

**Regulación emocional en niños y niñas de los 3 a los 4 años del nivel de Pre Jardín  
de la institución educativa Gimnasio Seres y Saberes.**

**Erika Paola Ballesteros Urbina.**

Licenciada en Pedagogía Infantil.

**María Paola Forero Moreno.**

Licenciada en Pedagogía Infantil.

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

Directora: María Victoria Rodríguez

Doctora en Educación: Currículum, Profesorado de Instituciones Educativas

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Bogotá D.C., noviembre de 2020

### **Resumen.**

Esta propuesta de intervención disciplinar está encaminada hacia el diseño e implementación de herramientas pedagógicas para enseñar a los niños y niñas de los 3 a los 4 años de edad del nivel Pre Jardín del Gimnasio Seres y Saberes estrategias de educación emocional con lo cual se busca brindar soluciones que aporten a potenciar sus emociones positivas y regular sus emociones negativas de una forma adecuada dentro del contexto escolar y fuera de él.

Se hace necesario mencionar la importancia de vincular la lúdica como una herramienta pedagógica que permita al docente implementar estrategias innovadoras, dinámicas y vivenciales de educación emocional dentro de aula de clase.

En ese orden de ideas y en busca de desarrollar esta propuesta de intervención, el estudio se concretó dentro de un enfoque de investigación cualitativo y el diseño metodológico se fundamenta en la investigación acción. Los instrumentos de investigación utilizados son la observación participante, el diario de campo, la encuesta a padres y la aplicación de herramientas tecnológicas. La estrategia didáctica está orientada a regular las emociones de los niños y niñas, mediante la propuesta “Interiorizo, manifesté y regulo mis emociones con el Monstruo de Colores”, con la cual se pretende enseñar a los niños y niñas estrategias que favorezcan su desarrollo emocional.

**Palabras Clave:** Regulación emocional, Educación Emocional, Lúdica, Herramientas Pedagógicas.

### **Abstract**

This disciplinary intervention proposal is aimed at designing and implementing pedagogical tools to teach emotional education strategies to boys and girls from 3 to 4 years old at the Pre-Kindergarten level of the Gimnasio Seres y Saberes which seeks to provide solutions that contribute to enhance their positive emotions and regulate their negative emotions in an appropriate way within the school context and outside of it.

It is necessary to mention the importance of linking playful as a pedagogical tool that allows the teacher to implement innovative, dynamic and experiential strategies of emotional education within the classroom.

In that way and seeking to develop this intervention proposal, the study was carried out within a qualitative research approach and the methodological design is based on action research. The research instruments used are participant observation, the field journal, the parent survey and the application of technological tools. The didactic strategy is aimed at regulating the emotions of children, through the proposal "I internalize, manifest and regulate my emotions with the Monster of Colors ", with which it is intended to teach children strategies that favor their emotional development.

**Key Words:** Emotional regulation, Emotional Education, Playful, Pedagogical Tools.

## Tabla de contenido

	Pág.
1. Punto de partida.....	5
1.1 Planteamiento del problema.....	5
1.2 Formulación del problema.....	6
1.3 Objetivos.....	7
1.3.1 Objetivo general.....	7
1.3.2 Objetivos específicos.....	8
1.4 Justificación.....	8
2. Marco referencial.....	9
2.1 Antecedentes investigativos.....	9
2.2 Marco teórico.....	12
3. Diseño de la investigación.....	16
3.1 Enfoque y tipo de investigación.....	16
3.2 Línea de investigación institucional.....	17
3.3 Población y muestra.....	18
3.4 Instrumentos de investigación.....	18
4. Estrategia de intervención.....	21
5. Conclusiones y recomendaciones.....	30
Referencias.....	31
Anexos.....	33

## **1. Punto de partida**

### **1.1 Planteamiento del problema.**

La inteligencia emocional desempeña un papel importante en el éxito o fracaso de todo tipo de relación humana, Goleman (1995) define “la inteligencia emocional como la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones”. Siguiendo esta definición la inteligencia emocional es una manera de entender los procesos cognitivos más allá del pensamiento lógico y racional. En su modelo describe cinco principios o elementos de la inteligencia emocional: Autoconciencia emocional, autorregulación emocional, motivación, empatía y habilidades sociales que permite a las personas influir de una manera adaptativa e inteligente sobre las emociones propias e interpretar las de los demás.

El Gimnasio Seres y Saberes institución educativa privada ubicada en el barrio Nicolás de Federmán de la localidad de Teusaquillo en la ciudad de Bogotá, dirige su proyecto educativo institucional (PEI) hacia una educación en la afectividad para la vida, formando niños y niñas felices, proactivos y reflexivos. Para dar cumplimiento a su proyecto buscan implementar una propuesta pedagógica ética, dinámica y lúdica que reconozca en cada niño y niña sus procesos de desarrollo y socialización; a partir del uso de las tecnologías y metodologías adecuadas que les permitan aprender a ser, aprender a construir, aprender a convivir; asimismo, formarse como seres excelentes a nivel espiritual, emocional, social, físico e intelectual, con el fin de proyectarse como ciudadanos activos capaces de liderar mejores condiciones de vida para sí mismos, su comunidad y su país.

Partiendo de la importancia que tiene para la institución la educación en la afectividad se hace necesario mencionar las necesidades que surgen a partir de las observaciones realizadas por

la docente en el nivel de Pre Jardín conformado por 8 niñas y 6 niños en edades comprendidas entre los 3 a los 4 años de edad.

## **1.2 Formulación del problema**

Para Cabrera, Guevara & Barrera (2006) La familia es considerada como el contexto básico de desarrollo humano, es quien tiene la acción socializadora del niño en primera instancia a través del modelamiento y del tipo de comunicación que se establece dentro de ella, busca llevar a cabo el alcance de metas y pautas comportamentales vinculadas por medio de dos acciones: control y afecto. Por lo tanto, la familia es considerada como uno de los pilares más importantes que permite la formación y el desarrollo de componentes emocionales infantiles.

En los primeros años de vida los niños y niñas comienzan a identificar sus propias emociones y las causas de las mismas, establecen relaciones sobre el porqué de las emociones en ellos y en los demás, reconocen en la expresión facial diferentes emociones y establecen acciones en torno a lo que observan en las expresiones de los demás. Durante las primeras semanas de adaptación en contextos diferentes a los familiares; en este caso en el educativo, ponen en práctica las habilidades de supervivencia que adquirieron en sus primeros años de vida. Esas habilidades se convierten en herramientas facilitadoras de dichas adaptaciones orientando un proceso de aprendizaje que no tiene fin.

En esa inmersión al contexto educativo, los niños y niñas empiezan a experimentar una serie de situaciones que los permean directamente y es allí donde comienzan a ajustar sus reacciones y las adecuan a las situaciones que enfrentan. Las características individuales de personalidad establecen un patrón diferencial entre la perspectiva emocional y su nivel comprensivo teniendo un vínculo directo con su cultural y familia.

En el Gimnasio Seres y Saberes institución educativa privada ubicada en el barrio Nicolás de Federmán de la localidad de Teusaquillo en la ciudad de Bogotá, se observa una problemática que no solo se evidencia en el nivel de Pre Jardín sino en los demás niveles de atención que ofrece y es el manejo y regulación emocional de los niños y niñas.

Las anticipaciones de los adultos frente a las necesidades de los niños y niñas los enfrenta a un contexto escolar sin habilidades ni recursos para resolver un problema. Es allí donde se presentan reacciones primarias como el llanto, la pataleta, el contacto físico a través de rasguños, mordidas, o golpes que son característicos en etapas anteriores de desarrollo. Estas situaciones alteran y desestabilizan el bienestar y la convivencia del grupo dificultando el garantizar un ambiente propicio para el desarrollo integral de los niños y niñas.

### **Pregunta orientadora:**

¿Qué herramientas pedagógicas se deben implementar en el aula para enseñar a los niños y niñas de los 3 a los 4 años estrategias de educación emocional?

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo general**

Diseñar e implementar herramientas pedagógicas para enseñar a los niños y niñas de los 3 a los 4 años de edad del nivel Pre Jardín del Gimnasio Seres y Saberes estrategias de educación emocional.

### **1.3.2 Objetivos específicos**

Identificar a través de la observación el contexto en el que se desarrolla la problemática para brindar soluciones que aporten al desarrollo emocional de los niños y niñas.

Indagar sobre qué recursos pedagógicos complementan la acción del docente en el aula para la aplicación de estrategias de educación emocional.

Vincular la lúdica como una herramienta pedagógica que permita al docente implementar estrategias innovadoras, dinámicas y vivenciales de educación emocional.

#### **1.4 Justificación**

Durante la infancia los niños y niñas piensan que el mundo gira alrededor de ellos, son egocéntricos, no saben esperar y se les dificulta pensar en las demás personas y sus necesidades. Por lo tanto, enseñar a los niños y niñas herramientas de educación emocional les permitirá potenciar sus emociones positivas y regular sus emociones negativas de una forma adecuada. Esta propuesta de intervención disciplinar pretende vincular la lúdica como una herramienta pedagógica que le permita al docente implementar estrategias innovadoras, dinámicas y vivenciales posibilitándole a los niños y niñas de los 3 a los 4 años de edad aprender estrategias de educación emocional.

De igual forma busca aportar estrategias pedagógicas en educación emocional a través de la lúdica a toda la comunidad educativa del Gimnasio Seres y Saberes para que se implementen en diferentes escenarios buscando favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas de la institución.

## **2. Marco Teórico- Referencial.**

### **2.1 Antecedentes investigativos**

La primera investigación “Regulación Emocional en Niños y Adolescentes” fue desarrollada por Gullón Guillermo del Carmen de la Universidad Pontificia ICAI-ICADE Madrid España (2019) donde se plantea como eje principal la importancia de contar con un sistema de regulación emocional en niños y adolescentes. Su objetivo principal fue fomentar una adecuada regulación emocional desde edades tempranas para mejorar la calidad de vida de los niños y adolescentes.

En la investigación se procede a definir la regulación emocional como un conjunto de procesos a partir de los cuales las personas ejercen influencia sobre las emociones que se sienten y la forma en la que se experimentan y se expresan. Por lo tanto, la regulación emocional modifica las respuestas emocionales en sus características fisiológicas, y procesos de componentes cognitivos y de comportamiento con el objetivo de alcanzar metas personales y cumpliendo con la aceptación social.

Una de las conclusiones del autor radica en la importancia de fomentar desde edades tempranas habilidades necesarias para procesar adecuadamente las emociones a través de estrategias de regulación emocional. Gullón Guillermo I. (2019). Regulación Emocional en Niños y Adolescentes.

Cabe señalar que esta primera investigación fue tomada como referencia por su similitud en el enfoque de esta propuesta de intervención disciplinar en cuanto a la inteligencia emocional como herramienta para manejar y controlar emociones.

La segunda investigación “Integración de la lúdica en el fortalecimiento de la inteligencia emocional” fue desarrollada por Agudelo, Martínez & Velásquez (2015) de la Fundación Universitaria Los Libertadores se propone un proyecto de intervención mediante la ejecución de actividades lúdico pedagógicas que estimulen las habilidades emocionales básicas de niños entre cinco y once años de edad de la Institución Educativa Madre Laura formando en ellos la capacidad de empatizar, teniendo una autoestima alta, aceptando y valorándose cada día más, acercándolos a la realidad y brindándoles estrategias que puedan ayudarles a desenvolverse adecuadamente en la sociedad, a tener éxito en la vida y a ser felices; uno de los fines más importantes de educación.

Como conclusión sobresaliente de esta investigación se evidenció la pertinencia de aplicar desde las diferentes áreas del conocimiento esta propuesta que tiene como eje primordial la lúdica, con el propósito de que los estudiantes se inicien en el reconocimiento de sí mismos para proyectarse como seres sociales. Agudelo et al. (2015). Integración de la lúdica en el fortalecimiento de la inteligencia emocional.

Por consiguiente, esta segunda investigación fue tomada como referencia por la propuesta de intervención que plantean sus autores donde mediante actividades lúdico pedagógicas se busca estimular habilidades emocionales básicas en los niños lo que le permite a esta propuesta de intervención disciplinar ampliar la mirada en cuanto a estrategias pedagógicas para fortalecer el desarrollo emocional de la población objeto de estudio.

La tercera investigación “La Lúdica Como Estrategia Para Motivar El Desarrollo Integral De Los Niños” fue desarrollada por Vergara & Otero (2017) de la Fundación Universitaria Los Libertadores, donde los autores presentan el desarrollo de una propuesta pedagógica, producto

del estudio de una problemática hallada en los estudiantes de grado primero de la Institución Educativa San Jose de Sahagún.

El objetivo principal de esta investigación se basó en utilizar la lúdica como estrategia metodológica para motivar el desarrollo integral de los niños del grado primero de la Institución Educativa San José de Sahagún.

Los autores concluyen que lúdica desde sus diferentes dimensiones apoya el crecimiento integral del niño puesto que es una actividad que forja el pensamiento y desarrolla la motricidad y demás aspectos en el crecimiento del niño.

Con respecto a esta tercera investigación la lúdica vista como estrategia metodológica para motivar el desarrollo integral de los niños, se aproxima en esa búsqueda de dar cumplimiento al objetivo de esta propuesta de intervención disciplinar la cual pretende diseñar e implementar herramientas pedagógicas para aumentar los niveles de tolerancia frente a la frustración en el aula de los niños y niñas de los 3 a los 4 años de edad del nivel Pre Jardín.

La cuarta investigación nos presenta “La lúdica como estrategia didáctica” fue desarrollada por Posada (2014) de la Universidad Nacional de Colombia, donde se hace una revisión y estudio de la apropiación del termino lúdica y su tratamiento como herramienta didáctica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia que se encuentran en la base del SINAB (Sistema Nacional de Bibliotecas).

En la investigación se analizaron 10 trabajos de grado divididos en 5 grupos, según el área de conocimiento, y se realizó un abordaje metodológico cualitativo. En el proceso de recolección de datos se una sistematizó por medio de una categoría principal: la lúdica, y se establecieron tres categorías secundarias: juego, relación lúdica- juego y relación lúdica proceso de enseñanza- aprendizaje, las cuales se conceptuaron para que actuaran como referentes para

finalmente llegar a diversas conclusiones dentro de las cuales destaca la aplicabilidad de la lúdica en educación, como aglutinante por medio de la actitud lúdica y finalmente la realización de un manifiesto que expresa la mirada del autor.

Para el autor su investigación es una búsqueda, un retorno a lo lúdico, una actitud y herramienta para revisar y proponer un hacer pedagógico que se realice de manera vital, revalorando esta acción, más allá de una posibilidad de divertimento. Posada (2014). La lúdica como estrategia didáctica. *Instituto de Investigación en Educación (IEDU)*.

De acuerdo con esta cuarta investigación, el autor percibe la lúdica más allá de una posibilidad de divertimento, siguiendo su planteamiento esta propuesta de intervención disciplinar pretende ampliar la mirada que se tiene de la lúdica y mostrar sus diferentes campos de acción.

## **2.1 Marco Teórico:**

En la presente propuesta de intervención disciplinar se tienen en cuenta tres ejes fundamentales de investigación: Regulación Emocional, Educación Emocional y Lúdica.

### **2.2.1 Regulación emocional:**

El concepto de regulación emocional puede definirse como una estrategia dirigida a mantener, aumentar o suprimir un estado afectivo en curso, con el objetivo de alcanzar una meta y lograr el equilibrio emocional.

Gross (2014) citado por Andrés, Vernucci,, García, Richard's, & Amazzini (2020) define la regulación emocional como “aquellos procesos mediante los cuales los individuos influyen en sus emociones, en cuándo y cómo las experimentan y expresan”(p.2). Hace referencia a que el ser humano es consciente de las reacciones que puede llegar a presentar ante una situación que

genere un sentimiento de emoción el cual en ocasiones puede ser difícil de controlar, sobre todo en edades tempranas.

Uno de los modelos de regulación emocional con mayor soporte empírico es el modelo procesual de Gross, que destaca la importancia del cambio cognitivo como componente efectivo para disminuir las emociones negativas. Gross & Thompson (2007), El cambio cognitivo significa modificar las evaluaciones sobre una situación para alterar su impacto emocional, tanto sea mediante la modificación de los pensamientos respecto de la situación o de las propias capacidades para manejar sus demandas. Dentro de este componente se destacan dos estrategias: la reevaluación cognitiva la cual implica cambiar el significado de una situación para alterar su impacto emocional; mientras que el manejo emocional implica modificar los pensamientos sobre las propias capacidades para impactar en la emoción. Dichas estrategias mencionadas anteriormente, permiten tener diferentes opciones para poder regular de manera satisfactoria la emoción generada a partir de una situación.

En las edades comprendidas entre 1 y 3 años, son los padres quienes se encargan de gestionar las respuestas emocionales de los niños. Thompson (2011) menciona que a los tres años de edad los niños ya son capaces de diferenciar los estados emocionales de las personas que les rodean, lo que les da la capacidad de sentir empatía y gestionar su comportamiento acorde a estos. Es decir que su desarrollo emocional se centra en la capacidad de expresar y comprender las emociones, logrando tener el control de ellas, los niños ya son capaces de expresar sentimientos a través del lenguaje, el hecho de nombrar los sentimientos los ayuda a conocerlos mejor.

### **2.2.2 Educación Emocional:**

Para hablar de educación emocional es importante conocer el significado de emoción, por lo cual Cassà, (2005) citando a Bisquerra (2010) define la emoción como “Un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan habitualmente como respuesta a un acontecimiento externo o interno” (p.155).

En relación con el concepto del autor una emoción es la respuesta a un acontecimiento externo o interno, puede causar excitación o perturbación que predispone una respuesta organizada. En los niños y niñas son reacciones conductuales que producen estímulos de recompensa y placer o de dolor y castigo, para ellos esta respuesta ante un acontecimiento no es clara hasta que empiezan a desarrollar conocimientos y habilidades emocionales.

La educación emocional en los primeros años de vida es un elemento importante para desarrollar competencias emocionales. Según Bisquerra R. (2011):

Las competencias emocionales son entendidas como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales. Dentro de estas competencias emocionales están la conciencia y regulación emocional, autonomía emocional, competencias sociales, habilidades de vida y bienestar. (p.11)

De acuerdo con el autor la frustración es una estrategia de regulación emocional que los niños y niñas deben aprender a través del desarrollo de competencias emocionales que les permitirán construir su personalidad y adquirir habilidades de interacción social.

### **2.2.3. La lúdica:**

Para Oviedo et.al (2013) citando a Jiménez (2004) define:

La lúdica como experiencia cultural es una dimensión transversal que atraviesa toda la vida, no son prácticas, no son actividades, no es una ciencia, ni una disciplina, ni mucho

menos una nueva moda, sino que es un proceso inherente al desarrollo humano en toda su dimensión psíquica, social, cultural y biológica”. Desde esta perspectiva, la lúdica está ligada a la cotidianidad, en especial a la búsqueda del sentido de la vida y a la creatividad humana”.

Partiendo de la definición del autor, la lúdica surge de una necesidad de guiar las acciones del ser humano hacia un bienestar propio a través de la vivencia de distintas experiencias, según Díaz (2008) “La etimología del término no ayuda mucho; La lúdica proviene del latín ludo y traduce juego. Generalmente el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría” (p.14). Lo que deja de lado otras expresiones que también generan placer y disfrute, como las expresiones artísticas, el canto, la danza, el teatro entre otras.

### **3. Ruta Metodológica.**

#### **3.1 Enfoque y tipo de investigación.**

La investigación científica se concibe como un conjunto de procesos sistemáticos y empíricos que se aplican al estudio de un fenómeno; es dinámica, cambiante y evolutiva. Se puede manifestar de tres formas: cuantitativa, cualitativa y mixta Hernández & Torres (2018). Para el desarrollo de esta propuesta de intervención disciplinar se considera pertinente hacer uso del enfoque de investigación cualitativa, donde se parte de una realidad por descubrir, comprender e interpretar.

Para Hernández & Torres (2018)) el enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. El enfoque en mención parte de la premisa de que el mundo social es relativo y solo puede ser entendido desde el punto de vista de los actores estudiados, por lo tanto, se pretende describir, comprender e interpretar fenómenos a través de percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes de esta propuesta de intervención disciplinar.

En cuanto al diseño metodológico la propuesta de intervención disciplinar se fundamenta la Investigación Acción, la cual es considerada en la actualidad social del conocimiento como una metodología que forja una elevada capacidad para dar respuestas a los diferentes problemas que se presentan en la cotidianidad.

Hernández et al.(2010) citando los aportes de John Creswell, destacan la investigación acción participativa, como un proceso que parte de la participación y colaboración de los actores, persigue cambios y transformaciones para mejorar el nivel de vida y desarrollo humano de los individuos, emancipa a todos los participantes del proceso incluso al investigador mismo.

Es decir, que la investigación acción será un instrumento que direcciona el resolver un problema cotidiano como lo es en este caso la regulación emocional en los niños orientando y motivando al docente a innovar en el uso de estrategias pedagógicas a través de la lúdica.

Durante el proceso se lleva a cabo la ejecución del plan, en el cual se realiza una evaluación permanente y se finaliza con una revisión sobre los avances positivos que se puedan obtener como respuesta al desarrollo de la estrategia de intervención.

### **3.2. Línea de investigación institucional.**

La propuesta de intervención disciplinar se rige por la línea de investigación “Evaluación, aprendizaje y docencia” de la Fundación Universitaria Los Libertadores la cual contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo. Esta línea de investigación busca mejorar la propuesta formativa y su constante análisis en uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. Mantiene un enfoque educativo que abarca conocimientos, prácticas y perspectivas que permiten desarrollar el proyecto y las estrategias pedagógicas, basadas en la regulación emocional en los niños.

### **3.3. Población y muestra.**

La población objeto de estudio de esta propuesta de intervención hace referencia a 14 estudiantes (8 niñas-6 niños) de los 3 a los 4 años de edad que conforman el nivel de pre jardín de la institución educativa Gimnasio Seres y Saberes ubicada en el barrio Nicolás de Federmán de la localidad de Teusaquillo en la ciudad de Bogotá.

Partiendo de un proceso de observación en el aula de clase se hace evidente el cómo las anticipaciones de los adultos frente a las necesidades de los niños los enfrenta a un contexto escolar sin habilidades ni recursos para resolver un problema. Es allí donde se presentan

reacciones primarias como el llanto, la pataleta, el contacto físico a través de rasguños, mordidas, o golpes que son característicos en etapas anteriores de desarrollo.

Estas situaciones alteran y desestabilizan el bienestar y la convivencia del grupo dificultando el garantizar un ambiente propicio para el desarrollo integral de los niños.

### **3.4. Instrumentos de investigación**

De acuerdo al enfoque y al diseño de la investigación se seleccionaron algunos instrumentos con el fin de recolectar la información de manera adecuada y real.

#### **3.4.1. Observación participante:**

Conlleva la implicación del investigador en una serie de actividades durante el tiempo que dedica a observar a los jetos objeto de estudio en sus vidas diarias y participar en sus actividades para facilitar una mejor comprensión. Para ello es necesario que el docente ingrese al salón de clases, interactúe con los estudiantes, participe en todas las actividades, aclarando todas las observaciones que se vayan realizando mediante entrevistas directas, tomando notas de campo organizadas y estructuradas para facilitar luego la descripción e interpretación.

#### **3.4.2. Diario de Campo:**

Este instrumento nos permite enriquecer la teoría y la práctica, va más allá de una simple observación, se requiere de una descripción detallada de las situaciones de manera objetiva, en la cual se evidencian las relaciones y situaciones de los estudiantes en el contexto educativo. Se apoya con material fotográfico de las producciones de los niños. Los diarios de campo serán realizados por la docente terminada cada sesión con el fin de recolectar datos y observaciones que sean importantes al momento de conocer el cambio o impacto generado en los integrantes del grupo durante el desarrollo de cada actividad. (Ver anexo 1).

#### **3.4.3. Encuesta de Padres:**

Se utiliza para indagar, conocer y analizar las prácticas de convivencia en su entorno familiar, al mismo tiempo evaluar si los comportamientos o reacciones que presentan los niños provienen de su crianza y la forma como los padres manejan las situaciones ante las diferentes emociones que expresan sus hijos. La encuesta está dirigida a los padres de los estudiantes con el fin de que nos brinden información del estado emocional y social de sus hijos.

Para la aplicación de la encuesta se hará a través de un Test de autoevaluación elaborado en la herramienta “Formularios” de Google, el cual se les enviará a los padres de familia a su correo electrónico. (Ver anexo 2)

Es necesario mencionar que este Test de Inteligencia Emocional llamado “Test de Mesquite” está diseñado para detectar los niveles de inteligencia emocional tanto en adultos como niños, por consiguiente, la docente aplicara el test a través de una entrevista directa en el aula de clase.

Los resultados de la encuesta aplicada a padres a través de la herramienta “Formularios” de Google serán socializados para medir los niveles de inteligencia en los padres de familia y se compararán con las respuestas dadas por sus hijos para hacer una evaluación del contexto familiar en el que se desarrollan los niños y niñas.

#### **3.4.4. Herramienta tecnológica Educaplay:**

Es un recurso educativo en el cual se crea una actividad interactiva como apoyo visual y tecnológico con el fin de evaluar el aprendizaje obtenido mediante la ejecución de algunas actividades realizadas en la estrategia de intervención, como por ejemplo el reconocimiento de emociones por medio de videos e imágenes contenidas dentro de una presentación. El objetivo principal de esta actividad es relacionar cada una de las emociones con el color que corresponde.

Es importante contar con acceso a internet para poder desarrollar y participar de las actividades propuestas en la herramienta tecnológica “**Educaplay**” y contar con el acompañamiento del docente para poder evaluar la aplicación de estrategias de educación emocional por parte de los niños y niñas.

### **3.5. Evaluación**

El proceso de evaluación docente se realizará de manera constante en el desarrollo de los talleres planteados durante las 6 semanas a través de la observación y la información diligenciada mediante el instrumento diario de campo. Para evaluar el desempeño individual de cada niño y niña en el desarrollo de las actividades propuestas en la estrategia de intervención se hará uso de la escala de valoración nacional correspondiente al decreto 1290 de 2009 del Ministerio de Educación Nacional, por el cual se reglamenta en el artículo 5 la siguiente equivalencia:

<b>Desempeño Superior.</b>
<b>Desempeño Alto.</b>
<b>Desempeño Básico.</b>
<b>Desempeño Bajo.</b>

Para el Ministerio de Educación Nacional la denominación desempeño básico se entiende como la superación de los desempeños necesarios en relación con las áreas obligatorias y fundamentales, y el desempeño bajo se entiende como la no superación de los mismos.

## **4. Estrategia de intervención.**

### **4.1 Título de la estrategia:**

Interiorizo, manifestó y regulo mis emociones con el Monstruo de Colores.

### **4.2 Esquema de ruta de intervención:**

Enseñar a los niños y niñas herramientas de educación emocional que les permitan potenciar sus emociones positivas y regular sus emociones negativas de una forma adecuada.

Esta estrategia de intervención va dirigida a los niños y niñas de los 3 a los 4 años de edad de la institución educativa Gimnasio Seres y Saberes, surge de la necesidad de ver el cómo las anticipaciones de los adultos frente a las necesidades de los niños y niñas los enfrenta a un contexto escolar sin habilidades ni recursos para resolver problemas.

De igual forma busca aportar estrategias pedagógicas en educación emocional a través de la lúdica a toda la comunidad educativa, permitiéndole al docente implementar estrategias innovadoras, dinámicas y vivenciales en educación emocional.

### **4.3 Plan de acción (descripción de actividades).**

#### **4.3.1 Planeación.**

##### **Título de la propuesta:**

Regulación emocional en niños y niñas de los 3 a los 4 años del nivel de Pre Jardín.

##### **Autores de la propuesta:**

Erika Paola Ballesteros Urbina.

María Paola Forero Moreno.

##### **Fechas:**

Sesión 1-Semana 1 - Sesión 2-Semana 2 - Sesión 3-Semana 3 - Sesión 4-Semana 4

Sesión 5-Semana 5 - Sesión 6-Semana 6.

### **Objetivo:**

Diseñar e implementar herramientas pedagógicas para enseñar a los niños y niñas de los 3 a los 4 años de edad del nivel Pre Jardín del Gimnasio Seres y Saberes estrategias de educación emocional.

### **Escenario.**

#### **Estructura de la secuencia didáctica:**

***Inicio:*** Para dar inicio al desarrollo de la estrategia didáctica, realizaremos una actividad de motivación relacionada con el manejo de las emociones, con el fin de conocer los saberes previos que ya tienen los estudiantes del grado de pre jardín.

La actividad consiste en pedir a cada uno de los estudiantes que se ubique frente a un espejo con la mejor disposición y participación, seguidamente deberán escuchar y cantar la canción “**Si Estás Feliz**” realizando los movimientos y expresiones que indica la canción.

A través de la estrategia “El rincón de la lectura” se dará a conocer el cuento: El Monstruo de Colores de Anna Llenas, en el que por medio de imágenes tridimensionales los niños aprenderán a identificar, ordenar y relacionar las emociones con los colores que las representan. Esta herramienta pedagógica enseña de manera didáctica cómo los estudiantes pueden llegar a interiorizar, manifestar y regular sus emociones.

### **Recursos TIC de apoyo.**

- Canción Infantil: Si Estás Feliz- Súper Simple Español:

<https://www.youtube.com/watch?v=IU8zZjBV53M>

- Cuento El Monstruo de Colores-Aprende las Emociones:

[https://www.youtube.com/watch?v=a2o3j3\\_erFQ&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=a2o3j3_erFQ&feature=youtu.be)

### ***Desarrollo:***

En “El Rincón de la Lectura” durante cada semana en que se desarrollará esta secuencia didáctica, se realizará la lectura del cuento El Monstruo de Colores (Ver anexo 9). Al hacer mención de la emoción que se dará a conocer se usarán recursos adicionales como paletas individuales de cada monstruo, frascos con los colores que se mencionan en el cuento y juegos relacionados con la emoción y el color.

### **Tema 1: Emoción Alegría-Color Amarillo.**

#### **1. ¿De qué color es la alegría?**

- Iniciar la actividad con la canción “**El Tren de la Alegría**” y realizar los movimientos corporales y expresiones que indica la canción.
- Decorar con pintura de color amarillo la guía del Monstruo de Colores que representa la alegría. (Ver anexo 3).
- Buscar en el álbum de fotografías familiares recuerdos de momentos alegres y en el “Círculo de la palabra” compartir lo que significa cada uno de ellos.

#### **2. La alegría y los 5 sentidos.**

Realizar un taller de exploración sensorial donde por medio de imágenes, sonidos, texturas, olores y sabores, los estudiantes a través del uso de sus 5 sentidos (vista, oído, tacto, olfato y gusto) descubrirán: ¿Cómo se ve la alegría?, ¿Cómo se escucha la alegría?, ¿Cómo se siente la alegría?, ¿Cómo huele la alegría?, ¿Cómo sabe la alegría?

**Ejemplo:** La alegría sabe a helado de chocolate, la alegría huele al perfume de mamá, etc.

### Recursos TIC de apoyo:

- Canción Súbete al Tren de la Alegría-Dúo Tiempo de Sol:

<https://www.youtube.com/watch?v=iFceQRSO87g>

### Tema 2: Emoción Tristeza - Color Azul.

#### 1. ¿De qué color es la tristeza?

- Iniciar con el juego de “**La mímica**” donde los estudiantes escogerán láminas de acciones que representan la emoción de la tristeza. **Ejemplo:** Hacer caer a un amigo, golpearse fuerte, quitarle el juguete al compañero, etc. Cada uno deberá realizar la mímica y los demás estudiantes adivinarán la acción.
- Decorar con papel crepe azul la guía del Monstruo de Colores que representa la tristeza. (Ver anexo 4)

#### 2. Lágrimas bajo la cama.

- Observar y escuchar el video-cuento “**Lágrimas bajo la cama**”, socializar en “el círculo de la palabra” lo que ocurrió en el cuento. (Ver anexo 10)
- Construir el bote de las lágrimas y colocar dentro de él papelitos con situaciones en las que se hayan sentido tristes. Cuando el bote esté lleno vaciarlo recordando lo que significa cada papelito y finalizar la actividad con la siguiente reflexión tomada del cuento: “Una de las mejores estrategias para transitar la tristeza es saber que, así como viene, también se va”.

### Recursos TIC de apoyo.

- Cuento Infantil Lágrimas Bajo la Cama:

[https://www.youtube.com/watch?v=08uPXq\\_crII&t=66](https://www.youtube.com/watch?v=08uPXq_crII&t=66)

### **Tema 3: Emoción Rabia-Color Rojo.**

#### **1. ¿De qué color es la rabia?**

- Usar la técnica del globo para explicar que es la rabia haciendo un comparativo de que el globo es como una persona, puede inflarse y contener mucho aire dentro, pero si el globo excede la cantidad de aire que puede tener dentro, este revienta. Pedir a los estudiantes que inflen un globo y que a medida que el globo se vaya hinchando piensen en situaciones que los hagan sentir con rabia, observar cuántos globos se revientan durante la actividad.
- En “El Círculo de la Palabra” socializar: ¿En qué situaciones se han sentido como globos?, ¿Qué ha ocurrido cuando han tenido que soportar o tolerar situaciones que les generan rabia?, ¿Cómo han resuelto esas situaciones? etc. Finalizar con la siguiente reflexión: Cuando estamos enojados somos como un globo que se hincha y cuando explotamos perdemos el control.
- Decorar con aserrín de color rojo la guía del Monstruo de Colores que representa la rabia. (Ver anexo 5)

#### **2. Manejo de la rabia y el estrés con una pelota sensorial.**

- Explicarles a los niños que existen juguetes que les ayudan a controlar la rabia y el estrés y que pueden ser creados por ellos mismos. Motivarlos en la realización de su pelota sensorial anti estrés con la textura que más les llame la atención.
- Buscar los siguientes materiales para elaborar las pelotas sensoriales anti estrés: un globo de color rojo, un embudo, un par de ojos móviles y un marcador de color negro. Elegir la

textura que va a colocar dentro del globo, **ejemplo:** Arroz, harina, bolitas de icopor, aserrín, entre otros.

- Elaborar la pelota sensorial anti estrés colocando dentro del globo con el embudo la textura elegida, hacer un nudo en la parte superior del globo, decorarlo pegando los ojos móviles y dibujando con marcador la boca y la nariz.

### **Recursos TIC de apoyo.**

- ¿Cómo hacer globos sensoriales? <https://www.youtube.com/watch?v=d9i8ZG49LoQ>

### **Tema 4: Emoción Miedo - Color Negro.**

#### **1. ¿De qué color es el miedo?**

- Observar y escuchar el cuento infantil “**Cuando Tengo miedo**” de Trace Moroney, el cual nos relata las diferentes reacciones que se puede llegar a tener cuando tenemos miedo. Socializar “El círculo de la Palabra” ¿Cuáles son los miedos más frecuentes en los niños? (Ver anexo 11)
- Decorar con crayola de color negro la guía del Monstruo de Colores que representa el miedo. (Ver anexo 6)

#### **2. Manejo del miedo con la caja misteriosa.**

- El miedo es una emoción positiva en el sentido que constituye un mecanismo de supervivencia que le permite al individuo responder ante situaciones adversas con rapidez y eficacia. El objetivo de la caja misteriosa es que los estudiantes logren superar sus miedos y se atrevan a introducir la mano, sin saber con qué se puede encontrar en el fondo de ella.
- Para jugar con la caja misteriosa es importante captar la atención de los estudiantes mediante preguntas provocadoras con las cuales sientan curiosidad e interés por descubrir

que hay dentro de ella. Sentados sobre cojines los estudiantes deberán pasar la caja al compañero de al lado, cuando la docente de una señal el estudiante que haya quedado con la caja deberá introducir su mano en ella intentando vencer el miedo que le produce el no saber que está tocando.

### **Recursos TIC de apoyo.**

- Cuento Infantil Cuando Tengas Miedo:

<https://www.youtube.com/watch?v=DymMmp9VFhs>

## **Tema 5: Emoción Calma - Color Verde.**

### **1. ¿De qué color es la calma?**

- Iniciar la actividad con la canción “**Me Tranquilizo**” y realizar los movimientos corporales y expresiones que indica la canción.
- Decorar con hojas de árbol de color verde la guía del Monstruo de Colores que representa la calma. (Ver anexo 7)

### **2. Botella sensorial de calma de Montessori.**

- La botella sensorial de calma es un bote relleno de escarcha y agua que está diseñado para ayudar a los niños y niñas a reducir los estados de ansiedad y/o enojo. Es usada como una especie de canalización emocional, a través del cual los niños liberan las emociones negativas que no saben gestionar. El objetivo de la botella sensorial de calma es liberar tensiones emocionales acumuladas mientras esta se agita, el efecto de la escarcha descendiendo lentamente ejerce una acción relajante adicional que elimina todo vestigio de irritación o ansiedad en ellos.
- Buscar los siguientes materiales para elaborar la botella sensorial de calma:  
botella plástica transparente y sin etiquetas, escarcha del color que cada estudiante

elija, pegamento glitter o transparente, agua, colorante para dar color al agua o pintura, lentejuelas o figuritas pequeñas de plástico y un embudo.

- Realizar la botella sensorial de calma colocando en un recipiente agua tibia con colorante o pintura, agregar el pegamento glitter o transparente, la escarcha y mezclar. Luego adicionar dentro de la botella plástica las lentejuelas o figuritas de plástico y con el embudo agregar la preparación del recipiente dentro de la botella. Finalizar cerrando la botella.

### Recursos TIC de apoyo.

- Canción Infantil Me Tranquilizo: <https://www.youtube.com/watch?v=aixHCo0HIP4>
- Frascos de la calma: <https://www.youtube.com/watch?v=uLhg-IEueTk>

### Tema 6: Emoción Amor - Color Rosado.

#### 1. ¿De qué color es el amor?

- Observar y escuchar el cuento infantil “¿Qué es el amor?” de Davide Cali-Anna Laura Cantone, el cual nos relata las diferentes definiciones que Emma encontró sobre el amor. Socializar “El círculo de la Palabra” ¿Qué es el amor?, ¿Qué acciones realizamos para amar a otros?, etc. (Ver anexo 12)
- Realizar el juego de “Concéntrese”, pedirles a los estudiantes que ubiquen las parejas de imágenes que representan acciones de amor. **Ejemplo:** abrazar, compartir, servir, escuchar, consolar etc.
- Decorar con plastilina de color rosa la guía del Monstruo de Colores que representa el amor. (Ver anexo 8)

## 2. Yo siembro semillas de amor.

- Realizar en una botella plástica reciclada la siembra en tierra de una semilla, motivar a los estudiantes a colocarle como nombre a su semilla una acción de amor la cual quiera cultivar en el corazón de sus compañeros.
- Hacerle seguimiento a la siembra de la semilla a diario y cuando nazca la planta regalársela a un compañero al que le quiera expresar su amor.

### Recursos TIC de apoyo.

- Cuento infantil ¿Qué es el amor?: <https://www.youtube.com/watch?v=wdExBfvY-nQ&t=113s>

### *Cierre:*

### Actividad de Evaluación de Desempeño.

### Herramienta Tecnológica Educaplay:

**Tema:** Monstruo de colores: Emoción y Color. (Ver anexo 13)

**Objetivo:** Relacionar la emoción con el color que corresponde.

[https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7281578-monstruo\\_de\\_colores.html](https://es.educaplay.com/recursos-educativos/7281578-monstruo_de_colores.html)

### *Rubrica de evaluación:*

- Al finalizar cada sesión se realizará una evaluación a través de herramientas TIC donde se evidencie el conocimiento adquirido sobre la emoción que se desarrolló durante la actividad.
- Realizar una bitácora de registro pedagógico donde se describa la observación realizada por la docente durante el desarrollo de la actividad.

## **5. Conclusiones y Recomendaciones.**

La propuesta de intervención disciplinar se enfocó en la importancia de aportar al desarrollo integral de los niños y niñas del nivel de Pre Jardín estrategias innovadoras, dinámicas y vivenciales de educación emocional mediante actividades en las cuales se vinculó la lúdica como una herramienta pedagógica de implementación docente.

Se hace necesario mencionar que la lúdica es un factor determinante en la planeación y ejecución de actividades pedagógicas, generando aprendizajes significativos en los niños y niñas.

En la implementación de esta propuesta de intervención disciplinar, es indispensable contar con el apoyo de toda la comunidad educativa (docentes, padres de familia, y estudiantes) para poder aportar estrategias de educación emocional al desarrollo integral de los niños y niñas.

### Referencias.

- Acuña Saavedra, S. S. (2019). Programa “Pienso y actúo” para la tolerancia a la frustración en estudiantes de secundaria de una institución pública, Nuevo Chimbote–2018.
- Agudelo Velásquez, L. P., Martínez García, A. I., & Velásquez Tobón, M. I. (2020). Integración de la lúdica en el fortalecimiento de la inteligencia emocional.
- Andrés, M. L., Vernucci, S., García Coni, A., Richard’s, M. M., Amazzini, M. L., & Paradiso, R. (2020). Regulación emocional y memoria de trabajo en el desempeño académico. *Ciencias Psicológicas, 14*(2).
- Bisquerra, R. (2011). Educación emocional. *Propuestas para educadores y familias. Bilbao: Desclée de Brower.*
- Carrasco Ortiz, Miguel Ángel, & González Calderón, M<sup>a</sup> José (2006). Aspectos conceptuales de la agresión: definición y modelos explicativos. *Acción Psicológica, 4*(2),7-38. [fecha de Consulta 6 de Abril de 2020].
- Cassà, È. L. (2005). La educación emocional en la educación infantil. *Revista interuniversitaria de Formación del Profesorado, 19*(3), 153-167.
- Decreto 1290-2009 Ministerio de Educación Nacional. Recuperado de:  
[https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-187765\\_archivo\\_pdf\\_decreto\\_1290.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-187765_archivo_pdf_decreto_1290.pdf)
- Gullón Guillermo, I. D. C. (2019). Regulación emocional en niños y adolescentes.
- Hernández-Sampieri, R., & Torres, C. P. M. (2018). *Metodología de la investigación* (Vol. 4). México^ eD. F DF: McGraw-Hill Interamericana.
- Sequera, M. (2014). Investigación acción: un método de investigación educativa para la sociedad actual. *Revista Arjé, 223-229.*
- Jiménez, C. (2000). Cerebro creativo y lúdico. *Hacia la construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio: Magisterio.*

Posada González, R. (2014). La lúdica como estrategia didáctica. Instituto de Investigación en Educación (IEDU)

Rodríguez Yagüe, R. (2015). La frustración en la etapa de Educación Infantil.

Vergara Herazo, D. C., & Otero Marrugo, H. C. (2017). La Lúdica como estrategia para motivar el desarrollo integral de los niños.

Viña Vera, D. (2017). *Desarrollo del autocontrol en Educación Infantil: ¿Cómo fomentar el control de la impulsividad y la tolerancia a la frustración en el alumnado?*

## Anexos.

### Anexo 1 Formato Diario de Campo.

 	
DIARIO DE CAMPO # ____	
FECHA:	NIVEL:
SEMANA:	
DOCENTE:	
OBJETIVO:	
DESCRIPCION DE LA ACTIVIDAD:	
EVALUACION DE LA ACTIVIDAD:	
EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS:	

### Anexo 2 Encuesta para Padres de Familia.

#### Test de Mesquite.

Padres de Familia, reciban un cordial y afectuoso saludo. Los invitamos a diligenciar este test de inteligencia emocional para detectar los niveles de inteligencia emocional tanto en adultos como en niños.

Nombre del estudiante: \*

Texto de respuesta larga

Nombre del padre de familia: \*

Texto de respuesta larga

Nombre de la madre de familia: \*

Texto de respuesta larga

:::

Te encuentras en una reunión familiar o con amigos y pronto notas que la conversación ha elevado el nivel de la voz y que los participantes comienzan a enojarse. Sabiendo que conoces muy bien a ambas partes tú ¿Qué haces? \*

- Intentas cambiar de tema.
- No haces nada.
- Tratas de llamar a una de las partes en privado para evitar que la discusión salga de control

¿Crees que eres una persona a la que le cuesta expresar lo que le pasa? \*

Sugerencias: [Añadir todas](#) | [Sí](#) [No](#) [Tal vez](#)

- Siempre
- Casi siempre
- Casi nunca
- Nunca

Una persona que se siente angustiada y triste debe: \*

Sugerencias: [Añadir todas](#) | [Sí](#) [No](#) [Tal vez](#)

- Ocultar lo que siente.
- Decir lo que siente.
- Decir lo que siente e intentar resolverlo.
- No debe decir nada a nadie para que no se rían de él/ella.

Un amigo se ha enojado injustamente contigo. Tú: \*

- Hablas con él en privado para preguntarle qué le ha sucedido.
- Te ocultas de él para no hablarle. Prefieres quedarte con la duda de lo que le ha ofendido.
- Durante la noche recuerdas lo ocurrido y sufres.
- Le preguntas a un amigo en común si sabe las razones del enojo de tu amigo contigo.

Para ti, padres e hijos deben: \*

Sugerencias: [Añadir todas](#) | [Sí](#) [No](#) [Tal vez](#)

- Deben hablar entre ellos sobre lo que creen necesario sin límites.
- Los padres nunca deben hablar con los hijos de sus angustias o problemas pero los hijos sí deben hacerlo.
- Nunca te lo habías preguntado y no sabes qué responder.

Cuando tienes que aguardar a que otros terminen de hablar tú: \*

- Te impacientas
- Comienzas a caminar ansiosamente.
- Aguardas a que terminen y das tu opinión o dices aquello que tengas que decir.

Cuando has cometido un error, tú: \*

- Lo sabes porque tu conciencia te lo dice.
- No sientes nada malo.
- Te arrepientes y pides perdón a quien corresponda.

Un amigo tuyo llega a la escuela completamente desconsolado y llorando. Tú ¿Qué haces? \*

- Solamente lo miras.
- Te sientas a su lado y simplemente aguardas a que él te hable.
- Le preguntas que le ha pasado y esperas a que él responda. Si no lo hace simplemente colocas tu brazo e...
- Le preguntas insistentemente cada 5 minutos que es lo que le ocurre.

### Anexo 3 Guía Emoción la alegría.

### Anexo 4 Guía Emoción la tristeza.

 <i>Ministerio de Educación</i>	 <i>Ministerio de Salud</i>	NIVEL: PREJARDIN.	SESIÓN 1. SEMANA 1.
Taller: Proyecto de Afectividad.		Tema: Lectura Afectiva: Cuento El Monstruo de Colores. Emoción: Alegría.	
Desarrollo: Conoce e identifica en sí mismo y en los demás la emoción de la alegría.			

**Actividad para desarrollar:** Decora con pintura al Monstruo de Colores que representa la alegría.

Emoción: ALEGRÍA



Color: AMARILLO

Mi nombre \_\_\_\_\_

 <i>Ministerio de Educación</i>	 <i>Ministerio de Salud</i>	NIVEL: PREJARDIN.	SESIÓN 2. SEMANA 2.
Taller: Proyecto de Afectividad.		Tema: Lectura Afectiva: Cuento El Monstruo de Colores. Emoción: Tristeza.	
Desarrollo: Conoce e identifica en sí mismo y en los demás la emoción de la tristeza.			

**Actividad para desarrollar:** Decora con papel crepe azul el Monstruo de colores que representa la tristeza.

Emoción: TRISTEZA



Color: AZUL

Mi nombre \_\_\_\_\_

### Anexo 5 Guía Emoción la rabia.

		NIVEL: PREJARDIN.	SESIÓN 3. SEMANA 3.
Taller: Proyecto de Afectividad.		Tema: Lectura Afectiva: Cuento El Monstruo de Colores. Emoción: Rabia.	
Desarrollo: Conoce e identifica en si mismo y en los demás la emoción de la rabia.			

*Actividad para desarrollar:* Decora con aserrín de color rojo al Monstruo de Colores que representa la rabia.

Emoción: **RABIA**



Color: **ROJO**

Mi nombre \_\_\_\_\_

### Anexo 6 Guía Emoción el miedo.

		NIVEL: PREJARDIN.	SESIÓN 4. SEMANA 4.
Taller: Proyecto de Afectividad.		Tema: Lectura Afectiva: Cuento El Monstruo de Colores. Emoción: Miedo.	
Desarrollo: Conoce e identifica en si mismo y en los demás la emoción del miedo.			

*Actividad para desarrollar:* Decora con crayola de color negro el Monstruo de colores que representa el miedo.

Emoción: **Miedo**



Color: **Negro**

Mi nombre \_\_\_\_\_

### Anexo 7 Guía Emoción la calma.

		NIVEL: PREJARDIN.	SESIÓN 5. SEMANA 5.
Taller: Proyecto de Afectividad.		Tema: Lectura Afectiva: Cuento El Monstruo de Colores. Emoción: Calma.	
Desarrollo: Conoce e identifica en si mismo y en los demás la emoción de la calma.			

*Actividad para desarrollar:* Decora con hojitas de árbol de color verde el Monstruo de colores que representa la calma.

Emoción: **CALMA**



color: **VERDE**

Mi nombre \_\_\_\_\_

### Anexo 8 Guía Emoción el amor.

		NIVEL: PREJARDIN.	SESIÓN 6. SEMANA 6.
Taller: Proyecto de Afectividad.		Tema: Lectura Afectiva: Cuento El Monstruo de Colores. Emoción: Amor.	
Desarrollo: Conoce e identifica en si mismo y en los demás la emoción del amor.			

*Actividad para desarrollar:* Decora con plastilina de color rosa el Monstruo de colores que representa el amor.

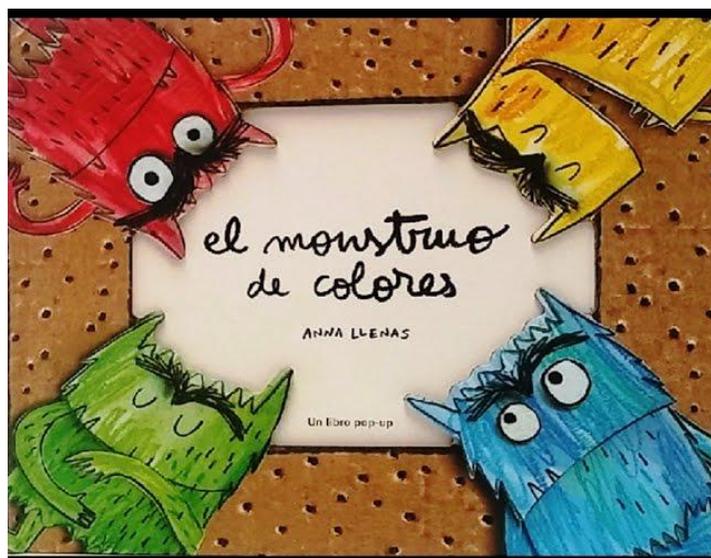
Emoción: **Amor**



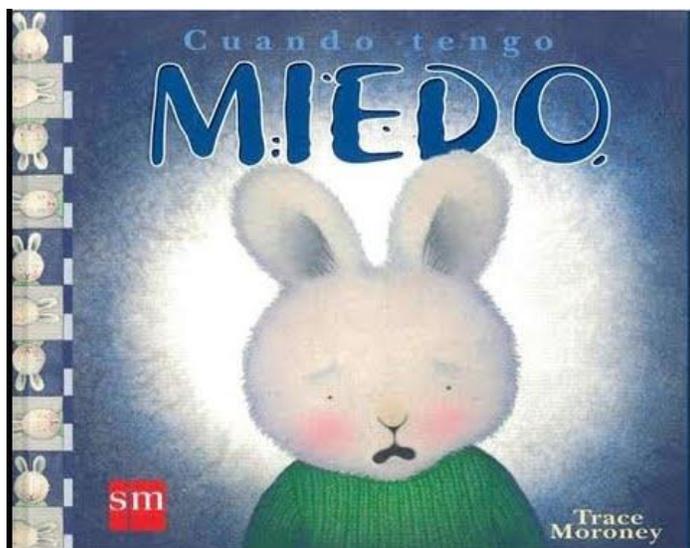
Color: **Rosa**

Mi nombre \_\_\_\_\_

## Anexo 9 Cuento: El Monstruo de Colores.



## Anexo 11 Cuento: Cuando tengo miedo.



## Anexo 13 Juego Evaluación de desempeño. Educaplay.



## Anexo 10 Cuento: Lágrimas bajo la cama.



## Anexo 12 Cuento: ¿Qué es el amor?

