encuestas y pruebas experimentales de observación en las que pudo determinar que se podía fortalecer el desarrollo de la educación socioemocional empleando como herramienta los recursos tecnológicos como cuentos, videos, canciones y App de juegos online basados en las emociones. Al concluir la investigación se demostró que la tecnología tiene un impacto positivo en el desarrollo socio afectivo de los niños, ya que en edad preescolar no genera dependencia o frustración la falta de medios tecnológicos, por el contrario, cuando los niños tienen la oportunidad de acceder a la información que proporcionan los recursos digitales, es para ellos un estímulo emocional positivo como lo afirma, Espinoza y Rodríguez. (2017). Por lo que se refiere a los beneficios que trae la tecnología al aprendizaje, se ha encontrado que fomenta la creatividad, amplía la oferta formativa, facilita el autoaprendizaje, aumenta la atención, la motivación y el interés, orienta hacia un trabajo colaborativo y potencia la competencia de aprender a aprender., en este trabajo se aporta una plataforma interactiva que le permite al docente emplear este recurso para el trabajo de cada sesión.

Este trabajo aporta a nuestra PID el uso de medios audiovisuales y tecnológicos para la educación socioemocional que les permite a los docentes y estudiantes aprender e interactuar a través de las TIC, en el cual pueden participar activamente y hacer uso de los

recursos digitales, ya que con la sociedad tan cambiante y con tanto avance digital genera gran interés en los participantes potenciando aprendizajes significativos encaminados a la educación socioemocional.

2.2 Marco teórico

Los niños y niñas tienen diversos cambios en sus diferentes etapas de desarrollo como los son físicos, cognitivos, sociales, emocionales lo que implica que en su desarrollo y crecimiento vayan formando la personalidad y adquiriendo aspectos relevantes de su entorno, teniendo un gran impacto en la etapa de educación infantil por lo tanto se debe tener presentes los diferentes cambios que se generan en una continua y estrecha relación de interdependencia entre el individuo y el ambiente en donde está inmerso, por lo tanto es importante identificar y expresar los sentimientos y emociones para tener buenas relaciones sociales e ir pasando a las etapas posteriores de manera satisfactoria; donde se debe fortalecer el reconocimiento y manejo de la inteligencia emocional.

2.2.1 La inteligencia emocional

Por tal motivo es importante hablar de la inteligencia vista como una emoción, a finales de la década de los 90 el psicólogo estadounidense Daniel Goleman (1995) publicó el libro "La Inteligencia Emocional", haciendo más visible la teoría y permitiendo que las emociones tomen mayor protagonismo e importancia en los diferentes campos de la vida humana, por esta razón, las instituciones educativas de carácter públicos/privados y algunas empresas a nivel mundial tomaron interés para su puesta en práctica en el la vida diaria, desde los contextos en profesional, personal y social.

Profundizando esta teoría cambia el concepto que se tenía de la inteligencia, donde se consideraba al hombre inteligente de una sola manera, se daba mayor importancia al

coeficiente intelectual (C.I). Goleman expone su teoría destacando un papel fundamental al mundo que comprenden las emociones propias y ajenas, el reconocimiento y manejo de estas, estas emociones son determinantes para éxito laboral, personal y profesional de cada individuo, esto a su vez les permite tomar decisiones importantes de la vida, sentir y pensar antes de reaccionar y no solamente sentir y reaccionar para luego pensar. Expresa que cada una de las acciones están ligadas a las emociones y las emociones a los diversos estados de ánimo, a su vez los estados de ánimo establecen el resultado ya sea positivo o negativo de las actividades meramente humanas. Desde entonces se habla no solamente del coeficiente intelectual C.I sino también del coeficiente emocional C.E. qué son las capacidades emocionales inteligentes que permiten a los seres humanos reconocer sus propias emociones y las de los demás, permitiéndoles incrementar inteligencia sus emociones. Daniel. G. (1995) afirma “La clave para alcanzar un alto cociente intelectual colectivo es la armonía social”.

Luego de reconocer e identificar esas emociones se debe mantener un equilibrio entre los sentimientos y las emociones generando un balance que permita controlar los pensamientos y las acciones tal como lo decían Salovey y Mayer en manejar los sentimientos y emociones donde se discriminen y se puedan utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones, ellos crearon una fusión entre sus investigaciones y la teoría de Howard Gardner creando el modelo de inteligencia emocional, dentro de este modelo se pueden observar las 4 habilidades de su teoría todas importantes para generar un desarrollo óptimo entre los sentimientos y emociones del ser humano: La habilidad de identificar emociones, la habilidad para parar favorecer el pensamiento utilizando los sentidos, habilidad para comprender y conocer las emociones y la habilidad de promover el crecimiento intelectual y emocional por medio de la regulación de las emociones.

Lo cual nos permite reconocer que las aptitudes sociales van de la mano con la inteligencia interpersonal y con el modelo de Salovey y Mayer estos autores conciben la IE como una inteligencia genuina, basada en el uso adaptativo de las emociones y su aplicación a nuestro pensamiento proponiendo un modelo jerárquico de cuatro habilidades: percepción, asimilación, comprensión y regulación de emociones, lo cual nos permite reafirmar la importancia de la educación emocional en los niños y niñas resaltando que entre los diferentes autores se encuentran similitudes, pero al final le apuntan lo mismo como formar una persona que tenga buenas aptitudes personales

2.2.2 Competencias socioemocionales

Los niños deben desarrollar las competencias socioemocionales para crecer de una forma sana y equilibrada. Según los autores Rafael Bisquerra Alzina y Nuria Pérez Escoda, las competencias socioemocionales se pueden definir como: "El conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales". Así, en el desarrollo de ese conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes, se clasifican las cinco competencias socioemocionales:

Conciencia emocional: Se puede definir como el hecho de tener conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás. Comprendiéndolas y dándoles nombre a cada una de ellas. También hace referencia a poder apreciar el clima emocional de una situación determinada.

Regulación emocional: Se trata de manejar, gestionar, expresar y afrontar las emociones correctamente, teniendo en cuenta que los estados emocionales influyen en la cognición y el comportamiento.

Autonomía emocional: Se refiere a desarrollar una serie de características y elementos relacionados con la autogestión personal, como: Alta autoestima, actitud positiva ante la vida, responsabilidad, análisis crítico de las normas sociales, autoeficacia emocional y resiliencia.

Inteligencia interpersonal: Es la capacidad para comprender intenciones, motivaciones y deseos ajenos, estableciendo relaciones sociales sanas. Lo cual implica practicar la comunicación positiva y efectiva, mostrando respeto, empatía, actitudes sociales, asertividad, cooperación, etc.

Habilidades de vida y bienestar: Son habilidades necesarias para afrontar la vida cotidiana de forma satisfactoria, como:

- Establecer metas y objetivos.
- Tomar decisiones y asumir la responsabilidad.
- Buscar apoyo y ayuda cuando se requiere.
- Reconocer y respetar los derechos y deberes propios y de los demás.
- De modo que uno puede organizar la vida de forma equilibrada, experimentando un profundo bienestar subjetivo.

2.2.3 Importancia del juego en la primera Infancia

Según el Psicólogo español Carlos González Afirma

“El juego es vital para el desarrollo y los procesos de aprendizaje de los niños, una actividad que según mencionan varios expertos, tiene que ser espontáneo, libre y natural, porque estas características son las que hacen que un juego sea un juego”. Carlos. G. (2019)

Cuando los niños tienen libertad para elegir se proveen a ellos mismos de innumerables alternativas de juegos y eligen el que más les interesa.

El juego es una actividad imprescindible en el proceso de aprendizaje actual y futuro, generar ambientes o espacios que tengan diversos elementos que ellos puedan emplear como herramientas de juego puede propiciar un sinnúmero de sucesos que les permitan tener experiencias bastante significativas ya que para ellos no hay un lugar o tiempo determinado para desarrollar esta actividad, la función de los adultos y educadores es emplear este recurso como una estrategia lúdica que les permita potenciar habilidades, generar aprendizajes y motivar sus intereses permitiendo que la adquisición de aprendizajes se haga de manera significativa.

Emplear el juego libre como herramienta de aprendizaje en primera infancia nos permite despertar la curiosidad de los estudiantes ya que potencia el desarrollo de la autonomía y es permite a los niños tomar sus propias decisiones, al incorporar esta herramienta en el proceso los acercara a ambientes de convivencia en el cual ellos mismos eligen lo que desean jugar, donde y con quien hacerlo además de organizarse de tal manera que propician diferentes situaciones en las que se ejercitan el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Los niños juegan de manera individual o grupal y lo realizan dependiendo el espacio, el entorno, su disposición y en algunas ocasiones según la indicación dada por el adulto, cuando ellos eligen lo que desean hacer lo realizan de acuerdo con sus necesidades o deseos internos, en ocasiones también lo hacen por imitar a otro niño o grupo de niños de esta manera dan inicio del juego social que les permite fortalecer los lazos con los demás, les refuerza su identidad personal y la autoestima.

El juego dirigido es una actividad planeada, pensada, estructurada y con un objetivo determinado que nos presentar diferentes situaciones a los niños en las cuales deben seguir reglas, normas y pautas definidas para cumplir su ejecución adecuadamente, estos pueden

ser individuales o grupales pero siempre tienen una orientación o direccionamiento, lo cual favorece la capacidad de tomar decisiones ya que debe estar sujeto a normas planteadas, les permite interactuar, socializar y compartir en espacios donde se establezcan acuerdos a través de la comunicación, participando de manera abierta expresando así sus ideas en un ejercicio de igualdad reconociendo su autonomía.

El juego de roles es una herramienta pedagógica en la que los niños construyen sus conceptos propios de la realidad que los rodea a través del contacto con su entorno, actividad lúdica los pequeños logran aprender a convivir con los demás dentro de un espacio determinado, respetando e integrando a cada compañero de juego. Esta actividad consiste en representar hechos de la vida real y les permite a los niños personificar otros individuos, de esta forma posibilita el desarrollo de sus habilidades sociales y de lenguaje a través de la interacción con la imagen propia del mundo que lo rodea y la relación con sus pares.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El método de investigación utilizado será cualitativo, el cual se utiliza para la recolección de datos mediante técnicas como la entrevista, la observación y el grupo focal, las cuales no pretenden medir ni asociar dichas mediciones con números. Más bien, se utiliza la observación no estructurada, entrevistas abiertas, encuestas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluaciones de experiencias personales, discursos cotidianos e interacción con grupos.

Según Hernández, Fernández y Baptista, "el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación" (2010, Metodología de la Investigación, p. 7).

El término "cualitativo", ordinariamente, se usa bajo dos acepciones. Una, como cualidad: "fulano tiene una gran cualidad: es sincero". Y otra, más integral y comprehensiva, como cuando nos referimos al "control de calidad", donde la calidad representa la naturaleza y esencia completa y total de un producto. Cualidad y Calidad vienen del mismo término latino qualitas, y éste deriva de qualis (cuál, qué). De modo que a la pregunta por la naturaleza o esencia de un ser: ¿qué es?, ¿cómo es?, se da la respuesta señalando o describiendo su conjunto de cualidades o la calidad de este.

Domínguez (2000) señala que "los métodos cualitativos parten del supuesto básico de que el mundo social está construido de significados y símbolos". De ahí que la intersubjetividad sea relevante de la investigación cualitativa y punto de partida para captar reflexivamente los significados sociales. La realidad social así vista está hecha de significados compartidos de manera intersubjetiva. El objetivo y lo objetivo es el sentido intersubjetivo que se atribuye a una acción. La investigación cualitativa puede ser vista como

el intento de obtener una comprensión profunda de los significados y definiciones de la situación tal como nos la presentan las personas, más que la producción de una medida cuantitativa de sus características o conducta.

Por su parte Vera (2015) expresa que “la investigación cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, materiales o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura lograr una descripción holística, esto es, que intenta analizar exhaustivamente, con sumo detalle, un asunto o actividad en particular.

Respecto al proceso y las fases de la investigación cualitativa, se diferencian cinco fases de trabajo: 1. Definición del problema. 2. Diseño de trabajo. 3. Recogida de datos. 4. Análisis de datos. 5. Informe y validación de la información”.

De igual manera, en la investigación cualitativa se puede encontrar diversas técnicas como:

1. La observación.
2. La observación participante.
3. La entrevista (individual o grupal).
5. El cuestionario.
6. El grupo de discusión.

“El informe de resultados es el cierre final de la investigación del proyecto. Es la fase de la investigación que pone en relación el problema que dio pie al estudio con los resultados obtenidos. Lo que permite el informe cualitativo es facilitar y ampliar la investigación a un ámbito metodológico distinto, incluso como forma de mejorar la aplicación de las mismas técnicas de investigación”. Lo anterior, hace referencia a la evaluación de la

estrategia lúdica, la cual será la propuesta de intervención a los docentes a cargo del grado jardín de la institución, a través de dicha encuesta.

3.2 Línea de investigación institucional

La línea de investigación evaluación aprendizaje y docencia está relacionada con una evaluación integral en nuestro proyecto dando como evidencia la maduración de los procesos cognitivos. Físicos y en sus competencias socioemocionales, un valor agregado que queremos trabajar es la tolerancia al perder, al aprender de los logros no alcanzados, fortaleciendo así la capacidad de volver a empezar o de reconocer errores y a partir de ellos corregir, y reforzar la regulación y autonomía emocional, competencias socioemocionales que se deben empezar a trabajar desde los primeros años.

3.3 Población y muestra

En Colombia según el informe “De La Implementación De La Política De Estado Para El Desarrollo Integral De La Primera Infancia De Cero A Siempre”, y con los aportes de cada una de las entidades de la Comisión, de acuerdo con las estadísticas vitales del Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas (DANE) con el censo de población realizado en 2018, hay 4.715.109 niñas y niños entre 0 y 5 años (incluyendo hasta 5 años, 11 meses y 30 días) de edad, esto es el 9,4 % de la población total a niños y niñas a nivel nacional a los cuales se les otorga atención integral en salud, educación y bienestar, en la ciudad de Bogotá D.C. el proyecto 7784 del 23 de Diciembre de 2021 “Fortalecimiento de la educación inicial con pertinencia y calidad en Bogotá D.C.” se proyecta la atención Integral a primera Infancia a una población aproximada de 77,672 niños y niñas de 0 a 5 años de edad a nivel distrital, según el DANE en el boletín 21 de la caracterización del sector educativo en el año 2020 (Tabla 3) se atienden 195.801 niños y niñas de 3 a 4 años y 97.140 niños y

niñas de 5 años en las instituciones educativas distritales y en la localidad 7 de Bosa (Tabla 6) 153.098 niños y niñas de 3 a 16 años sin tener en cuenta la población migrante no censada en el 2018, estos datos nos permiten contextualizar un poco la población a la cual va dirigida nuestro PID, en la Institución Carlos Albán Holguín se brinda atención a 540 estudiantes de Primera infancia en las tres sedes y jornadas, 231 estudiantes corresponden al grado jardín, en la sede a jornada mañana se atienden 100 estudiantes de este grado con edades entre 4 a 5 años.

El aula elegida para esta propuesta de intervención disciplinar corresponde al grado Jardín 01, etapa de formación primera infancia, del colegio Carlos Albán Holguín IED Sede A, ubicada en barrio Carlos Albán de la localidad 07 de Bosa, ciudad Bogotá D.C., esta aula cuenta con atención de una (1) docente titular quien orienta los procesos académicos, un (1) agente educativo del proyecto 1050 (atención integral de calidad en educación inicial) quienes a través de experiencias significativas desde la corporeidad y las artes aportan a los procesos de desarrollo de la primera infancia, un (1) orientadora de la Secretaría de Educación y un (1) agente psicosociales quienes generan la lectura de realidades y vinculan en talleres a padres de familia y comunidad desde las particularidades del contexto (psicosociales: 1 desde la IED, 1 desde proyecto 1050), una (1) docente de educación especial quien orienta los procesos con los niños y niñas de inclusión, , una (1) nutricionista (proyecto 1050) quien participa en las medidas antropométricas y en la alimentación saludable, dos (2) auxiliares de apoyo quienes generan las prácticas de cuidado calificado y atención en salud dando prioridad a los niños y niñas de inclusión, una (1) coordinadora encargada de garantizar los derechos y deberes de los niños y niñas, familias y comunidad desde los diferentes componentes nombrados anteriormente. Este grupo cuenta con una matrícula de 25 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los cuatro (4) y cinco (5) años de edad, de los cuales 13 son niños y 12 son niñas. Se toma como muestra el Diario de Campo

donde se relacionan ejercicios de observación en tiempo estipulado de un mes, teniendo en cuenta una hora a la semana, donde se resaltan aspectos relevantes desde la descripción y el análisis.

3.4 Instrumentos de investigación

- **Formato diario de campo:** El diario de campo es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados”. (Ver anexo A)
- **Encuesta:** Una encuesta es un procedimiento dentro de la investigación cualitativa en la que el investigador recopila datos mediante el cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica, tabla o escrita. dirigida a padres de familia, estudiantes y docentes. (Ver anexos B,C,D)
- **Cronograma de actividades:** Un cronograma de actividades es simplemente un calendario en el que se establecen los tiempos en los que se realizará el proyecto, una tarea, o un conjunto de actividades a trabajar o desarrollar. El cronograma se hace presente generalmente en el desarrollo o gestión de proyectos, lo importante del cronograma es que plasma cada una de las tareas y fechas previstas desde el principio hasta el final de las actividades que se van a realizar. (Ver anexo E)
- **Talleres educativos:** Taller, en enseñanza, es una metodología de trabajo que se caracteriza por la investigación, el aprendizaje por descubrimiento y el trabajo en equipo que, en su aspecto externo, se distingue por el acopio de material especializado acorde con el tema tratado teniendo como fin la elaboración de un producto tangible.

Fases o etapas (ruta metodológica)

Fase 1

Exploración de las necesidades de intervención:

En este proyecto de intervención educativa se analizarán las necesidades o problemáticas que se desean mejorar en el grupo de Jardín 1 conformado por 25 niños, en un rango de edad entre 4 y 5 años, de la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín, de la ciudad de Bogotá en la localidad séptima de Bosa.

Al realizar el diagnóstico se identificó que una de las necesidades son las dificultades en sus competencias socioemocionales. Para ello, se tendrá en cuenta la observación, el registro de la información recolectada en diario de campo, en el cual se registrarán las principales categorías de análisis: las competencias socioemocionales, el juego, la expresión lúdica y el aprendizaje significativo.

Fase 2

Plan de acción:

Para la elaboración de este plan de acción, se diseñará una estrategia pedagógica a través del juego como expresión lúdica, la cual permitirá dar solución a la problemática o necesidad en el grado jardín 1 de la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín, de la ciudad de Bogotá en la localidad séptima de Bosa, ya que presentan dificultades en sus competencias socioemocionales. Para ello se tendrá en cuenta el juego libre, el juego de roles y el juego dirigido.

- Juego libre: Es el juego que surge de forma espontánea, sin estereotipos, sin ser dirigido ni interferido por el adulto. Es un juego sin género ni rol específico. El niño

decide cuándo comenzar el juego, cuando termina, cómo y con qué jugar; inventa o imagina su puesta en escena. Mediante este rato de juego el pequeño asimila su entorno, sus vivencias y las interioriza. (Martínez, E. 2022)

- Juego dirigido: Es un juego que tiene pautas, reglas y objetivos prefijados. Generalmente cuenta con la presencia o dirección de un adulto, quien refuerza las guías o corrige las desviaciones. (Stranger I. 2019).
- Juego de roles: Es un juego específico con características diferentes a otros. El niño representa en esta actividad la vida de los adultos. Es una actividad que le proporciona al niño placer. Sus contenidos están dados por la experiencia que tenga el niño de la realidad. (González. L. 2010).

Estos tipos de juegos se pondrán en práctica mediante cinco encuentros que darán evidencia de la interiorización de las competencias socioemocionales, en los 25 niños de grado Jardín 1 de la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín, de la ciudad de Bogotá en la localidad séptima de Bosa. Se tendrá en cuenta la observación directa e indirecta en cada uno de los encuentros y se llevará el registro en el diario de campo para hacer el respectivo seguimiento.

Propuesta de evaluación de la intervención:

La evaluación de la propuesta de intervención será procesual, es decir, posibilitará reconocer los avances y dificultades del proceso en el fortalecimiento de las competencias socioemocionales de cada estudiante, en sus relaciones inter e intrapersonales. Para ello se deberá seguir el cronograma establecido, el cual permitirá hacer el respectivo seguimiento y cumplimiento de los objetivos y metas propuestas.

Del mismo modo, se tendrá en cuenta el acompañamiento y guía de los docentes, realizando la recolección sistemática de datos y análisis de estos, a través de un taller y

una encuesta dirigida tanto a los estudiantes como a los docentes, evidenciando en los resultados, si realmente hay un cambio positivo en la población.

Taller “Fortaleciendo las competencias socioemocionales”.

Se desarrollará un taller para fortalecer las competencias socioemocionales de los padres, docentes y los 25 niños de grado Jardín 1 de la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín, de la ciudad de Bogotá en la localidad séptima de Bosa. Este taller consta de tres sesiones compuestas por diferentes actividades donde se abordarán aspectos relacionados con la identificación, reconocimiento y manejo de las competencias

El taller descrito anteriormente, va a variar de acuerdo con la población que va dirigido, es decir, se adaptará uno para los estudiantes, otro para los padres de familia y otro para los docentes de la institución educativa, modificando puntualmente las respectivas actividades.

Tablas Fases Estrategia intervención

Tabla 6 Fase 1 “Exploración de las necesidades de Intervención”

Fase 1		
Exploración de las necesidades de intervención	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Explorando con las emociones
	OBJETIVO:	Explorando el entorno para identificar la conciencia socioemocional, por medio de gestos, expresiones verbales y corporales mediante el juego libre.
	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	INICIO: Se invitará a los niños y niñas que se sienten en un círculo y con los ojos vendados disfruten de diferentes sonidos de discriminación adivina de la naturaleza, indagando cuáles de ellos conocen, luego disfrutarán de música relajante de la naturaleza, el aula estará ambientada con aromas relajantes los niños y niñas podrán tocar diferentes texturas, mientras lo hacen se realizarán preguntas orientadoras tales como: ¿Qué es la alegría? ¿Será que la alegría se parece a alguna de estas texturas? ¿Qué nos pone triste? ¿de las texturas que tocaste cual se parece a la tristeza y por qué? ¿Cuándo sentimos miedo? ¿Qué es él miedo? Generando un espacio de participación y recopilando las narraciones de los niños y niñas.

		<p>DESARROLLO: Se dará continuidad invitando a los niños y niñas a la ludoteca la cual está ambientada con diferentes materiales en forma de espiral entre ellos tenemos las telas, cajas de cartón, tubos de papel higiénico de diferentes tamaños, hojas de los árboles, palos de paleta entre otros materiales, se les indicara que podrán jugar de forma libre con estos materiales compartiendo con sus compañeros, la docente acompañara el espacio pero serán los niños y niñas quienes crearan sus reglas, definirán que uso darle a esos materiales y podrán poner a volar la imaginación y creatividad de forma libre.</p> <p>CIERRE: Para concluir los niños y niñas deberán organizar los materiales clasificándolo según la indicación de la docente, seguidamente se les pedirá sentarse sobre las colchonetas o almohadas para participar del círculo de la palabra, para ello a través de paletas de caritas feliz o triste los niños y niñas narran si les gusto el espacio y actividad, si los materiales dispuestos fueron de su agrado, además de expresar como se sintieron y que les gustaría cambiar del espacio y actividad.</p>
	TIEMPO:	2 horas.
	RECURSOS:	Texturas, baffle, colchonetas, almohadas, aromas, cajas, tubos de papel, telas, palos de paleta, caritas de emociones.
	RESPONSABLE	Viviana pinto, Diana Rivera, Erika Rincón, Alejandra Roperó.
	BENEFICIARIOS	Estudiantes Jardín 01 Sede A J.M
Exploración de las necesidades de intervención	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	La caja mágica
	OBJETIVO:	Interpretar las diferentes competencias socioemocionales para darlas a conocer a sus pares a través de la expresión artística.
	DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:	<p>INICIO: Se invitara a los niños y niñas a realizaran dos filas en donde cada participante deberá mirar al frente a uno de sus compañeros para realizar un juego de concentración, seguimiento de instrucciones y agilidad, la docente ira mencionando diferentes partes del cuerpo para que cada niño las señale luego de unas indicaciones dirá manos al “bolo, pelota o cono de papel” los niños deberán poner su mano y el que lo haga más rápido y la ponga de primeras ganara, quien no lo haga rápido se ira sentando hasta obtener un ganador del juego</p> <p>DESARROLLO: Seguidamente se pondrá una caja en el centro del salón y se les contara que dentro de esa caja está la cosa más linda del mundo que es la mejor</p>

		<p>creación de Dios y luego la docente les pedirá que pasen uno por uno y abran la caja y vean lo más lindo del mundo y de la creación, pero al terminar de observar deberán guardar silencio, no podrán hacer comentarios solo hasta que todos hayan logrado ver la cosa más linda del mundo, al terminar de pasar se creará un espacio de diálogo donde los niños y niñas expresen como se sintieron con el ejercicio y que sentimientos y emociones evocó en ellos, luego se leerá un cuento de “Ale” que se encuentra en el siguiente link: https://www.youtube.com/watch?v=qMfZuBqAx5M</p> <p>CIERRE: Para dar continuidad se les pedirá a los niños y niñas realizar un dibujo autorretrato con la expresión de la emoción que sientan en el momento, con diferentes colores, marcadores, crayolas, hojas de colores, lana, cartón, palos de madera, hojas de árboles, entre otros materiales que se les pondrá a disposición de los niños y niñas, al concluir se pondrán sus trabajos como galería y creará un espacio de preguntas orientadoras como ¿Qué fue lo que más te gustó de la experiencia? ¿Qué sintieron al ver la cosa más bella del mundo? ¿Cuál de los momentos no fueron de su agrado? ¿Qué emociones sintieron al verse en el espejo y al retratarse? ¿Cuál de los retratos se parece más al compañero?</p>
	TIEMPO:	2 horas
	RECURSOS:	Bolos, cuento, caja mágica, espejo, hojas blancas, hojas iris, colores, marcadores, crayolas, pegante, cinta
	RESPONSABLE	Viviana pinto, Diana Rivera, Erika Rincón, Alejandra Roperó.
	BENEFICIARIOS	Estudiantes Jardín 01 sede A J.M

Nota: Esta tabla contiene actividades sugeridas que permiten evidenciar y registrar la exploración de las necesidades de intervención.

Tabla 7 Fase 2 “Plan de Acción”

Fase 2		
Plan de acción	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Una aventura pirata “Juego dirigido”
	OBJETIVO:	Crear espacios para que las niñas y los niños dispongan de momentos donde se establezcan relaciones con sus compañeros, ampliando sus sentimientos y opiniones incidiendo en la toma de decisiones de forma autónoma.

	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	<p>INICIO: Se dará inicio al espacio saludando a los niños y niñas seguidamente se pondrá la canción de “Juanito es un pirata” que se encontrara en el siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=pulvrpyQtxg invitándolos a bailar y cantar de forma espontánea y libre, al terminar se les mostraran imagines de piratas y cosas que utilizan los piratas para que los niños y niñas se puedan caracterizar, encontraran sombreros, parches, pañoletas entre otras, luego se indagara por medio del dialogo ¿Qué es un pirata? ¿Qué hacen los piratas? ¿En dónde viven los piratas? ¿Alguna vez han mirado un pirata? ¿Qué comen los piratas? ¿Qué se sentirá ser un pirata? Se dará el espacio por si a los niños y niñas les surgen nuevas preguntas acerca a de los piratas.</p> <p>DESARROLLO: Se invita a los niños y niñas a observaran la narración del cuento de “LOS MIEDOS DEL CAPITÁN CACURCIAS” que se encuentra en el siguiente link https://www.youtube.com/watch?v=w3JWYtY-8SE al terminar se realizaran unas preguntas de comprensión lectora, ¿Quién es el capitán Cacurcias? ¿Qué fue lo que le paso al capitán? ¿Qué le paso al capitán, porque tiene miedo? ¿A que le tiene miedo el capitán? ¿Qué es el miedo? ¿han sentido miedo alguna ves? ¿Cómo se quita el miedo? Entre todos los niños y niñas crearan estrategias para dejar de sentir miedo cuando algo nos asusta.</p> <p>CIERRE: Luego se les cuanta a los niños que la profesora ha perdido una botella en el salón y que esa botella tiene un mapa del tesoro que es momento de trabajar en equipo y buscarla, se les cuenta las características y se solicita buscarlas por el espacio, luego con ayuda del mapa se realizará un recorrido por los diferentes lugares del colegio, donde cada niño o niña deberá ayudar a buscar piezas que al tenerlas completas podrán en equipo armar un lindo rompecabezas de piratas y habrán obtenido el tesoro del día, por ultimo deberán poner al frente del semáforo una carita que represente la emoción que sintieron en la actividad.</p>
	TIEMPO:	2 horas
	RECURSOS:	Audio, cuento, botellas, mapa del tesoro, parches, sombreros, pañoletas, pistas, fichas de rompecabezas y grabadora.
	RESPONSABLE	Viviana pinto, Diana Rivera, Erika Rincón, Alejandra Roperó.

	BENEFICIARIOS	Estudiantes Jardín 01 Sede A J.M
Plan de acción	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Juegos piratas "Rincones de juego"
	OBJETIVO:	Fomentar el uso de la imaginación en los niños y las niñas por medio experiencias que los llevan al mundo de los piratas para que cada uno pueda trabajar en equipo, esperar el turno y controlar sus emociones y sentimientos.
	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	<p>INICIO: La docente recibirá a los niños y niñas con música instrumental, la cual ira cambiando de ritmo, sensibilizándolos para que expresen a través de ellas sus emociones, si es suave que los relaje, otro que les genere miedo, pasado por varias emociones. DESARROLLO: Se invitará a los niños y niñas a pasar por los diferentes espacios de juego por equipos invitándolos a participar de forma autónoma y a esperar su turno disfrutando de cada actividad. BOLOS PIRATAS Se realizará un concurso de bolos piratas con los niños y niñas, se dividen en dos equipos y por turnos pasan y tumban los bolos con ayuda de una pelota, cada uno de los niños y niñas al tumbar los bolos deben contar cuantos tumbos y cuántos quedaron en pie.</p> <p>CESTA PIRATA: En los mismos equipos de trabajo del anterior juego se trabajará con la actividad de encestar, para este juego la agente educativa colocará una caja con la imagen de un pirata y dejará un espacio determinado y colocará una X en el piso para que los niños tengan la claridad desde donde se debe lanzar, se facilitará una cesta con varias pelotas o pimpones para que por turnos los niños pasen y realicen el ejercicio de encestar.</p> <p>LLAVES MÁGICAS: Se invita a los niños y niñas a realizar un juego de asociación, se organiza el espacio del salón donde se encontraran unas telas o papel azul que semejen el agua en la mitad del salón y se atravesaran con una cuerda; en la pared se colocará una hoja donde se encuentran dibujadas diferentes siluetas de llaves con emociones y al otro extremo del salón los niños y niñas se organizaron en dos equipos, la docente tendrá una bolsa que contiene todas la llaves del tesoro de las emociones, los niño y niñas pasarán por turnos sacaran de la bolsa una de las llaves y cruzaran el mar por la cuerda hasta llegar a la hoja y buscará la silueta de la llave con la emoción que corresponda y la pegara allí, el juego termina cuando se ubiquen todas las llaves.</p> <p>PESCANDO PECES Y TIBURONES: para el</p>

		<p>siguiente juego los niños y niñas seguirán ubicados en los grupos de trabajo y competirán en una pesca, la docente le dará a un niño o niña de cada equipo una caña de pescar y los niños deben pescar uno de los peces turnándose con los compañeros de equipo, luego ubicaran el pez sobre la emoción que corresponda según el color “Rojo-furia” “Azul-tristeza” “Verde-tranquilidad” “Amarillo-alegría” “Negro-miedo” “Amor-rosa” gana el equipo que más peces pesque.</p> <p>CIERRE: Para finalizar, la docente realizara una serie de preguntas orientadoras a los niños ¿Cómo se sintieron? ¿Qué les gusto y que no les gusto? ¿Con cuál juego se divirtieron más y por qué? Luego se les solicita poner en el semáforo una carita que represente la emoción que sintieron en la actividad.</p>
	TIEMPO:	2 horas
	RECURSOS:	Canción, grabadora, telas o papel azul, cuerda o hojas con siluetas, llaves, bolsa, peces de colores, caña de pescar, números grandes, cara de pirata y parche, tela para tapar los ojos.
	RESPONSABLE	Viviana pinto, Diana Rivera, Erika Rincón, Alejandra Roperó.
	BENEFICIARIOS	Estudiantes Jardín 01 Sede A J.M
Plan de Acción	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Un día de cotidianidad pirata “Juego de roles”
	OBJETIVO:	Reconocer y respetar los derechos y deberes propios y de los demás por medio de experiencias significativas, de manera autónoma.
	DESCRPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	<p>INICIO: Se invitará a los niños a cumplir una misión los piratas deberán ir a la ludoteca en donde encontrarán diferentes rincones y elementos que permitirán que se caractericen según sus gustos e intereses para camuflarse en la ciudad, entre los elementos encontrarán disfraces, accesorios, juguetes, prendas de vestir, pinturita y maquillaje artístico, luego de que estén caracterizados se les pedirá que narren como se sienten el día de hoy y que les gusta hacer, que cosas los ponen felices y que situaciones de la cotidianidad les molesta.</p> <p>DESARROLLO: Se les explicara que podrán jugar a un día de su cotidianidad donde habrá tenderos, panaderos, doctores, entre otras profesiones y roles, luego se les dirá que podrán utilizar todo el espacio y que son libres de jugar y crear nuevas historias, podrán utilizar los juguetes de la caja que ayudaran a potenciar su imaginación y a terminar</p>

		de caracterizarse, la docente realizara el acompañamiento y será una mediadora si se requiere, dejando que los niños y niñas sean autónomos creen e imaginen. CIERRE: Para volver a la calma se organizará el espacio y en un círculo se crearán ideas para nuevas actividades además de indagar como se sintieron y con paletas de emociones podrán expresar cual de esas emociones fue la que más utilizo durante el juego, como se autorregulo y que fue lo que más disfruto.
	TIEMPO:	2 Horas
	RECURSOS:	Disfraces, accesorios, juguetes, prendas de vestir, pinturita y maquillaje artístico, juguetes, caja.
	RESPONSABLE	Viviana pinto, Diana Rivera, Erika Rincón, Alejandra Roperó.
	BENEFICIARIOS	Estudiantes jardín 01 sede A J.M
Plan de acción	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Piratas a la mar
	OBJETIVO:	Fortalecer las acciones de regulación y manejo de las emociones.
	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:	<p>INICIO: Juego grupal respondiendo al siguiente estribillo "PIRATAS...A la orden mi capitán...El barco se está hundiendo y para salvarlo...Que hay que hacer..." Los niños deben seguir las acciones que se vayan indicando.</p> <p>DESARROLLO: Se recrea el barco pirata con las mesas y sillas, con telas en el piso simulando el mar...</p> <p>En diferentes espacios se van a poner elementos con los cuales trabajamos en sesiones anteriores como (las botellas sensoriales, texturas, etc)</p> <p>Los estudiantes deben ir encontrando en su viaje por el mar tarjetas que les indican una emoción al encontrar esta ellos deben indicar cuál es y cómo pueden reaccionar o que elementos puede usar para controlarla o regularla.</p> <p>CIERRE: Para finalizar los niños a través del diálogo nos cuentan que tal les pareció la actividad, que conocimientos reforzamos y que fue lo que más les gustó.</p>
	TIEMPO:	2 HORAS
	RECURSOS:	Mesas, Sillas, Colchonetas, Telas azules Tarjetas de las emociones, Botellas sensoriales Texturas, Elementos de audio y video

	RESPONSABLE	Viviana pinto, Diana Rivera, Erika Rincón, Alejandra Roperó.
	BENEFICIARIOS	Estudiantes Jardín 01 sede A J.M

Nota: Esta tabla contiene cuatro actividades con el juego como expresión lúdica que se proponen en la fase 2 Plan de acción de la propuesta de intervención.

Tabla 8 Propuesta Taller Docentes o padres de familia

Propuesta taller a docentes o padres de familia		
Taller a docentes o padres de familia	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	Descubriendo emociones.
	OBJETIVO:	Establecer la diferencia del yo y la emoción, pensamiento, recuerdo a través del trabajo en la identificación de emociones.
	ACTIVIDADES:	Actividad 1: Carrera de cucharas. Actividad 2: Metáfora del caballo. Actividad 3: Metáfora del conductor. Cierre de sesión: Reflexión.
	TIEMPO:	2 horas.
	RECURSOS:	Cucharas pimpones
Taller a docentes o padres de familia	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	¿Qué hago con mis emociones?
	OBJETIVO:	Identificar las emociones y descubrir como las manejamos.
	ACTIVIDADES:	Actividad 1: Metáfora del vaso. Actividad 2: Ruleta cotidiana Actividad 3: El payaso loco. Cierre de la sesión (Reflexión).
	TIEMPO:	2 horas.
	RECURSOS:	Ruleta de las emociones

Taller a docentes o padres de familia	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD:	¿Qué es valioso para mí?
	OBJETIVO:	Reconocer la importancia de los sentimientos y emociones
	ACTIVIDADES	Actividad 1: Mi árbol. Actividad 2: Sintiendo emociones. Cierre de la sesión (Reflexión).
	TIEMPO:	2 horas.
	RECURSOS:	Hojas blancas Lápices y colores

Nota: Esta tabla contiene una propuesta para trabajar con docentes de primera infancia y padres de familia de los estudiantes.

4. Estrategia de intervención

Por medio de este proyecto se pretende proponer una estrategia pedagógica, a través del juego como expresión lúdica, para fortalecer las competencias socioemocionales con 25 niños del grado jardín en edades de 4 a 5 años de la institución educativa distrital Carlos Albán Holguín de la ciudad de Bogotá en la localidad 7 de Bosa.

Para ello, es importante que cada niño comience a identificar algunas de sus emociones y sentimientos, por medio de la interacción con sus pares y sus relaciones interpersonales e intrapersonales en los diversos contextos donde se desenvuelve. A partir de la vivencia de actividades diseñadas que se encontraran en las diferentes fases establecidas en el PID.

Para ello se explicará a los niños qué es una emoción y un sentimiento, con un lenguaje acorde para su edad para así orientarlos hacia la ejecución de las actividades planteadas, teniendo como propósito identificar, reconocer y experimentar cada emoción y sentimiento.

Las emociones que se trabajarán serán las básicas, es decir, ira que es una reacción emocional que se produce cuando una persona considera que existe o se va a producir un resultado negativo para sus intereses, que se podría haber evitado si alguien los hubiera tenido en cuenta y hubiera actuado de otra forma. La alegría, es la sensación agradable que nos hace estar contentos, con ganas de sonreír, con buen humor y con ganas de pasarlo bien. La tristeza es una reacción emocional que surge cuando perdemos algo importante y el temor es la inquietud o angustia que impulsa a huir o evitar aquello que se considera dañoso, arriesgado o peligroso las cuales “son respuestas automáticas de nuestro cerebro ante determinados estímulos relevantes para nuestra supervivencia y bienestar”. Los sentimientos, son aquellos generados por las emociones mencionadas anteriormente, los cuales se desencadenan por un pensamiento. La ira genera rabia, la cual es un enojo muy fuerte que se puede expresar con palabras fuertes, gritos y actitudes bruscas y violentas, la alegría genera felicidad: esta última es el estado de ánimo de la persona que se siente plenamente satisfecha por gozar de lo que desea o por disfrutar de algo bueno, la tristeza genera dolor, el dolor es un sentimiento intenso de pena, tristeza o lástima que se experimenta por motivos emocionales o anímicos. Y el temor genera preocupación, la cual es un estado de desasosiego, inquietud o temor producido ante una situación difícil o un problema.

Es por ello, que se diseñarán estrategias pedagógicas involucradas con el juego, el cual es de suma importancia en la etapa inicial y en los primeros años. “El juego es la manera en que los niños aprenden a socializar, a pensar, a resolver problemas, a madurar y lo más importante, a divertirse. El juego conecta a los niños con su imaginación, su entorno, sus padres, su familia y el

mundo” (Bailey, S). Lo anterior, permite que por medio del juego los niños puedan comprender mejor las propias emociones y sentimientos, así como en los demás.

“El juego es algo esencial para la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo está fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11). Es a través del juego que los niños pueden expresar lo que sienten sin temor a dar a conocer libremente sus sentimientos, e inclusive a través de él pueden mostrar sus realidades, ya sea su entorno familiar, educativo y social.

Los juegos nos acercan a ámbitos de nuestros aprendizajes que nos son difíciles de asimilar, es por eso por lo que existen juegos para ejercitar las matemáticas o juegos para agilizar el lenguaje. Conocer nuestra vida emocional, saber interpretar las emociones, gestionarlas con eficacia, podrá aportar un mayor control a nuestra conducta y por tanto, como dice Daniel Goleman en *La Inteligencia Emocional* (Goleman, 1997), " ... nos ayudará en la toma racional de decisiones, porque las emociones nos orientan en la dirección adecuada para sacar el mejor provecho a las posibilidades que nos ofrece la fría lógica”.

Por lo anterior, la estrategia lúdico-pedagógica planteada en el proyecto permite que los niños puedan interiorizar sus competencias socioemocionales, las cuales son el desarrollo progresivo del autoconcepto, en esta etapa el niño se empieza a identificar como un ser único, diferente a los demás, lo cual le permitirá ir formando su personalidad. Y con el desarrollo progresivo de las habilidades sociales, el niño va adquiriendo más habilidades para su comportamiento social, el cual irá modificando con base a la experiencia con sus relaciones interpersonales e intrapersonales.

La evaluación de la propuesta pedagógica a los docentes por medio de una encuesta está relacionada con el proceso de aprendizaje en los niños de grado jardín de manera integral, involucrando no solo las competencias socio afectivas, sino las cognitivas, comunicativas y ciudadanas de manera integral y permanente. Fortaleciendo así el proceso formativo de cada estudiante, permitiendo así un proceso constante que permita el logro, la adaptación y cumplimiento de los logros propuestos.

5. Conclusiones y recomendaciones

Resultados

- Con base a los resultados esperados en la propuesta de intervención, se prevé que los niños logren reconocer y expresar libremente sus emociones a través de las actividades lúdico-pedagógicas propuestas, creando expectativas que sean de gran impacto para fortalecer las competencias socioemocionales.
- Por otra parte, se pretende dar evidencia del proceso del desarrollo de las emociones y sentimientos a través del juego como expresión lúdica, permitiendo adquirir actitudes que conlleven a la regulación de las competencias socioemocionales.
- Por último a través de la propuesta de intervención planteada, se deduce que los niños estarán motivados al implementar estrategias lúdicas y dinámicas que facilitarán el desarrollo de las competencias blandas, así como la empatía y autoconciencia contribuyendo al proceso de formación personal y social.

Conclusiones

- Se concluye que los niños expresan sus sentimientos y emociones libremente a través de la interacción con sus pares, por medio del juego libre o dirigido y la exploración, el cual permite que manifiesten sus ideas y sensaciones desde sus experiencias, desarrollando las siguientes competencias socio emocionales: conciencia y regulación emocionales.

- Por otro lado, es necesario reconocer la importancia de la inteligencia emocional en los niños y niñas de 4 a 5 años, ya que permite fortalecer la empatía en las relaciones interpersonales e intrapersonales, aprendiendo a convivir y compartir con el otro.
- Es importante involucrar a los padres de familia en esta propuesta para que sean facilitadores desde sus diferentes entornos de experiencias, que permitan reforzar de manera positiva sus sentimientos y emociones, manifestándose por medio de actividades lúdicas en los diferentes contextos.
- La intervención pedagógica propuesta, es una herramienta lúdica significativa que intenta despertar en los niños y niñas el interés para reconocer las emociones, poder utilizarlas de forma adecuada, resolver situaciones problemáticas y ponerlas en práctica en cualquier contexto.
- Para finalizar, es necesario resaltar que el juego es parte fundamental en el desarrollo de los niños. Es por esto, que la propuesta de intervención intenta formar seres más seguros, autónomos, alegres, empáticos y fuertes emocionalmente, por medio de espacios lúdicos y experiencias significativas que fomenten una sana convivencia.

Recomendaciones

A continuación, se dan a conocer las recomendaciones para fortalecer las competencias socioemocionales de los niños y las niñas de 4 a 5 años del grado Jardín de la Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín de la ciudad de Bogotá en la Localidad 7 Bosa:

- Es importante llevar a cabo esta propuesta de intervención, que desarrolle en la primera infancia competencias ciudadanas y capacidades socioemocionales, con el fin de propiciar espacios de buen trato y sana convivencia en la institución educativa.

- Es necesario, que la Institución Carlos Albán Holguín promueva espacios de participación, donde los docentes por medio de la transversalidad puedan integrar todas las áreas en beneficio de potenciar las competencias socioemocionales, generando experiencias de aprendizaje significativo.
- Es fundamental, comprender que el ámbito educativo es el espacio idóneo para poner en práctica el desarrollo de las competencias socioemocionales por medio de las relaciones interpersonales e intrapersonales, estableciendo acuerdos, que permitan la resolución de conflictos aprendiendo a convivir de manera pacífica.
- Es de suma importancia involucrar tanto a los docentes como a los padres de familia, haciendo consciencia de las propias capacidades emocionales y cómo estas pueden beneficiar o afectar el comportamiento de los niños, teniendo en cuenta que al convivir con ellos diariamente se pueden fortalecer o no sus competencias socioemocionales a través del ejemplo.

Referencias

Alcaldía Mayor de Bogotá D.C, Secretaría de Educación Distrital, Dirección de Preescolar y Básica (2019). Documento de *“Orientaciones Recorrido para acompañar las Transiciones Efectivas y Armónicas de los niños y las niñas en el entorno Educativo”*.

https://redacademica.edu.co/sites/default/files/202111/RECURSO%201_ORIENTACIONES%20PARA%20LAS%20TRANSICIONES%20EFECTIVAS%20Y%20ARMONICAS%81NICAS.pdf

Alcaldía Mayor de Bogotá D.C. Secretaría de Educación Distrital *“Proyecto 7784 Fortalecimiento de la educación inicial con pertinencia y calidad en Bogotá D.C.”*

https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/202202/FICHA%20EBI-D%20PROYECTO%207784.pdf

Anderson. J. Bailey. S. La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia.

<https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>

Aula planeta (2017) Ventajas del aprendizaje por exploración.

<https://www.aulaplaneta.com/2017/07/20/recursos-tic/seis-ventajas-del-aprendizaje-exploracion/>.

Cano, S y Zea, M. (2012). Manejar las emociones, factor importante en el manejo de la calidad de vida. Revista Logos, Ciencia & Tecnología, vol. 4, núm. 1. Policía Nacional de Colombia. Bogotá, Colombia. Recuperado de

<https://www.redalyc.org/pdf/5177/517751763003.pdf>

Cely. (2019) Repositorio. Universidad pedagógica nacional. Facultad de ciencias y tecnología. Una ruta metodológica para la cualificación de las habilidades investigativas en diversos contextos.

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/12027/TE-24086.pdf?sequence=1>

Córdoba. La evaluación de los estudiantes es una discusión abierta. Revista iberoamericana de educación. (169-5653) <https://rieoei.org/historico/deloslectores/1388Cordoba-Maq.pdf>

Couñago Ana, Última actualización : 19 diciembre de 2019

..... <https://eresmama.com/competencias-socioemocionales-ninos/>

Cuentos para niños. (2021). Dónde viven los héroes.

<https://tucuentofavorito.com/donde-viven-los-heroes-cuento-infantil-sobre-el-coraie/>

Chopitea. Geopolis. <https://www.gestiopolis.com/fundamentacion-pedagogica-para-propuestas-curriculares-educativas/>

Delia. H. (2019). *Programa de educación Socioemocional para Niños de Preescolar basado en recursos educativos Tecnológicos*. [Proyecto de grado para obtener título en Maestría en Tecnología Educativa con Acentuación en medios Innovadores para la educación. Tecnológico de Monterrey].

<https://repositorio.tec.mx/handle/11285/636365>

Departamento Administrativo de Nacional de estadística (DANE), *Estadísticas vitales de nacimientos y defunciones año 2018, cifra definitiva. Pág.12*

<https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/poblacion/cifras-definitivas-2018.pdf>

Departamento Administrativo de Nacional de estadística (DANE), Boletín 21 “*Caracterización del sector educativo a nivel distrital*” (2020)

https://www.educacionbogota.edu.co/portal_institucional/sites/default/files/21_boletin_caracterizaci%C3%B3n_sector_educativo_Bogot%C3%A1_2020.pdf

Freepik.Verctor. Diversas expresiones. https://www.freepik.es/vector-gratis/caras-mujer-diversas-expresiones_1250765.htm

Fundación Universitaria Los Libertadores, Líneas institucionales de investigación, Evaluación, aprendizaje y docencia, tomado de:

<https://www.ulibertadores.edu.co/investigacion/lineas-investigacion/>

Gallardo, V. (2007). El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 Años).

Universidad de Sevilla Recuperado de

<http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/18/09%20desarrollo%20emocional.pdf>

Goleman (1995) Inteligencia emocional, porque es más importante que el coeficiente intelectual. Ed Kairós

Importancia del juego en la primera infancia (2019, abril 24). Recuperado de

https://medium.com/@ciclo_uno/importancia-del-juego-en-la-primera-infancia-4b9d528b5bf7

John Mayer y Peter Salovey (1995) *Emotional Intelligence and the identification of emotion*.

Traducido al español latino

Ley 1616 del 21 de enero del 2013. Ley de Salud Mental. Recuperado de

[https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=
https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://www.asivamosensalud.org/sites/
default/files/ley-1616-del-21-de-enero-2013.pdf](https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://docs.google.com/viewerng/viewer?url=https://www.asivamosensalud.org/sites/default/files/ley-1616-del-21-de-enero-2013.pdf)

Ley 1090 del 6 de septiembre del 2006. Ley de la profesión de psicología. Recuperado de

<https://docs.supersalud.gov.co/PortalWeb/Juridica/Leyes/L1090006.pdf>

Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Pontificia Universidad Javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Martínez, E. (2022)

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/a-que-llamamos-juego-libre/>

Ministerio de Educación Nacional MEN. “Informe De La Implementación De La Política De Estado Para El Desarrollo Integral De La Primera Infancia De Cero A Siempre”

Bogotá D.C. (2020). Recuperado de

[http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Informe-Politica-
DIPI-2019.pdf](http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Informe-Politica-DIPI-2019.pdf)

Pérez Porto Julián, Merino María, Definición de Diario de campo, Tomado de: Publicado: 2009. Actualizado 2021. Recuperado de

[https://definicion.de/diariodecampo/#:~:text=El%20diario%20de%20campo%20es,par
a%20luego%20analizar%20los%20resultados.](https://definicion.de/diariodecampo/#:~:text=El%20diario%20de%20campo%20es,para%20luego%20analizar%20los%20resultados.)

Riaño Hernández Diana, Atehortúa Rivera Paula, Ramírez Conde Angelly, Universidad Católica de Colombia, Talleres para desarrollo socioemocional para niños, adolescentes, padres y profesores. Recuperado de

https://cientificamente.ucp.edu.co/wp-content/uploads/2021/11/guia-talleres-socioemocional_.pdf

Rincón & Leal, C. D. (2020), *“El juego como regulador de emociones en el preescolar”* [Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica, Fundación Universitaria los Libertadores].

https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/3208/Rinc%C3%B3n_L_eal_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Es%20a%20trav%C3%A9s%20de%20la.a%20medida%20que%20vayan%20creciendo.

Salguero, M y Panduro, A. (2001). Emociones y genes. Centro Universitario de Ciencias de la Salud México. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/142/14239906.pdf>

Sistema Integrado de Matricula en instituciones educativas oficiales, (SIMAT). Ministerio de Educación Nacional. Secretaria de educación Distrital.

<https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-institucionales/Sistemas-de-Informacion/168883:SIMAT>

Stranger I. El juego dirigido. 2019. Recuperado a partir de

<https://www.mamaferpecta.com/2019/09/eljuegodirigido.html#:~:text=%C2%BFQu%C3%A9%20es%3F,gu%C3%ADas%20o%20corrige%20las%20desviaciones>

Tales, F 2013 “¿Dónde viven los héroes? cuento sobre el coraje” (tucuentofavorito.com tomado de: <https://tucuentofavorito.com/donde-viven-los-heroes-cuento-infantil-sobre-el-coraie/>)

Teresa. B. (2020), "*Competencias Socioemocionales en Educación inicial. Implementación del Programa Aulitas en Paz en diferentes momentos de aprendizaje*" [Trabajo Presentado para Obtener el Título Magister en Educación, Facultad de Educación. Universidad de los Andes]. Recuperado de

<https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstream/handle/1992/49412/u837708.pdf?sequence=1>

Anexos

Anexo A Diario de campo

Anexo B Encuesta de estudiantes

Anexo C Encuesta padres de familia

Anexo D Encuesta a docentes

Anexo E Cronograma de actividades

- Anexo A

Diario de campo		
Nombre del observador:		
Fecha:		
Institución:		
Tema:		
Objetivo:		
Categorías de análisis	Descripción	Conclusión
Grupo: Jardín 1		
Características del grupo		
1. Conciencia emocional		
2. Regulación emocional		
3. Autonomía emocional		
4. Inteligencia interpersonal		
5. Habilidades de vida y bienestar		
Trabajo con el grupo		

- Anexo B

Institución Educativa Distrital Carlos Albán Holguín

Nombre: _____

Edad: _____

Grado: _____

¿Te sientes feliz jugando con tus amigos?	SI	NO
¿Te gusta compartir juguetes con los demás?	SI	NO
¿Te molesta que no jueguen contigo?	SI	NO
¿Te alegra estar con tu familia?	SI	NO
¿Te sientes triste cuando te regañan?	SI	NO
¿Sientes miedo cuando alguien pelea?	SI	NO
¿Le cuentas a alguien cuando estás triste?	SI	NO
¿Te da asco el olor de la basura?	SI	NO
¿Te agrada el olor del limón?	SI	NO
¿Te da miedo dormir solo?	SI	NO
¿Te alegra ir al parque?	SI	NO
¿Te enoja estar solo?	SI	NO

- Anexo C

Encuesta para padres de familia		
Nombre:		
Nombre del estudiante:		
Curso:		
Edad:		
Grado:		
	SÍ	NO
1. ¿Conoce qué son las competencias socioemocionales?		
2. Considera importante conocer y comprender las competencias socioemocionales de su hijo?		
3. ¿Reconoce y diferencia cuándo su hijo está enojado o triste?		
4. ¿Demuestra sus emociones o sentimientos frente a su hijo?		
5. ¿Está al tanto de la educación emocional de su hijo?		
6. ¿Practican en casa actividades que cooperen al desarrollo de las competencias socioemocionales?		
7. ¿Practican el diálogo en casa para la solución de conflictos?		
8. ¿Le oculta a usted sus emociones a su hijo?		
9. ¿Le gustaría que su hijo participará en actividades relacionadas con las competencias socioemocionales?		
10. ¿Le gustaría asistir a talleres que permitan fortalecer las competencias emocionales en su núcleo familiar y personal?		

- Anexo D

Encuesta para docentes		
Nombre:		
Grado a cargo:		
	SÍ	NO
1. ¿Conoce qué son las competencias socioemocionales?		
2. ¿Comprende la importancia de las competencias emocionales en los estudiantes a cargo?		
3. ¿Tiene en cuenta en su práctica pedagógica actividades que potencialicen las competencias socioemocionales?		
4. ¿Se le facilita identificar y autorregular las propias emociones en los diferentes entornos donde se encuentra?		
5. ¿Pone en práctica las competencias socioemocionales en sus relaciones interpersonales?		
6. ¿Propicia espacios que permitan el fortalecimiento de las competencias socioemocionales en los estudiantes?		
7. ¿Practican el diálogo en casa para la solución de conflictos?		
8. ¿Involucra a los padres de familia ante las diversas situaciones que se puedan presentar en el aula a nivel socioemocional?		
9. ¿Utiliza estrategias lúdicas que permitan conocer las competencias socioemocionales de los estudiantes?		
10. ¿Le gustaría participar en talleres que le brinden herramientas para potenciar las competencias socioemocionales en los niños?		

