



“DADO EL MOMENTO, DADA LA EMOCIÓN”
SISTEMATIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA EXITOSA EN EL CONTEXTO DE
PREESCOLAR EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL AULAS COLOMBIANAS -
BOGOTÁ D.C.

LUZ DARY ESPITIA VILLAMIL
ANDREA FRANCO PACHÓN
CLARA MARÍA PARRA SANDOVAL

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

TUTORA
GLORIA TERESITA LOAIZA ARANGO

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA
ESCUELA DE EDUCACIÓN, CREACIÓN Y CULTURA
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
UNIVERSIDAD ICESI
MAYO 09 DE 2.025

Contenido

RESUMEN	6
INTRODUCCIÓN	8
CONTEXTO Y ORIGEN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	9
ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA DETECTADA	11
EXPLICACIÓN DIDÁCTICA DE LA HERRAMIENTA	12
OBJETIVO GENERAL	16
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
EJES DE LA SISTEMATIZACIÓN	17
Gestión emocional y educación socioemocional	17
· Autoconciencia	18
· Automanejo	18
· Conciencia social	19
· Habilidades de relación	19
· Toma responsable de decisiones	19
Empatía	20
Reactividad	23
PROCESO DE DESIGN THINKING	26
1. Descubrimiento:	26
2. Interpretación:	31
3. Ideación:	41
4. Experimentación:	45
5. Evolución:	48
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA: “Dado el momento, dada la emoción”	52
Preparación	52
Instrucciones	53
Conceptualización	54
Cómo jugar “Dado el momento, dada la emoción” en 4 sesiones	56
Sesión 1 - Introducción al Monstruo de Colores	57
Sesión 2 - Identificación y Representación de Emociones	58
Sesión 3 Llevando el dado a casa	60
Sesión 4-Expresión de emociones	62
RESULTADOS	64
Interpretación de los resultados	68
EVALUACIÓN DE LA HERRAMIENTA “Dado el momento dada la emoción”	69
Impacto en los estudiantes	69

Percepción del docente	69
Evaluación de la Herramienta por parte de las familias	69
Descripción general del proceso académico del curso preescolar 01	70
Logros, Avances y Dificultades	70
1. Observación Directa, Registro de Comportamiento (en observador del estudiante y remisiones a orientación) Formularios de Google	73
2. Comparación de Desempeño Académico y Socioemocional:	73
3. Entrevista a docentes y encuestas a Docentes, Familias y Estudiantes	74
Análisis Cuantitativo y Cualitativo de resultados	83
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	85
REFERENCIAS	89
ANEXOS	93

Índice de Tablas

Tabla 1 Entrevista a psicopedagoga, docente y orientador de las IED Marruecos y Molinos	37
--	-----------

Índice de Gráficos

Gráfico 1 Composición de la población preescolar 01	71
Gráfico 2 Agresión física en estudiantes de preescolar 01	76
Gráfico 3 Agresión verbal	76
Gráfico 4 Agresión social	77
Gráfico 5 Agresión material	77
Gráfico 6 Agresión física posterior al uso del dado	78
Gráfico 7 Agresión verbal posterior al uso del dado	79
Gráfico 8 Agresión social posterior al uso del dado	79
Gráfico 9 Agresión material posterior al uso del dado	80
Gráfico 10 Percepción de los padres sobre la utilidad de la herramienta	84

Índice de Figuras

Figura 1	Diseño básico del dado y disposición para su uso por estudiantes	15
Figura 2	Evidencia fotográfica de la pregunta desafío	28
Figura 3	Algunas evidencias fotográficas de los dibujos realizados por los estudiantes en sus cuadernos	30
Figura 4	Evidencias fotográficas sobre preguntas realizadas y las respuestas dadas por los estudiantes	31
Figura 5	Dibujos y las respuestas de los niños sobre sus expectativas emocionales frente a la convivencia en el salón	33
Figura 6	Estudiantes con memo fichas y expresiones - Exposición de memo fichas al grupo	35
Figura 7	Registro de actividades adelantadas por los estudiantes	36
Figura 8	Registro ejercicio "Lluvia de ideas" y "Selección ideas prometedoras"	43
Figura 9	Evidencia "Descripción de la Idea"	44
Figura 10	Registro consolidación retroalimentación de estudiantes	46
Figura 11	Herramienta preguntas estudiantes sobre el uso y utilidad del dado	47
Figura 12	Registro de la herramientas para: Seguimiento de Aprendizajes y Documentar el Proceso	50
Figura 13	Disposición espacial para el uso de la herramienta	53
Figura 14	El Dado	56
Figura 15	Registro actividades adelantados por los estudiantes	58
Figura 16	Ilustraciones de cada cara del Dado, previo para su armado	60
Figura 17	Registro fotográfico sobre el uso del Dado en casa de estudiantes	61
Figura 18	Registro fotográfico resultado expresión de emociones	63

Figura 19 Registro fotográfico uso de la herramienta en aula y hogar	65
Figura 20 Registro fotográfico apropiación de la herramienta	67

RESUMEN

La herramienta que fue denominada “Dado el momento, dada la emoción” recibe su nombre a partir de una experiencia implementada en un curso de transición con niños y niñas de 5 años de la Institución Educativa Aulas Colombianas en Bogotá con el fin de disminuir los niveles de reactividad del grupo ya que era una problemática que estaba afectando la convivencia escolar, los desempeños académicos de los estudiantes, el trato con los docentes y las relaciones de familia.

Con la colaboración de la docente encargada del curso se ejecutaron una serie de actividades que fueron organizadas y programadas de acuerdo con la metodología del Design Thinking para Educadores que facilitó el desarrollo de la experiencia de manera clara y efectiva.

A su vez el proceso llevado a cabo por etapas orientó la aplicación de dicha herramienta de forma lúdica permitiendo que mientras los niños jugaban paralelamente fueran comprendiendo y demostrando una mejor forma de relacionarse, resolver conflictos y manejar sus emociones

“Dado el momento, dada la emoción” es un dado de dimensiones apropiadas que permite diseñar en cada una de sus caras un gráfico que refleja, en este caso, un aspecto o concepto que posteriormente da pie a una pregunta que facilita la reflexión sobre cómo actuar ante determinada situación. Al jugar con el dado por turnos el grupo de niños es conducido a

responder preguntas mediante dibujos en los que se expresaron libremente y que posteriormente fueron socializados.

Con la aplicación de esta herramienta se logró como resultado final un mejor ambiente de aula, mejores procesos de comunicación de los estudiantes con otros docentes, así como la mejora en las relaciones familiares ya que el dado trascendió a los hogares en donde jugando con papá y/o mamá lograron en familia reconocer espacios de sana convivencia.

Debido a los excelentes resultados obtenidos a partir del uso de la herramienta se consideró necesario sistematizar todo el proceso pues se espera que “Dado el momento, dada la emoción” sea un elemento útil y de fácil adecuación para ser empleado en cualquier nivel del ámbito educativo y que proporcione una base para fomentar la educación socioemocional en otras Instituciones Educativas.

INTRODUCCIÓN

Durante el año 2024 cursando la Maestría en Innovación Educativa de la Universidad Icesi se dio inicio a un proceso de implementación de una actividad en la Institución Educativa Distrital Aulas Colombianas de Bogotá con estudiantes del grado preescolar; dicha actividad tuvo como fin buscar de forma innovadora posibles soluciones a conflictos al interior del aula y la convivencia escolar de ese momento puesto que constantemente se presentaban casos de agresión entre los niños aspectos asociados con bajo rendimiento, falta de atención y deserción escolar.

Al explorar diferentes herramientas que buscaban minimizar las respuestas reactivas de los niños y niñas, evidenciamos una que en específico llamó la atención de ellos y propició su exitosa participación.

En términos generales, la experiencia representó un esfuerzo de docentes, estudiantes y padres de familia ya que fue un proceso llevado por etapas con aciertos y desaciertos pero que generó resultados que se hicieron evidentes al aplicar la herramienta antes de finalizar el año escolar 2024.

Es por eso que este grupo de trabajo se dio a la tarea de sistematizar la experiencia como una forma de compartir las buenas prácticas, las lecciones aprendidas, los procesos realizados y los resultados obtenidos, de tal forma que sea posible dar a conocer y contribuir, de una forma lúdica, con la generación de espacios de convivencia sanos y de fácil implementación en un ambiente escolar.

CONTEXTO Y ORIGEN DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

“**Dado el momento, dada la emoción**” es una herramienta que surgió desarrollando la temática del *auto diálogo*, en el marco del curso Proyecto II - Competencia socioemocional de la Maestría en Innovación Educativa (Parra, C.M. 2023) la cual orientó, mediante una actividad lúdica, la forma en que se puede reaccionar ante determinada situación de la vida y para ello se elaboró una serie de preguntas que generaron nuevas alternativas o respuestas en un diálogo intrapersonal para descubrir un nuevo sentir.

Esta herramienta consistía en: un dado con 6 preguntas (cada pregunta corresponde con un lado del dado) y una ficha para el registro de las respuestas, que también permitió identificar la situación desencadenante de la emoción, registrarla, analizarla y gestionarla. Además, de manera complementaria y como parte del proceso llevado en el curso Proyecto 4 - Competencias de Pensamiento Innovador se llevó a la práctica dicha herramienta siguiendo la metodología del Design Thinking con el fin de guiar una actividad de Innovación en el contexto educativo de estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Distrital Aulas Colombianas. Fue así como la indagación realizada proporcionó elementos para buscar solución a la problemática asociada con conflictos al interior del aula y la convivencia que fue encontrada en el grado preescolar 01, el cual contaba con más de 20 estudiantes de 5 años de edad, y que se venía presentando desde el inicio del año escolar 2024, afectando tanto a estudiantes como a docentes y al ambiente del aula.

Dicha situación se manifestaba, entre los niños y niñas, con comportamientos reactivos, de agresividad, irrespeto y ausentismo, lo cual desencadenó bajos desempeños reflejados en falta de atención, dificultad para el seguimiento de instrucciones motivo que obstaculizaba tanto el proceso formativo como el manejo del grupo para los docentes de apoyo.

La Institución Educativa donde fue desarrollada la experiencia, fue el Colegio Distrital Aulas Colombianas, que se encuentra ubicado en la localidad Santa Fe de la ciudad de Bogotá; cuenta con dos Jardines de Integración Social anexos, tres sedes educativas que brindan educación desde el grado Transición hasta grado Once, en las tres jornadas escolares; su comunidad está integrada por personas que habitan en estratos 0, 1 y 2, población que vive en condiciones de vulnerabilidad.

La sede B cuenta con cuatro aulas de clase correspondientes a dos grados Transición y dos grados Primero de primaria tanto en la mañana como en la jornada de la tarde, con un promedio de ciento diez (110) estudiantes por jornada; no posee espacios propios de descanso o recreación, solo con acceso a una cancha deportiva de uso público cuyo entorno no ofrece las condiciones de salubridad favorables, ya que estos espacios de descanso y práctica de la actividad física son compartidos con la comunidad que hace un uso indebido de los mismos.

Las familias que conforman la sede en donde se realizó el proceso de aplicación de la herramienta, en su mayoría son jóvenes, trabajadores informales (vendedores ambulantes, vigilantes, servicios generales, reciclaje) que dejan sus hijos e hijas a cargo de cuidadores mientras los padres regresan en la noche. Además de las condiciones sociales que rodean a la Institución, los estudiantes están expuestos a dificultades de convivencia, maltrato, consumo de sustancias y agresiones que se viven en el entorno.

ANÁLISIS DE LA PROBLEMÁTICA DETECTADA

Dadas estas condiciones e identificando la necesidad de proporcionar bienestar socio emocional tanto a estudiantes como a maestros y familias, se propuso encontrar una solución innovadora partiendo de la observación del grupo, evidenciando lo que detonaba las respuestas reactivas y quiénes desencadenaban estas acciones. Como parte del proceso de indagación se incluyó la aplicación de encuestas, ejercicios de lluvia de ideas, entrevistas, presentación de videos y películas relacionadas con habilidades socio emocionales, hábitos saludables, compañerismo, convivencia y mediante estos acercamientos se aplicaron varias actividades lúdicas a través de las cuales los estudiantes manifestaron lo que les afectaba y lo que querían mejorar para su convivencia y así lograr un buen trato al interior del grupo, por lo tanto, se propuso diseñar con ellos una estrategia que posteriormente se transformaría en una herramienta para solucionar estas dificultades. Teniendo en cuenta que a esta edad y nivel los estudiantes están en proceso inicial de adquirir el código escrito, fue a través de las entrevistas y los dibujos de los estudiantes, empleados como estrategias pedagógicas, que permitieron interpretar y transcribir sus ideas, necesidades y gustos; se seleccionaron los cinco comportamientos más importantes para ellos y lo que querían y soñaban vivenciar en el colegio: *Calma, Expresión libre de ideas y opiniones, Respeto, Compartir, Trabajo en equipo.*

Con el propósito de alcanzar estos cinco comportamientos se implementaron varias estrategias como: *“Lotería de las emociones” – “Juego de rol de los súper héroes”,* video *“El monstruo de colores”* y *“Ejercicios de respiración consciente”,* sin embargo, no todas tuvieron gran acogida entre los estudiantes. Por lo tanto, se continuó con la exploración que llevó a aprovechar la herramienta *“Dado el momento, dada la emoción”,* que progresivamente fue prototipada y ajustada a las necesidades de los estudiantes.

EXPLICACIÓN DIDÁCTICA DE LA HERRAMIENTA

“**Dado el momento, dada la emoción**” tiene como objetivo desarrollar habilidades socioemocionales en los estudiantes de nivel preescolar y disminuir respuestas reactivas mediante una actividad lúdica, que fomente la identificación, expresión y regulación de emociones, así como el respeto, el trabajo en equipo y la empatía.

Las caras del dado se representan mediante un dibujo para que sea más significativo, de fácil comprensión y acorde con los niveles de aprendizaje correspondientes con la edad de los estudiantes, además de un enunciado de una habilidad socioemocional como *calma, expresión, respeto, compartir, trabajo en equipo y ceder el turno*.

A manera de apoyo se elaboró la siguiente serie de preguntas orientadoras para que el docente utilice o modifique según la necesidad y le permitan enriquecer el diálogo con los estudiantes, identificar la situación desencadenante y la emoción que transita, para analizarla y gestionarla.

- Para Calma: ¿Qué te hace sentir en calma o tranquilo(a)?,
- Para Respeto: ¿Cómo te sientes cuando alguien te pega o empuja?,
- Para Expresión: ¿Cuándo puedes hablarle bien a un compañero?, ¿Cómo puedes decir lo que sientes sin lastimar al otro?
- Para Trabajo en equipo: ¿Cómo puedes pedir ayuda cuando lo necesitas?,
- Para Compartir. ¿Con quién te gusta compartir?, ¿Qué compartes?

Al iniciar el juego se organiza el grupo de estudiantes en círculo, creando un ambiente de cercanía y confianza, se realiza una introducción de la actividad explicando que el dado ayudará a descubrir formas de actuar y responder a diferentes situaciones que puedan ocurrir en su vida cotidiana.

Cada estudiante lanza el dado y observa la cara que se visualiza en la parte superior y debe describir el significado de la acción representada en esa cara. Por ejemplo, si el dado muestra "Respeto", explica qué entiende por respeto y cómo podría practicarlo, da ejemplos de cómo podría hacer realidad esta acción en su entorno (en casa, en la escuela o con sus amigos) y cómo podría manejar una situación en la que no se logre este comportamiento. Para fomentar el diálogo y la reflexión se utilizan las preguntas orientadoras incentivando a los niños a participar de este, reforzando los comportamientos y las respuestas que promuevan una convivencia más saludable y como cierre una vez que cada niño y niña haya participado al menos una vez, se realiza una síntesis de los aprendizajes y se motiva a aplicar estas habilidades socioemocionales en su vida diaria.

La evaluación de la actividad es formativa a través de la observación directa, considerando la participación, la comprensión, la reflexión y el diálogo. Después de esta actividad se pueden hacer variaciones, por ejemplo: la inclusión de las familias donde cada estudiante elabore su dado y lo lleve a casa para jugar, otra opción es rotar por días el dado para llevarlo a casa y enseñar el juego a la familia y como evidencia las familias pueden compartir un video acerca de la realización de esta actividad en casa y los aprendizajes adquiridos.

El respaldo pedagógico y curricular de esta actividad se fundamenta en la Ley 2383 (Ley 2383, julio 2024) por medio de la cual se promueve la educación socioemocional de los

niños, las niñas y adolescentes en las instituciones educativas de preescolar, primaria, básica y media en Colombia; además en el enfoque lúdico y de desarrollo socioemocional promovido en el currículo de educación preescolar, el cual busca fortalecer las habilidades para la vida y el bienestar emocional desde edades tempranas, a través de experiencias significativas.

La herramienta "Dado el momento, dada la emoción" también se alinea con las cuatro actividades rectoras del nivel preescolar, fundamentales para el aprendizaje en la primera infancia:

- El juego: como actividad primordial de aprendizaje en la primera infancia a través del cual se desarrollan habilidades sociales, cognitivas y emocionales.
- El arte: como posibilidad de expresión de emociones, comunicación y sensibilidad estética.
- La literatura: Como exploración y lectura del mundo y la comprensión del entorno cultural favoreciendo el vínculo afectivo entre los niños y los adultos.
- La exploración del medio: Como posibilidad de relacionarse, permitiéndoles observar, preguntar, investigar y reflexionar sobre su entorno natural, social y cultural.

Estas actividades rectoras son el eje central del desarrollo integral en la educación inicial en Colombia, ya que permiten aprender de forma significativa, respetando los intereses y necesidades de los estudiantes, en torno a las cuales la creación e implementación de la herramienta resultó exitosa al generar un ambiente armónico en el aula de clase, la disminución de las conductas reactivas, el incremento de la asistencia, el desarrollo de las clases de los diferentes docentes acompañantes y la convivencia en general, como lo evidencia la evaluación final de la herramienta y el desempeño académico y convivencial del grupo. Los estudiantes de preescolar se empoderaron y expusieron el propósito de "Dado el momento, dada la emoción" y enseñaron cómo jugarlo a los compañeros de los grados primero y

preescolar, siendo tan significativo que los demás docentes y estudiantes solicitaron el préstamo del dado para trabajarlo en sus respectivos cursos.

La apropiación de la herramienta fue eficaz por parte de los estudiantes, ya que el dado les permitió jugar, realizar dibujos, expresarse, escuchar cuentos e interpretarlos, observar y explorar el aula, así como participar activamente con los compañeros. El siguiente registro fotográfico muestra el diseño básico del dado, así como el uso y apropiación de la herramienta por parte del grupo de estudiantes de preescolar:

Figura 1 Diseño básico del dado y disposición para su uso por estudiantes





Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

OBJETIVO GENERAL

Sistematizar la experiencia "Dado el momento, dada la emoción", en el ambiente educativo de preescolar que promueva la gestión emocional de los estudiantes, permitiéndoles sentirse seguros, valorados y capaces de desarrollarse plenamente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1- Compartir la experiencia con el sustento teórico, aprendizajes y resultados.

2- Describir la implementación de la experiencia educativa "Dado el momento, dada la emoción".

3- Analizar el impacto de la experiencia en el bienestar emocional y la convivencia de los estudiantes de preescolar a partir del análisis del desarrollo de la gestión emocional, la empatía y la disminución de respuestas reactivas.

EJES DE LA SISTEMATIZACIÓN

La experiencia educativa "Dado el momento, dada la emoción" se fundamenta en tres grandes ejes: ***gestión emocional, empatía y reactividad***.

La gestión emocional, en las competencias específicas de autorregulación, autoconciencia y habilidades de relación, afecta el desarrollo socioemocional de los estudiantes de preescolar, centrándose en el modelo CASEL (2020) sigla en inglés propia del "The CASEL Project: the Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning" que hace énfasis en desarrollar las competencias concretas para el manejo adecuado de las emociones y para reducir respuestas impulsivas, especialmente en los entornos educativos. El diseño y puesta en marcha de dicha herramienta, fundamenta su aplicación en el contexto teórico de los siguientes elementos:

Gestión emocional y educación socioemocional

La gestión emocional en las competencias específicas de autorregulación, autoconciencia y habilidades de relación afecta el desarrollo socioemocional de los

estudiantes de preescolar, todo esto centrado en el modelo CASEL, que hace énfasis en desarrollar las competencias concretas para el manejo adecuado de las emociones y para reducir respuestas impulsivas, especialmente en los entornos educativos. El proyecto colaborativo CASEL utiliza una aproximación para estructurar el aprendizaje socioemocional, organizándolo en cinco categorías clave: **autoconciencia**, **automanejo**, **conciencia social**, **habilidades de relación** y **toma responsable de decisiones** (CASEL, 2021b). Estas categorías se describen así:

- **Autoconciencia**

Reconocer y comprender las propias emociones y cómo estas influyen en el comportamiento. Tiene como objetivo involucrar la capacidad de identificar las emociones propias para luego hacer una evaluación realista de las capacidades y obtener un sentido de confianza en uno mismo; incluye identificar emociones, reconocer fortalezas y necesidades y desarrollar una mentalidad de crecimiento.

- **Automanejo**

Gestionar las emociones de manera saludable y constructiva, lo que incluye el control de impulsos y la tolerancia al estrés. Permite manejar las emociones propias a la hora de ejecutar tareas y la capacidad para postergar recompensas, así como continuar con la ejecución de las mismas a pesar de las dificultades y frustraciones que se presenten, y sentir la motivación y la voluntad para lograr metas personales y colectivas.

- ***Conciencia social***

Entender y empatizar con las emociones de los demás, promoviendo relaciones saludables y la inclusión. Se enfoca en la capacidad de identificar emociones ajenas, escuchar y analizar distintos puntos de vista y poder interactuar de manera positiva con diferentes tipos de personas que incluye ver las cosas desde la perspectiva del otro, mostrar empatía y apreciar la diversidad. Esto incluye las habilidades de sentir compasión por otros, comprender las normas históricas y sociales más amplias de comportamiento en diferentes entornos, y reconocer los recursos y apoyos de la familia, la escuela, y la comunidad.

- ***Habilidades de relación***

Desarrollar capacidades para establecer y mantener relaciones positivas, comunicarse de forma efectiva y resolver conflictos. Se evidencian a la hora de manejar las emociones propias en las relaciones sociales de modo afectivo, en la capacidad de mantener relaciones saludables que se basan en la cooperación, en la búsqueda de ayuda cuando se necesite, la comunicación y la resolución de conflictos.

- ***Toma responsable de decisiones***

Tomar decisiones éticas y constructivas en relación con el comportamiento personal y social tiene como objetivo el poder decidir considerando todo lo que influye en las acciones, sus posibles consecuencias y en las rutas alternativas de acción, a la par del respeto y el cuidado de otros y la toma de responsabilidades y consecuencias de nuestros

actos. Esto incluye las habilidades para considerar las normas éticas y problemas de seguridad, y evaluar los beneficios y consecuencias de diversas acciones para el bienestar personal, social y colectivo. (<https://casel.org/systemic-implementation/>)

Una aseveración clave sobre las habilidades socioemocionales, radica en que estas no deberían considerarse como una asignatura adicional en el currículo, sino como un objetivo central que debe integrarse en la vida escolar, el hogar y la comunidad de los estudiantes, pues la gestión emocional involucra varias competencias interrelacionadas que capacitan al niño para identificar, comprender, expresar y regular sus emociones de manera adecuada y consciente.

Según el modelo CASEL (2020b), la gestión emocional en los estudiantes de preescolar incluye competencias específicas como la autoconciencia y la autorregulación, que ayudan a que los estudiantes identifiquen sus emociones y aprendan a manejar respuestas impulsivas o reactivas, esenciales en su formación.

Empatía

La empatía es la habilidad de entender y compartir los sentimientos de los demás, fundamental en la creación de ambientes escolares saludables. Este eje se relaciona estrechamente con la conciencia social, una competencia que permite a los estudiantes percibir con precisión las emociones de los demás y respetar las perspectivas ajenas, promoviendo la aceptación y la colaboración en entornos diversos. Goleman (1995), en su libro *Inteligencia emocional*, describe la empatía como “la capacidad de comprender y conectar emocionalmente con los demás, poniéndose en su lugar y entendiendo sus emociones y perspectivas”.

La empatía se convierte en un puente que nos une y nos hace humanos, pues según López y colaboradores (2006) la empatía implica varias capacidades, primero, de ponerse en el lugar de la otra persona, luego, comprender la manera en que se siente, y, finalmente, expresar las propias emociones. Esto implica que esta habilidad tiene un papel fundamental en la parte social, pues interviene en todo tipo de relaciones, particularmente las más cercanas, que exigen un intercambio más personalizado. En ese sentido, en el ámbito más lejano, como podría ser el escolar o profesional, es necesaria la comunicación, donde es esencial saber escuchar, comprender, apoyar y ayudar a los demás. Es decir, según López et al. (2006), la empatía es primordial para las relaciones interpersonales y sociales, por lo que requiere de dos capacidades, la mental o cognitiva para ponerse en el lugar de otros a partir de la reflexión de ideas, sentimientos y opiniones y la comunicativa para compartir esas reflexiones con los demás, así como emociones y sentimientos de toda índole.

Por otro lado, para algunos autores, como Marín Contreras (2019) la empatía es un componente emocional que es alcanzado al completar tres aspectos previos: a) la propia comprensión emocional, que implica la expresión, conocimiento y reconocimiento de emociones por la persona misma; b) la comprensión emocional de los otros, y, finalmente, c) la capacidad de regular su propia emoción; que puede darse al iniciar, mantener, modular o cambiar la ocurrencia, intensidad o duración de esa emoción. En ese sentido, según la autora, cuando a los niños en edad preescolar se les dificulta alguno o los tres aspectos suelen presentar menos conductas empáticas; pero no, la ausencia total de ellas.

Ante esto, en la educación preescolar se hace necesario observar la relevancia del juego para desarrollar la empatía, debido a que es un elemento altamente socializador. Es decir, el juego por lo general implica actividades compartidas, corporales y emocionales en el

que se utiliza un espacio tanto personal como grupal, lo que provoca que se tenga que emplear de manera natural e intuitiva la empatía acorde con Marín Contreras (2019).

En el preescolar, el desarrollo de la empatía ayuda a los niños a fortalecer sus habilidades para reconocer el impacto de sus acciones y las emociones que genera en los otros, cimentando así un ambiente escolar en el que se previenen y se manejan los conflictos de manera constructiva. Al incorporar “Dado el momento, dada la emoción”, los niños vivencian situaciones que involucran la forma de ver del otro y de ver al otro, de ponerse en su lugar y analizar cómo se sentirían, lo cual mejora la sensibilidad hacia los demás y reduce las conductas reactivas.

Según Serdio López (2024) haciendo referencia y en concordancia con Gershon y Pellitteri (2018) el preescolar es la base fundamental para el desarrollo de los estudiantes por lo que en este momento se crea el vínculo entre el desarrollo de las habilidades socioemocionales y un buen funcionamiento académico y social en el futuro. Por ello, se hace necesario preparar desde el inicio de la escolarización a los futuros estudiantes en esas habilidades, conocidas como blandas, como la colaboración y la autorregulación, que hasta hace muy poco no eran tomadas en cuenta en los procesos de aprendizaje.

Hay que considerar que la educación socioemocional, además de ayudar a predecir un buen desarrollo académico, está asociada “con una buena salud mental a través de cultivar habilidades como la empatía, la compasión, la mejora de las relaciones interpersonales y la resiliencia, entre otras”. (Serdio López, 2024). Esto se debe, siguiendo a la misma autora, a que el cerebro recibe e interpreta información del contexto, la cual sirve para la formación de su sentido del “yo”, que se va a desarrollar a lo largo de los años y esto empieza desde edades muy tempranas. Incluso considerando el cambio cerebral, debido a

su plasticidad neuronal, Serdio López, (2024) citando autores como GerShonkoff y Phillips (2000) señalan que la primera infancia es el momento crucial en el que “la persona empieza a internalizar la información que después le ayudará a dar sentido a lo que pase dentro de sí y en su contexto” Por todo lo anterior, es necesario formar desde esta etapa y con ello desarrollar estas competencias emocionales para que se vayan relacionando con el mundo y con los otros de una manera más adecuada y sin conflictos.

Reactividad

La reactividad se refiere a las respuestas impulsivas y poco reflexivas en situaciones de conflicto. Esta respuesta se puede observar en las primeras etapas de la infancia cuando los estudiantes reaccionan de forma inmediata y, en muchos casos, agresiva ante situaciones que perciben como estresantes o frustrantes. En este sentido, la educación socioemocional en el nivel de preescolar tiene como objetivo ayudar a los estudiantes a identificar y gestionar estas reacciones, canalizándolas de manera más controlada y menos reactiva.

“La reactividad emocional puede describirse como un componente del temperamento que determina cómo una persona responde a estímulos externos e internos. En términos simples, es la forma en que nuestras emociones son desencadenadas y la fuerza de estas reacciones”. (Cofayx. 2024, 2 noviembre).

Ante eso, se debe decir qué son las emociones. Según una definición clásica de Mayer y Salovey (1994) citados por Aresté-Grau (2015, p. 10) “surgen en respuesta a un suceso, o bien interno o externo, que tiene una carga de significado positiva o negativa para el individuo”. Estos mismos autores distinguen a las emociones del estado de ánimo porque son más cortas y más intensas. Por su parte, más modernamente, Bisquerra (2000), define a 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”. (Bisquerra 2000 p. 12). Es decir, que las emociones son una reacción que se tiene frente a un estímulo, que puede provenir desde dentro del individuo o desde afuera, en su contexto. A esa respuesta emocional se le puede llamar *reactividad*.

En los niños de preescolar, la expresión de las emociones es necesaria para su desarrollo y está muy presente, sin embargo, hay muchos factores que la delimitan, desde el apego con sus padres o cuidadores, hasta su propio temperamento. Hay algunos rasgos de las emociones en la etapa infantil que autores como Chías y Chías (2009) citadas por Aresté-Grau, J. (2015) han detectado. A continuación, se presentan las más relevantes para considerar en la reactividad de los niños:

Son intensas: Los niños pueden responder con la misma intensidad ante un evento trivial que ante una situación grave.

Son frecuentes: Los niños sienten emociones de manera constante; pero también las expresan más fácilmente porque, a medida que crecen, se dan cuenta que, al expresar una emoción, reciben una respuesta positiva o negativa por parte del adulto.

Son efímeras: Los niños cambian la expresión e intensidad de las emociones de forma muy rápida y pueden depender de la etapa de la vida del niño.

Son conductuales: En muchas ocasiones, las emociones de los niños se pueden detectar mediante sus conductas o la forma en que realizan ciertas acciones.

Recordemos que a esta edad entienden antes la expresión no verbal de sus cuidadores que la expresión verbal; la primera generalmente está ligada con acciones y actitudes, más que con su expresión (Aresté-Grau, 2015).

Como puede verse, las emociones en los niños de preescolar están a flor de piel y por su intensidad y tendencia a la acción cuando los niños reaccionan emocionalmente ante algún estímulo, este comportamiento puede no pasar ni por la reflexión sobre qué se siente ni en los resultados que se obtendrán. En ese sentido se vuelve necesaria la educación emocional. La autorregulación, en combinación con la empatía y la conciencia social, son las herramientas que el modelo CASEL considera eficaces para reducir la reactividad en los estudiantes. La sistematización de esta experiencia se fundamenta en estrategias como el uso del dado, que invita a los estudiantes a explorar y reflexionar antes de reaccionar impulsivamente, promoviendo así un ambiente educativo positivo y de aprendizaje, donde se fortalezcan las relaciones personales saludables para afrontar los retos y desafíos cotidianos.

PROCESO DE DESIGN THINKING

La experiencia educativa “***Dado el momento, dada la emoción***” se materializó gracias a la aplicación del libro Design Thinking para Educadores, de IDEO (2012), que es una adaptación del enfoque de Design Thinking (pensamiento de diseño) específicamente para el ámbito educativo, basada en la idea de resolver problemas de manera creativa y centrada en las personas. Esta metodología es útil en la educación pues fomenta la creatividad y la innovación en la enseñanza, ayudando a diseñar soluciones centradas en las necesidades reales de los estudiantes y facilitando el trabajo colaborativo entre docentes, estudiantes y la comunidad.

Esta metodología permite diseñar soluciones centradas en los usuarios, asegurando que la herramienta propuesta responda a las necesidades reales del contexto escolar, brindando soluciones creativas a los problemas y permite la adaptación de las soluciones educativas a las necesidades específicas de un contexto (IDEO, 2012).

Durante su aplicación con el grupo de estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Distrital Aulas Colombianas, se desarrollaron de la siguiente manera las cinco etapas del Design Thinking para Educadores:

1. Descubrimiento:

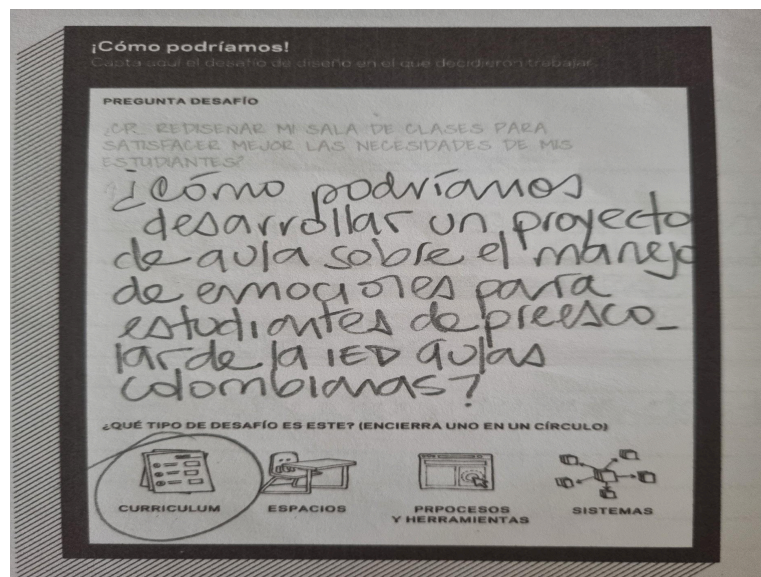
Consiste en identificar y explorar los problemas y necesidades del contexto educativo (IDEO, 2012, p. 24) comprendiendo profundamente el problema o desafío desde la perspectiva de los estudiantes, docentes y otros actores. En esta etapa se debe garantizar la realización de los siguientes momentos investigar el contexto educativo, observar las necesidades de los alumnos y la comunidad y recopilar datos a través de entrevistas, encuestas o experiencias directas. Para el ejercicio del proceso llevado a cabo en el IED Aulas Colombianas; esto implicó **definir un desafío y crear un plan de proyecto** como se indica en el libro Design Thinking para Educadores, lo que permitió observar al grupo de estudiantes de preescolar de forma empática para identificar sus condiciones, formas de relacionarse, así como sus necesidades puntuales y proponer ideas para desarrollar con ellos. El ejercicio inspiró varias propuestas y sueños: a) *Desearíamos crear, construir un proyecto para que los niños se motiven a conocer/manejar sus emociones y b) Quisiéramos tener un proyecto dirigido a los padres sobre manejo de emociones.* Partiendo de esto se plantearon varias preguntas iniciales: a) *¿Cómo podríamos construir un proyecto en el que los niños aprendan a reconocer y manejar sus emociones?, b) ¿Cómo podríamos lograr que los padres se involucren y comprometan con el manejo de las emociones familiares?, c) ¿Cómo podríamos identificar las emociones de los niños para lograr entenderlos y apoyarlos? y ¿Cómo podríamos acondicionar un espacio en el aula y/o dentro de la institución para la expresión de emociones que les de confianza y los ayude a superar lo que sienten?*

Seguidamente se elaboró el **plan de proyecto**, cuyos objetivos fueron: a) crear un proyecto de aula, b) establecer un espacio ambientado dentro del aula y c) diseñar y llevar a cabo dos (2) sesiones de formación sobre el manejo de emociones con los padres de familia. Los indicadores de éxito propuestos fueron: el desempeño de los estudiantes en el primer trimestre, un espacio ambientado ubicado en el aula y dos (2) sesiones de formación. Con la identificación de lo anteriormente propuesto también se establecieron varios límites de

actuación: las actividades debían realizarse durante el primer trimestre del año escolar, debían gestionarse recursos físicos y económicos para adecuar el espacio, debía garantizar la mayor asistencia de padres, así como el aval de las directivas de la institución.

Con el ánimo de avanzar en esta primera etapa se propuso la **pregunta desafío**:
¿Cómo podríamos desarrollar un proyecto de aula sobre el manejo de emociones para estudiantes de preescolar de la Institución Educativa Distrital Aulas Colombianas?, relacionada en el ámbito curricular y con la que se decidió trabajar.

Figura 2 Evidencia fotográfica de la pregunta desafío



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Posteriormente, se buscaron fuentes de inspiración tanto en personas como en lugares que de diferentes formas y circunstancias pudieran estar involucradas tanto en una mejor comprensión de la situación como las posibles ideas para la solución innovadora y realmente útil para los estudiantes. De esta manera se identificaron como actores clave los estudiantes de

preescolar, los padres y madres de familia, la psicopedagoga escolar, la docente de preescolar, un docente de educación física especialista en yoga, un orientador escolar; y en cuanto a los lugares de inspiración se pensó en una ludoteca distrital y en el mismo salón de clase.

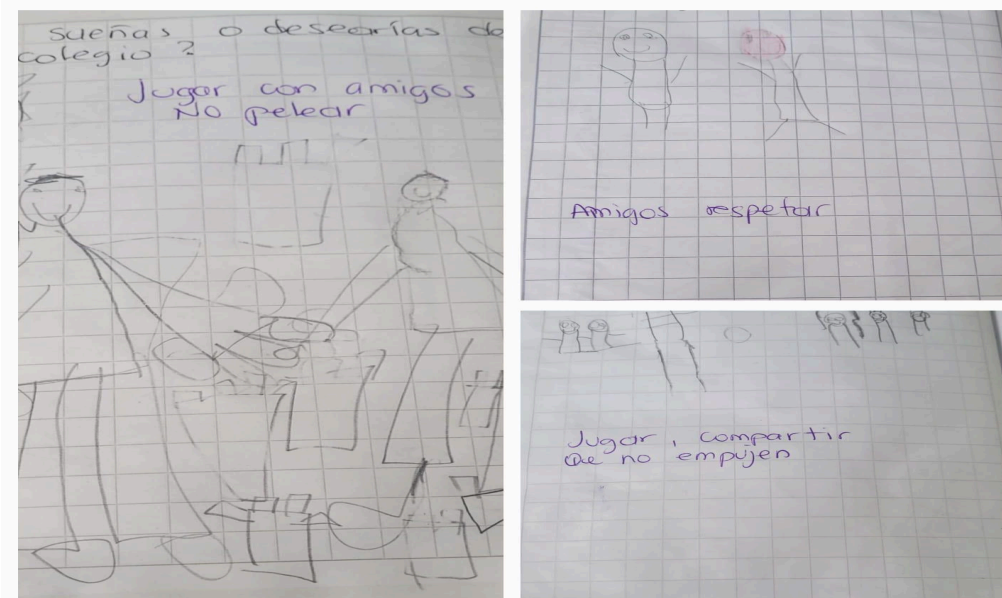
Con la observación directa realizada al grupo de estudiantes se logró detectar la problemática que se venía presentando y que se relacionaba con frecuentes manifestaciones de agresividad y maltrato (empujones-golpes-gritos-mordiscos-puños), dificultades para compartir y socializar, altos niveles de accidentalidad entre los estudiantes que fueron tenidos en cuenta para ser abordados y proponer posibles soluciones.

De acuerdo con lo anterior, se experimentaron diferentes estrategias para tratar de modificar estos comportamientos, una de ellas fue la presentación del video *Los amigos* (NET Oficial 2017) que habla de la buena convivencia en la escuela. La socialización de este material fue útil ya que facilitó la conversación entre los estudiantes y la docente, quien estuvo atenta escuchando sus expresiones, y seguidamente, en los cuadernos de los estudiantes fue escrita la siguiente pregunta: ¿Qué sueñas o deseas que exista en tu colegio?, para que los estudiantes plasmaran sus respuestas en dibujos. Y las respuestas que se encontraron en común fueron:

- “jugar con amigos”
- “no pelear”
- “tener amigos y respetar”
- “compartir”
- “estar feliz jugando”
- “estar tranquilos”
- “estar todos en paz”
- “que no empujen”

Respuestas que se repitieron en varios de los dibujos de los niños que apuntaron siempre al deseo de tener un buen trato por parte de todos en el curso y sus dibujos reflejaron ante todo “un grupo de amigos con quien jugar tranquilamente”.

Figura 3 Algunas evidencias fotográficas de los dibujos realizados por los estudiantes en sus cuadernos

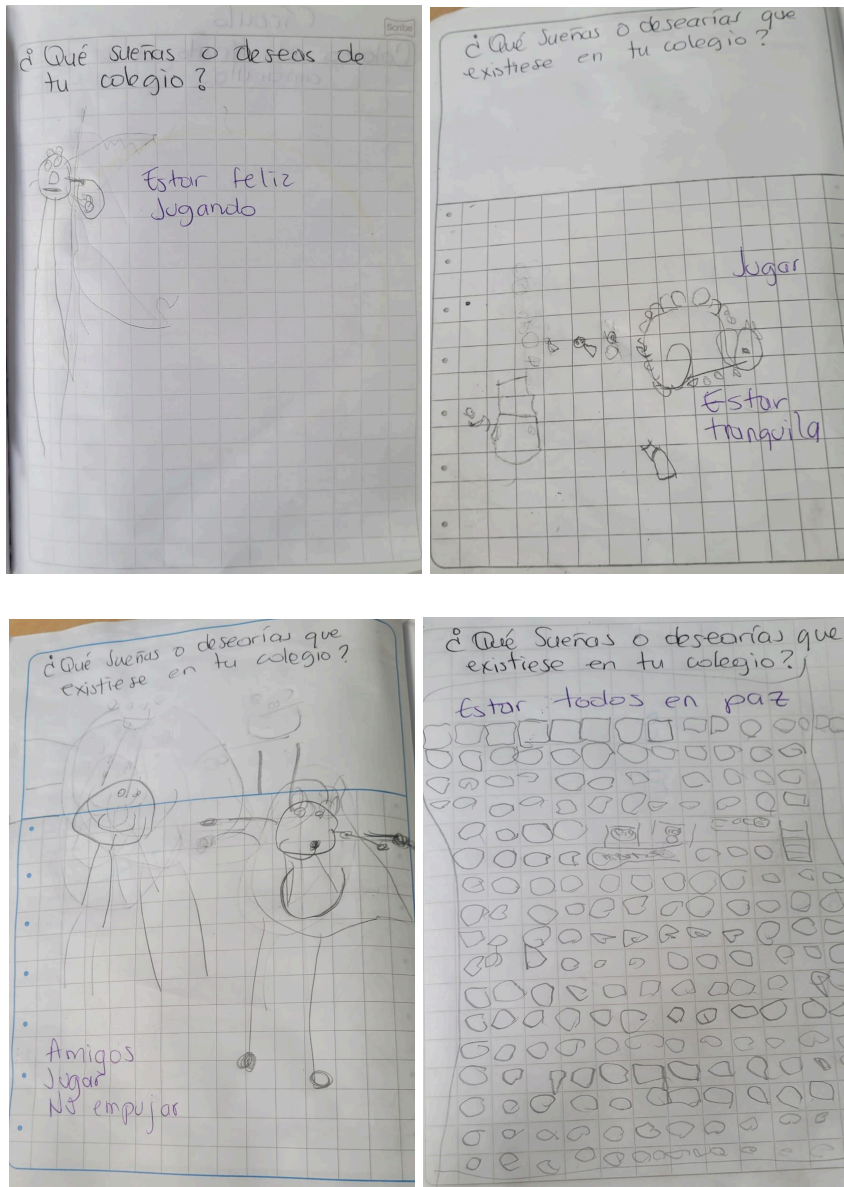


Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Como un ejercicio de sensibilización ante el tema, es decir, generar empatía en el grupo y contribuir a que cada uno desarrollara el sentido de la importancia del buen trato a los demás se realizó *El baile del cuerpo* (Diverplay baila Coreokids 2018) actividad que permitió también preparar el ambiente de aula y disponer a los estudiantes para llevar a cabo varias entrevistas por medio de las cuales se identificaron los aspectos en común sobre lo que ellos quieren y desean en el colegio.

A continuación, se presentan cuatro evidencias fotográficas sobre las preguntas realizadas y las respuestas dadas por los estudiantes, plasmadas en sus cuadernos:

Figura 4 Evidencias fotográficas sobre preguntas realizadas y las respuestas dadas por los estudiantes



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

2. Interpretación:

En esta etapa se recopilaron datos y se determinaron aspectos clave de los estudiantes mediante observaciones y entrevistas (IDEO, 2012, p. 38). En esta segunda etapa se analizan los hallazgos obtenidos en la etapa anterior para identificar patrones y empezar a esbozar el problema a resolver, realizando los siguientes pasos: sintetizar la información relevante, crear "insights" o ideas clave sobre lo que realmente necesitan los estudiantes y formular un enunciado del problema o pregunta guía de manera clara y centrada en las personas.

Acá los dibujos y las respuestas de los niños ayudaron tanto a comprender sus expectativas emocionales frente a la convivencia en el salón (aprender a compartir materiales y juguetes, comer juntos, sentirse aceptados y respetados al expresarse frente a los demás, y sentirse acogidos por la docente) como los momentos de juego sin agresiones y esto facilitó definir el objetivo de la herramienta.

Durante esta segunda etapa, dedicada al trabajo en el aula, se evidenciaron las situaciones que los hacían sentir incómodos o disgustados y que desencadenaban reacciones negativas, ya que las necesidades e intereses de los estudiantes emergen de un proceso de diálogo y escucha activa docente-estudiante en donde logran verbalizar su sentir frente a lo que no les gusta (empujones, gritos, golpes).

Con el trabajo en el aula se tuvo la oportunidad de seleccionar y clasificar las respuestas comunes, las cuales fueron representadas en imágenes impresas que se pegaron en el tablero a nivel de su estatura, de tal manera que pudieran verlas con facilidad.

Luego se planteó la pregunta: ¿Cómo podríamos hacer realidad lo que representa esta imagen en nuestro colegio? Las respuestas fueron dibujadas por ellos en memo fichas de colores, al finalizar, cada uno expresó cómo hacer realidad su sueño.

Se presentan aquí las evidencias fotográficas correspondientes al ejercicio mencionado anteriormente:

Figura 5 Dibujos y las respuestas de los niños sobre sus expectativas emocionales frente a la convivencia en el salón



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

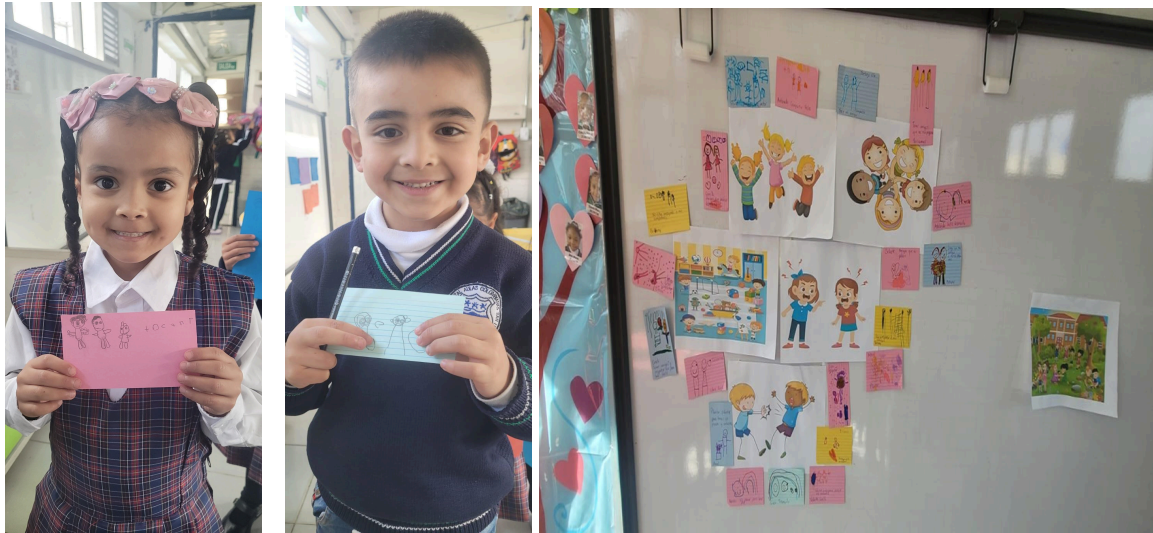
Seguidamente, con la orientación de la docente de preescolar las imágenes fueron jerarquizadas por el grupo respondiendo a la pregunta: ¿qué quieren hacer primero? ante lo cual los estudiantes manifestaron que *"lo más importante es hacer amigos, estar tranquilos para poder jugar sin pegarse ni empujarse"*.

Este deseo expresado por los estudiantes fue interpretado como la necesidad clara de los mismos por convivir en un ambiente más cálido y constructivo. Teniendo en cuenta que la convivencia escolar es un eje fundamental en el proceso de formación de los estudiantes,

ya que influye en su desarrollo emocional, social y académico y según Pianta y Hamre (2009), un entorno de aula positivo fomenta el bienestar emocional, reduce la ansiedad y mejora la disposición de los niños hacia el aprendizaje. Además, el enfoque de la educación socioemocional, promovido por CASEL (2021b), enfatiza la importancia de construir relaciones interpersonales basadas en el respeto, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. La sana convivencia en el aula es un pilar fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje se da en interacción con otros, lo que resalta la importancia de un entorno armonioso. Además, la UNESCO (2019) enfatiza que un clima escolar positivo reduce la violencia y fomenta el respeto y la cooperación entre los niños. En este sentido, implementar estrategias que promuevan la empatía y el respeto mutuo contribuye significativamente a fortalecer la convivencia escolar. Un ambiente de sana convivencia facilita la cooperación, disminuye las conductas agresivas y fortalece el sentido de pertenencia de los estudiantes, factores esenciales en los primeros años de escolaridad. Por lo cual se hace fundamental generar estrategias específicas para fomentar la sana convivencia, como normas de aula establecidas conjuntamente, estrategias de resolución de conflictos y actividades de trabajo en equipo.

Al finalizar cada jornada, cada estudiante verbalizó lo dibujado empleando su memo ficha, donde quedó plasmado su interés y propuesta, las memofichas fueron expuestas y sus contenidos explicados por los estudiantes. En las siguientes evidencias fotográficas se observan 2 de los estudiantes con sus memofichas y expresiones, así como el conjunto de memo fichas expuestas por el resto del grupo.

Figura 6 Estudiantes con memo fichas y expresiones - Exposición de memo fichas al grupo



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

En esta búsqueda se tomaron como herramientas didácticas varias actividades como momentos de respiración consciente que se desarrollaron al inicio de cada jornada por tres semanas y la lectura del libro infantil *"El Monstruo de Colores"* de Anna Llenas (2018), en cuatro momentos, con actividades de coloreado y trabajos referentes a este, con el propósito de ayudar a los niños a identificar y comprender sus emociones, así como enseñarles estrategias para manejarlas de manera adecuada.

Ya que las emociones que en ese momento transitaban los estudiantes les generaba comportamientos reactivos, expresión de sentimientos de manera negativa, y con la realización de estas actividades de manera particular sus reacciones se fueron moderando, logrando expresarse de una manera calmada, respetuosa y clara sobre lo que deseaban. Estas son algunas evidencias fotográficas de dichas actividades:

Figura 7 Registro de actividades adelantadas por los estudiantes



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Para finalizar esta segunda etapa de interpretación, se entrevistaron profesionales de la educación y cercanos al contexto escolar, para reconocer sus experiencias en el abordaje de la gestión emocional con estudiantes. Una primera entrevista se sostuvo con la psicopedagoga de la institución educativa, luego se realizó una entrevista a un docente de educación física experto en la práctica del yoga, y por último se entrevistó al docente orientador de la Institución Educativa Distrital Marruecos y Molinos. Todos aportaron ideas sobre cómo entender y abarcar la gestión emocional de los niños, manifestaron la importancia que tiene escuchar su voz, permitirles transitar sus emociones haciendo acompañamiento de forma empática y comprendiendo sus emociones, así como reconocer sus gustos e intereses para sentirse bien, acogidos y seguros. La siguiente tabla detalla las preguntas realizadas el 20 de febrero de 2024, así como las respuestas dadas por los tres entrevistados:

Tabla 1 Entrevista a psicopedagoga, docente y orientador de las IED Marruecos y Molinos

Preguntas realizadas	Entrevistado	Respuesta
<p>1-¿Por qué considera importante trabajar el manejo de las emociones con los estudiantes?</p> <p>2-¿Qué estrategias y herramientas recomienda para gestionar las emociones con niños de 5 años y sus familias?</p> <p>3- ¿Cómo crearía y ambientaría un espacio en el aula para la expresión de las emociones?</p> <p>4-¿Qué logros considera que indicarían un cambio en el manejo de las emociones de los niños?</p> <p>5-¿Cómo identificar cambios o mejoras en las prácticas familiares?</p>	<p>Mabel Rojas Psicopedagoga escolar</p>	<p>1-El manejo de las emociones es parte fundamental del ser humano al que no se le ha dado prioridad. Es importante en esta dimensión emocional incentivar la estructura de pensamiento y el juicio moral de los niños.</p> <p>2-No tanto la gestión de las emociones si no que éstas se deben manifestar, experimentar y dado que tienen reacciones fisiológicas y biológicas no se deben limitar. Más bien enseñar a transitar en ellas. Debido a su edad es importante a través de los cuentos y todo lo que sea vivencial y sensorial. Es importante poner al niño en la situación del cuento.</p> <p>3- Rincón de la calma o del cuento, que sea vivencial.</p> <p>4-Que tengan la habilidad de resolución de conflictos, empatía y observar la dimensión y sentimientos del niño (escucharlos). Con</p>

		<p>capacidad de verbalizar lo que sienten, usar el semáforo de las emociones y hacer ejercicios de respiración para autorregularse.</p> <p>5-Sería importante lograr que los niños expresen lo aprendido en el aula respecto a sus emociones, a sus familias.</p>
<p>1-¿Por qué considera importante trabajar el manejo de las emociones con los estudiantes?</p> <p>2-¿Qué estrategias y herramientas recomienda para gestionar las emociones con niños de 5 años y sus familias?</p> <p>3- ¿Cómo crearía y ambientaría un espacio en el aula para la expresión de las emociones?</p> <p>4-¿Qué logros considera que indicarían un cambio en el manejo de las emociones de los niños?</p> <p>5-¿Cómo identificar cambios o mejoras en las prácticas familiares?</p>	<p>Alexander Rubio Docente de educación física - Especialista en la práctica de yoga</p>	<p>1-La educación socioemocional, a partir de las orientaciones de la OCDE que establece 2 líneas de trabajo: habilidades fuertes y habilidades blandas, en nuestro contexto cobran mayor relevancia las habilidades blandas (empatía - inteligencia emocional) porque es necesario trabajar la empatía, la resiliencia a todo nivel (estudiantes-docentes-dir ectivos) y es esencial formar primero en estas habilidades antes que en las “hard skills”.</p> <p>2-Trabajar emociones en nosotros mismos primero, como ejemplo de lo que podemos brindar y ser, trabajar con las familias y con los estudiantes trabajar el auto reconocimiento (propiocepción-espacio vital-respiración para regular</p>

		<p>emociones-empatía-autoe stima) Esto se aprende practicándolo, haciéndolo (respiro-pienso-actúo con amor) Hacer ejercicio de respiración, el abrazo y escribir o pintar lo que se siente.</p> <p>3-Técnicas de respiración, meditación y posturas, propiocepción y contacto corporal</p> <p>4-Con dibujos guiarlos para descubrir, por medio de dibujos (mapa emocional-rueda de las emociones)</p> <p>5-Disminución de la agresión, cuando expresan sus emociones y cuando cambian sus patrones de comportamiento.</p>
<p>1-¿Por qué considera importante trabajar el manejo de las emociones con los estudiantes?</p> <p>2-¿Qué estrategias y herramientas recomienda para gestionar las emociones con niños de 5 años y sus familias?</p> <p>3- ¿Cómo crearía y ambientaría un espacio en el aula para la expresión de las emociones?</p> <p>4-¿Qué logros considera</p>	<p>Fredy Ortíz Orientador escolar IED Marruecos y Molinos</p>	<p>1-El manejo de emociones ayuda a reconocer sus sentimientos, resolver conflictos y manejo de relaciones interpersonales, concentrarse en sus compromisos escolares. Herramientas para identificar, comprender y gestionar emociones. Autocontrol y bienestar.</p> <p>2-Es importante el juego y narración de cuentos ya que se pueden manejar</p>

<p>que indicarían un cambio en el manejo de las emociones de los niños?</p> <p>5-¿Cómo identificar cambios o mejoras en las prácticas familiares?</p>		<p>emociones a partir de las historias y las enseñanzas. La música y el arte ayudan a identificar. Comunicación en las familias. Apoyo institucional</p> <p>3-Uso de herramientas mencionadas, el ideal 4 rincones : artístico, relajación, lectura y narración y juego</p> <p>4-Disminución en comportamientos disruptivos, resolución sana de conflictos, mayor capacidad de expresarse, lenguaje corporal y verbal.</p> <p>5-Observar y hacer seguimientos periódicos, registro de comportamientos retroalimentación de los padres y otros docentes</p>
---	--	--

Fuente: elaboración propia de las autoras

La experiencia y vocación de los entrevistados en el fortalecimiento de los proyectos de vida de los estudiantes que han tenido la oportunidad de acompañar fue fuente de inspiración para profundizar en cómo trabajar la gestión socioemocional con los estudiantes de preescolar y sus familias, pues son muchos los factores de riesgo a los que hoy en día están expuestos los estudiantes y que de múltiples maneras afectan su desarrollo. Producto de las entrevistas se lograron aprendizajes valiosos: a) a los 5 años de edad se desarrolla el juicio moral, por lo tanto, es importante permitir que los niños expresen sus emociones con naturalidad y b) para

los niños sí es más importante sentirse tranquilos, seguros y sin lastimarse entre sí, son conscientes de su bienestar, manifestando: “para ser amigos tenemos que cuidarnos”.

A partir de estas entrevistas se destacan dos aspectos relevantes, el primero relacionado con priorizar dentro de la gestión escolar el ser y sus emociones, siendo vital trabajar la educación emocional desde la primera infancia, lo que les permitiría a los niños transitar sus emociones, ponerlas en palabras (nombrarlas-expresarlas) y aprender a regular sus respuestas para tomar mejores decisiones a lo largo de la vida. El segundo aspecto se relaciona con la importancia de incidir a nivel curricular, gestionando ajustes por ejemplo en el plan de aula de preescolar, de tal manera que incluya la gestión emocional como detonante de las actividades propias de este grado.

Posterior a las entrevistas y siguiendo la pauta planteada por la metodología, se pasó a **demarcar las oportunidades** planteando las siguientes preguntas: a) ¿Cómo podríamos mejorar la percepción de bienestar y seguridad de los estudiantes de preescolar?, b) ¿Cómo podríamos impactar el plan de estudios de preescolar? y c) ¿Cómo podríamos acercar a las familias de preescolar a la institución? y de esta manera garantizar que fueran tan amplias que permitieran generar nuevas ideas.

3. Ideación:

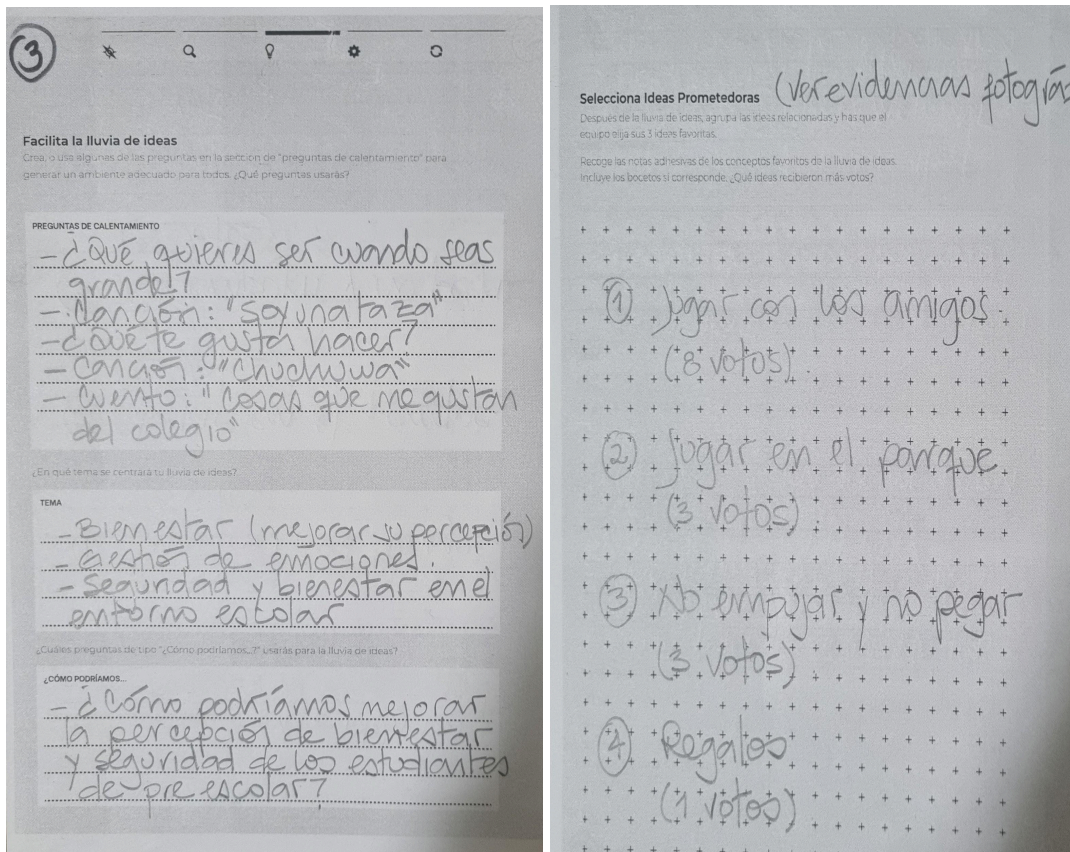
Esta tercera etapa del Design Thinking consiste en organizar y sintetizar la información recolectada en etapas anteriores para generar posibles soluciones a la problemática identificada (IDEO, 2012). Se busca generar una gran cantidad de ideas sin restricciones, teniendo en cuenta lo siguiente: realizar sesiones de lluvia de ideas con docentes, estudiantes

u otros involucrados, fomentar la creatividad sin juzgar las ideas de los participantes y seleccionar las ideas más prometedoras para desarrollar soluciones innovadoras.

Para el primer momento de **generar ideas**, en la IED Aulas Colombianas, a través de un ejercicio de lluvia de ideas se definió como grupo objetivo a los 16 estudiantes de preescolar y a la docente del curso, el lugar para llevarlo a cabo fue el salón de clases 01, ambientado para tener un espacio libre en el centro del aula. Los materiales empleados fueron: hojas de colores-presentación con la pregunta -tarjetas-colores y marcadores-imágenes de animales y de super héroes-refrigerio.

Del ejercicio de lluvia de ideas realizado se presentan dos evidencias fotográficas donde se pueden detallar las preguntas planteadas inicialmente a manera de calentamiento, las estrategias lúdicas utilizadas; canciones: “Soy una taza” (La Vaca Lola, 2021) y “Chuchuwa” (Cartoon Studio, 2017); y el cuento “Cosas que me gustan del colegio” (Moroney. T. 2011). También se presenta la consolidación de las ideas y los votos obtenidos por cada idea propuesta.

Figura 8 Registro ejercicio "Lluvia de ideas" y "Selección ideas prometedoras"



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

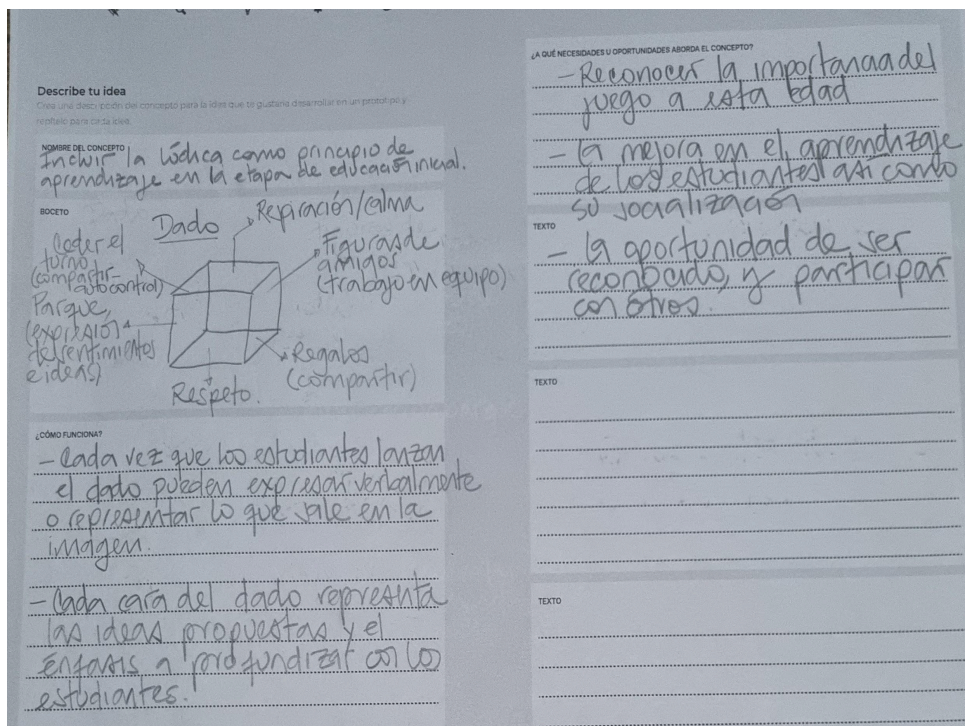
El siguiente momento consistió en desarrollar una evaluación realista de las ideas, que se conoce como **refinar ideas** y que se basó en responder varios interrogantes para determinar los valores y las necesidades de las ideas, así como sus retos y obstáculos.

Durante esta etapa al interior del aula de clase se exploraron diferentes estrategias para fortalecer la regulación emocional y la resolución de conflictos en los niños, considerando actividades lúdicas y herramientas tangibles que fomentaran la participación activa de los estudiantes. Tras evaluar diversas alternativas, se priorizó el uso de un dado elaborado en

papel, ya que su formato atractivo y dinámico que le permitiera a los niños reconocer y gestionar sus emociones de manera espontánea.

Esta es una evidencia fotográfica correspondiente a la descripción de la idea:

Figura 9 Evidencia "Descripción de la Idea"



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Finalmente, al organizar las ideas, es decir, al evaluar qué tan reales y posibles lograrían ser, se determinó que en efecto el dado podría ser:

- Una idea viable para mejorar la convivencia y fortalecer competencias y valores
- Una idea positiva para transformar el ambiente de aula y el bienestar de los estudiantes y docentes

-Una idea útil para crear vínculos de afecto e identidad

4. Experimentación:

Esta etapa implica la creación del prototipo de la herramienta, probando diferentes enfoques para el manejo de las emociones y evaluando su efectividad en el contexto (IDEO, 2012, pág. 56). Las ideas seleccionadas se convierten en prototipos tangibles para probar su viabilidad, de siguiente manera: creando versiones rápidas y simples de la solución (pueden ser bocetos, maquetas, actividades, programas piloto), probando con los estudiantes y otros actores para recibir retroalimentación y ajustar y refinar las soluciones según los comentarios obtenidos producto de la retroalimentación recibida.

Se debe destacar que en esta etapa se logró comprender aún más la situación que se estaba tratando de solucionar; y una vez identificado el concepto se procedió al diseño de la herramienta del dado, afinar el conjunto de instrucciones que acompañan su implementación, así como propiciar de manera intencionada la inclusión de la lúdica como principio de aprendizaje, que, en este momento de la educación inicial, es fundamental.

Para cada cara del dado se consideró graficar las ideas propuestas por los estudiantes y el juego permitió que al lanzarlo pudieran expresar verbalmente lo que significa cada concepto y cómo lo pueden aplicar en su vida. Se pasó al momento de **obtener retroalimentación** para comprobar si las caras del dado se entendían por parte de los estudiantes, así como para verificar si por medio del juego se pueden expresar emociones y sentimientos y para confirmar la viabilidad de la idea propuesta.

Como evidencia fotográfica se presenta la retroalimentación recibida por parte de los estudiantes y consolidada por la docente del curso.

Figura 10 Registro consolidación retroalimentación de estudiantes

Hacer prototipos EXPERIMENTAR (3) 26

Estudiantes de pre-escolar

Seleccione participantes para la retroalimentación
¿Quién quieres que participe en el proceso de retroalimentación? ¿De quién aprenderás más?
Incluye personas que hayes conocido durante la investigación de campo, así como a los nuevos participantes.

RETROALIMENTACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

- Relación del uso del dado como juego para compartirlo con la familia.
- Sin instrucciones los estudiante empezaron fácilmente a usar el dado, se familiarizaron rápidamente con él.
- Fueron diseñados 5 dados del mismo tamaño, que fueo bien usados en cada mesa
- El dado grande se usó en un juego grupal y se usó con facilidad y de manera espontánea

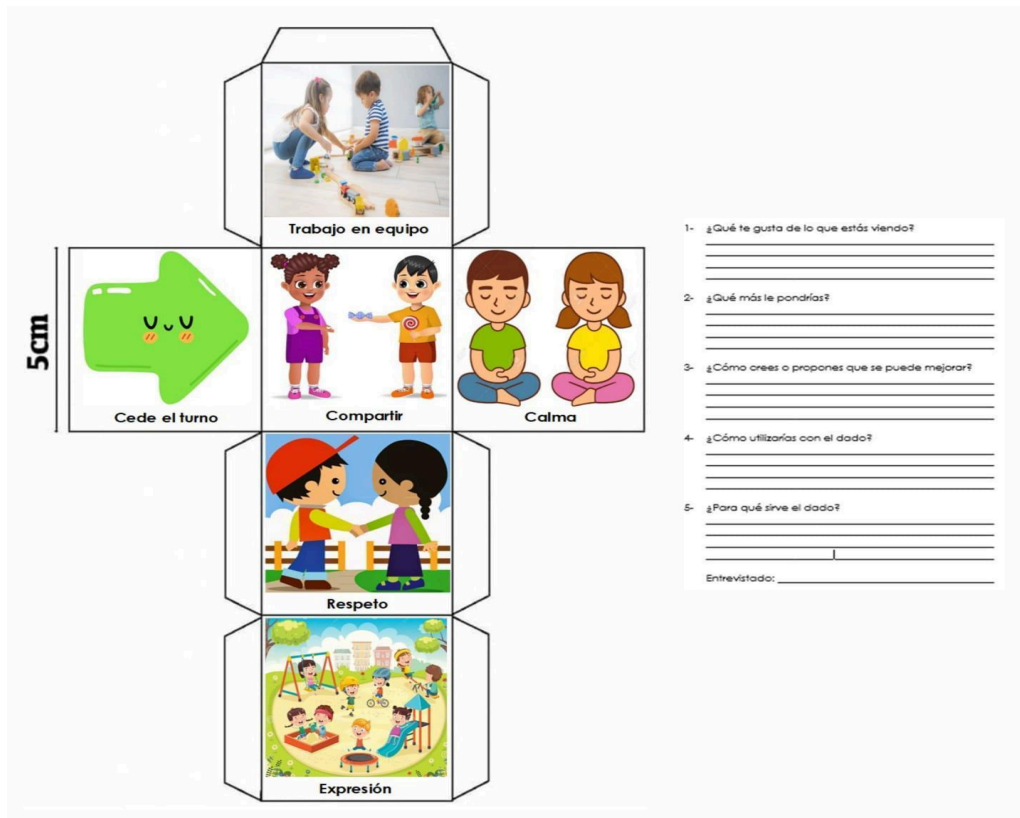
Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Adicionalmente se entrevistaron a 10 estudiantes sobre el uso y utilidad del dado, por medio de los siguientes interrogantes:

- ¿Cuál fue tu lado favorito del dado?
- ¿Qué imágenes te gustaría ver en el dado?

- ¿Qué otros juegos te gustaría hacer o aprender con el dado?
- ¿Te gustaría tener tu propio dado, jugar con él y decorarlo?
- ¿Qué más le pondrías al dado?
- ¿Cómo crees que se puede mejorar?
- ¿Cómo utilizarías el dado?

Figura 11 Herramienta preguntas estudiantes sobre el uso y utilidad del dado



Fuente: elaboración propia de las autoras

Al indagar con otros docentes y una auxiliar percibieron la herramienta del dado como innovadora, atractiva y adecuada para preescolar, destacaron su efectividad en la identificación y manejo de emociones, con un alto potencial para mejorar la convivencia escolar. Observaron

que los niños al jugar podrían desarrollar su autorregulación, empatía y habilidades sociales, aplicando las estrategias aprendidas en su día a día. También notaron que con su uso se podría generar una reducción de los conflictos y un ambiente de aula tranquilo y respetuoso. En general, consideraron que la herramienta podría tener un impacto positivo y transformador, promoviendo la regulación emocional y disminuyendo las respuestas reactivas.

Finalmente, en esta etapa se analizaron todas las condiciones requeridas (materiales-recursos económicos-tiempos del año escolar) para construir un prototipo aún más refinado.

5. Evolución:

En esta última etapa se implementa el producto final y se realizan ajustes con base en la respuesta de los estudiantes (IDEO, 2012, p. 66). Por último, en esta etapa se evalúa el impacto de la solución en el entorno educativo y se mejora continuamente, garantizando la realización de las siguientes acciones: implementar la solución en un entorno real, analizar su efectividad y hacer ajustes posteriormente, documentar el proceso y compartir con otros docentes para mejorar la práctica educativa.

El dado fue prototipado, ajustado y adaptado a las circunstancias y requerimientos del grupo y a las diferentes reacciones observadas, con el fin de mejorar su utilidad y efectividad en la regulación emocional de los niños. Es decir, en la medida del juego se observó la necesidad de hacer cambios que fueran propicios a las expectativas, la edad, el entorno y el propio sentir de los niños que a su vez fueron facilitando descubrir el valor de la herramienta y los efectos de una actividad lúdica motivante y significativa para ellos.

El momento clave de esta etapa es el **seguimiento de aprendizajes** que permitió verificar la efectividad de la herramienta, ya que se pudo constatar que el dado fue usado por los estudiantes, al jugar sí lograron expresar sus emociones, y fueron desarrollando comportamientos cada vez más empáticos; también se percibió un ambiente de aula tranquilo sin peleas ni golpes. Como métodos para realizar el seguimiento se propusieron: a) revisar la disminución de casos de agresividad, b) analizar el cumplimiento de los logros en la dimensión socioafectiva y c) realizar una exposición del prototipo y sus beneficios a los otros estudiantes de preescolar. Como parte del avance en esta etapa se logró **documentar el progreso** encontrando lo siguiente:

- Se notó una disminución de la agresividad
- El grupo se unió y lograron expresarse con tranquilidad
- Los estudiantes se mostraron más empáticos.
- Los demás docentes expresaron que los estudiantes estaban más tranquilos en comparación con los de otro grupo de preescolar, más receptivos.
- Antes se agredían y después de la experiencia se comportaron de manera más solidaria, llegando a acuerdos (pidiendo el turno para hablar, escuchando a los demás)

De ambos momentos se presentan las siguientes evidencias fotográficas:

Figura 12 Registro de la herramientas para: Seguimiento de Aprendizajes y Documentar el Proceso

5-1 Seguimiento de aprendizajes EVOLUCIÓN 1
31

5-1 Seguimiento de Aprendizajes

Definir el Éxito
Revisar los objetivos que estableciste en la sección de inicio de este libro de trabajo. Reflexiona sobre cómo tu visión se relaciona con tu situación actual. ¿Cómo se ha utilizado tu concepto? ¿Está siendo utilizado el prototipo por las personas para las que lo destinaste? ¿Qué es lo que aprecian de tu concepto?

CONCEPTO DE USO

- si el prototipo fue elaborado por los estudiantes y está siendo usado por ellos.
- al usar el prototipo los estudiantes se expresan "jugando" sus emociones.
- Los estudiantes han aprendido a auto regularse, compartir y han creado un ambiente seguro para expresar sus emociones.
- Los estudiantes han desarrollado empatía: el ambiente del aula es tranquilo, sin peleas ni golpes.

EL IMPACTO QUE BUSCO:

- El diseño e implementación de un proyecto de aula por parte de los docentes de pre-escolar orientado a la gestión de las emociones de los estudiantes.
- Establecer como objetivo instituir la gestión de las emociones de los estudiantes de tal manera que se mejore la convivencia escolar.
- Padres de familia que escuchan las emociones de sus hijos.

¿Cómo seguías y medías el éxito de tu solución de diseño? ¿Preguntarás a las personas sobre el concepto? ¿Estás esperando que alguien se acerque a ti?

MÉTODO PARA SEGUIMIENTO

- Disminución de casos de agresividad.
- Cumplimiento de los logros en la dimensión socio afectiva.
- Explicación del prototipo y logros a los otros estudiantes de pre-escolar.

5-1 Seguimiento de aprendizajes EVOLUCIÓN 2
32

Documenta el progreso.
Documenta el progreso de tu concepto. ¿Qué diferentes comportamientos has notado desde que implementaste tu concepto? ¿Han cambiado las relaciones entre las personas? ¿Qué comentarios has recibido de los estudiantes o compañeros?

NOTAS

- Se ha visto una disminución de la agresividad.
- El grupo se ha unido, y se expresan con tranquilidad y respeto.
- Los estudiantes se han mostrado más empáticos.
- Los demás docentes expresan que los estudiantes son tranquilos en comparación con los de otro grupo de pre-escolar. Más receptivos.
- Antes se agredían y ahora son más solidarios y más empáticos a crear acuerdos (piden el turno para hablar, escuchan).

RECURSOS QUE NECESITO:

ANTES

- llorar
- Expresiones de angustia
- Golpes
- Agresiones físicas
- Mucha comunicación con los padres por los problemas de convivencia.
- Ambiente de aula desorganizado.

DESPUÉS

- grupo tranquilo y respetuoso
- mejor comunicación con los padres
- Los niños se han vuelto más solidarios y se ayudan
- El ambiente de aula ha mejorado, es tranquilo
- Niños más receptivos.

Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

A partir de las mejoras realizadas a la herramienta y a la retroalimentación recibida por parte de los estudiantes se constató que:

- Existió una relación del uso del dado como juego para compartir inicialmente en el aula y luego en familia; facilitando la expresión de emociones, así como la interiorización de lo que implica el buen trato y la no agresión.
- Sin mayores instrucciones los estudiantes comenzaron fácilmente a usar el dado, se familiarizaron rápidamente y relacionaron las imágenes con los conceptos vistos y trabajados en anteriores momentos.
- El dado como herramienta fue motivante, fácil de usar y generó emociones y un ambiente de aula feliz, con cambios positivos para todos.
- El uso del prototipo por parte de los estudiantes permitió evidenciar que efectivamente sí expresan “jugando” sus emociones y aprendieron a auto regularse, a compartir y esto se evidenció en un ambiente de aula más tranquilo y sin peleas.

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA: “Dado el momento, dada la emoción”

Objetivo: usar la herramienta “***Dado el momento, dada la emoción***” como insumo básico para la actividad lúdica orientada a fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales.

“***Dado el momento, dada la emoción***” es una herramienta que consiste en un dado con 6 caras, 5 de las cuales representan una habilidad socioemocional mediante un dibujo y un enunciado de fácil comprensión y acorde a la edad de los estudiantes de preescolar. Las habilidades socioemocionales representadas son: Calma, Expresión, Respeto, Compartir, Trabajo en equipo y una sexta cara es Ceder el turno.

Preparación

Para dar introducción al uso de la herramienta se utilizaron una serie de recursos previos que permitieron ambientar y alcanzar los objetivos de la misma. Estos fueron:

- Video “Monstruo de colores” de Anna Llenas y ejercicio de reflexión respecto a las emociones asociadas al video presentado “Cuento El Monstruo de Colores # Aprende las Emociones” (Peque Juguetes y Sorpresas. 2017)
- Taller de respiración consciente
- Fichas con dibujos de emociones
- Memo fichas, lápices y colores

- Guía *el Monstruo de Colores* para colorear
- Plastilina y tabla para modelado

Posteriormente, se adecuó el salón de clase procurando dejar un espacio dispuesto en el centro de este, sin ningún elemento distractor u obstáculo, para ubicar a los estudiantes en un círculo; una vez organizados nuevamente se realizó un ejercicio de respiración consciente con el fin de controlar el ambiente y dar paso a la explicación de las instrucciones del juego.

Figura 13 Disposición espacial para el uso de la herramienta



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Instrucciones

Con el grupo sentado en círculo, el docente da la instrucción de iniciar lanzando y rotando el dado por la derecha, existiendo la posibilidad de que aparezca o caiga el dado

mostrando una de las habilidades socioemocionales representadas, o que a alguno de los jugadores le aparece la cara de **ceder el turno**, ante este último caso lo entrega al siguiente estudiante.

Luego de que cada estudiante lanza el dado, se observa la cara que se visualiza en la parte superior y si no debe ceder su turno, procede a describir el significado del dibujo representado en ella. Por ejemplo, si el dado muestra "Respeto", en sus palabras explica qué entiende por este concepto y cómo podría practicarlo, da ejemplos de cómo podría hacerlo realidad mediante una acción en su entorno (en casa, en la escuela o con sus amigos) y cómo podría manejar una situación en la que no se logre este comportamiento.

Para fomentar el diálogo y la reflexión se utilizan preguntas orientadoras incentivando a los niños a participar, reforzando los comportamientos y las respuestas que promuevan una convivencia más saludable. Como cierre, una vez que cada niño y niña haya participado al menos una vez, se realiza una síntesis de los aprendizajes y se motiva a aplicar estas habilidades en su vida diaria.

Conceptualización

Los siguientes conceptos, así como las siguientes preguntas, describen una variedad de situaciones, permiten entender las categorías representadas en las habilidades socioemocionales representadas en las seis caras del dado:

- **Para Calma:** Es sentirse tranquilo y poder pensar antes de actuar. Ayuda a tomar buenas decisiones y sentirse bien consigo mismo y con los demás. Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Qué te hace sentir en calma o tranquilo(a)?,

Cuando estás jugando con tus compañeros y algo no sale como quieres, ¿cómo te calmas, agredes a tus amigos o te quedas en silencio pensando qué hacer, respiras antes de actuar?

- **Para Respeto:** Es el buen trato a los demás, escucharlos, no pegar ni gritar, así mismo cuidar lo que dicen y lo que sienten. El respeto hace que todos se sientan seguros y valorados. Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Cómo te sientes cuando alguien te pega o empuja?, Cuando estás viendo una película con tus compañeros ¿gritas o respetas que los demás están concentrados viéndola?, ¿Estando en tu casa, respetas cuando tus padres te hablan o les gritas?

- **Para Expresión:** Es decir lo que se siente, se piensa o se necesita de una manera clara, amable y oportuna. Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Cuándo puedes hablarle bien a un compañero?, ¿Cómo puedes decir lo que sientes sin lastimar al otro?, por ejemplo: Cuando estás con tu profesora ¿puedes pedir ayuda y explicar lo que necesitas?, Cuando estás con tu mamá, ¿puedes decirle lo que sientes cuando tienes ganas de jugar y no puedes?

- **Para Trabajo en equipo:** Es ayudar y colaborar con los demás para lograr algo juntos. Cuando se trabaja en equipo, se comparten ideas, se escucha y se resuelven los problemas en grupo. ¿Cómo puedes pedir ayuda cuando lo necesitas? Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Cómo puedes colaborar con tu grupo para armar un rompecabezas?, ¿Te gusta ayudar? y ¿Cómo puedes colaborar organizando el salón antes del cambio de clases o al finalizar una actividad?

- **Para Compartir.** Es dar, prestar a otros lo que se tiene como por ejemplo juguetes, útiles escolares, así mismo es manifestar ideas o sentimientos; esto genera un sentimiento de

felicidad y fortalece la amistad con los compañeros. Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Con quién te gusta compartir?, ¿Qué compartes?, Cuando juegas con tus compañeros ¿les quitas sus muñecos o respetas el que cada uno lleva para jugar y lo comparten?

- **Ceder el turno:** Es esperar con paciencia a que otros jueguen respetándolos y teniendo en cuenta el sentir del otro.

A continuación, se presenta la herramienta el **“Dado el momento, dada la emoción”** empleada con el grupo de estudiantes:

Figura 14 El Dado



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Cómo jugar “Dado el momento, dada la emoción” en 4 sesiones

A continuación, se describe la mecánica de cuatro sesiones a seguir para jugar “Dado el momento, dada la emoción”

Sesión 1 - Introducción al Monstruo de Colores

Objetivo de la sesión:

Identificar y expresar las emociones propias y de los demás a través del diálogo y actividades lúdicas.

Actividades a desarrollar:

- 1-Proyección del video el "Monstruo de Colores" de Anna Llenas y ejercicio de reflexión respecto a las emociones asociadas al video presentado, deteniéndose en cada emoción representada por un color.
- 2-Discusión grupal: Preguntar a los niños qué emociones conocen y cómo se sienten cuando las experimentan.
- 3-Desarrollo de la guía para que dibujen situaciones en las que sienten esas emociones.
- 4-Identificación de las emociones del monstruo y cómo cambian a lo largo de la historia del video.
- 5-Ejercicio de respiración consciente

Recursos:

[-Cuento El Monstruo de Colores # Aprende las Emociones,](#)

-Guía el monstruo de colores para colorear asociando color con emoción

-Lápices, colores, plastilina

-Muñecos de peluche

Duración: 45 minutos

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las emociones y sus colores en la historia.
- Relaciona las emociones con experiencias personales.
- Se involucra en el ejercicio de respiración consciente.

Evidencia fotográfica:

Figura 15 Registro actividades adelantados por los estudiantes



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Sesión 2 - Identificación y Representación de Emociones

Objetivo de la sesión:

Fomentar el respeto y el trabajo en equipo a través del uso del dado

Actividades a desarrollar:

1-Con una plantilla preimpresa cada estudiante colorea, recorta y arma el dado para jugar y compartirlo con sus compañeros

2.-Explicar a sus compañeros de otros cursos qué es el dado y para qué sirve

Recursos:

- Guía del “Dado el momento, dada la emoción”
- Lápices, colores, tijeras

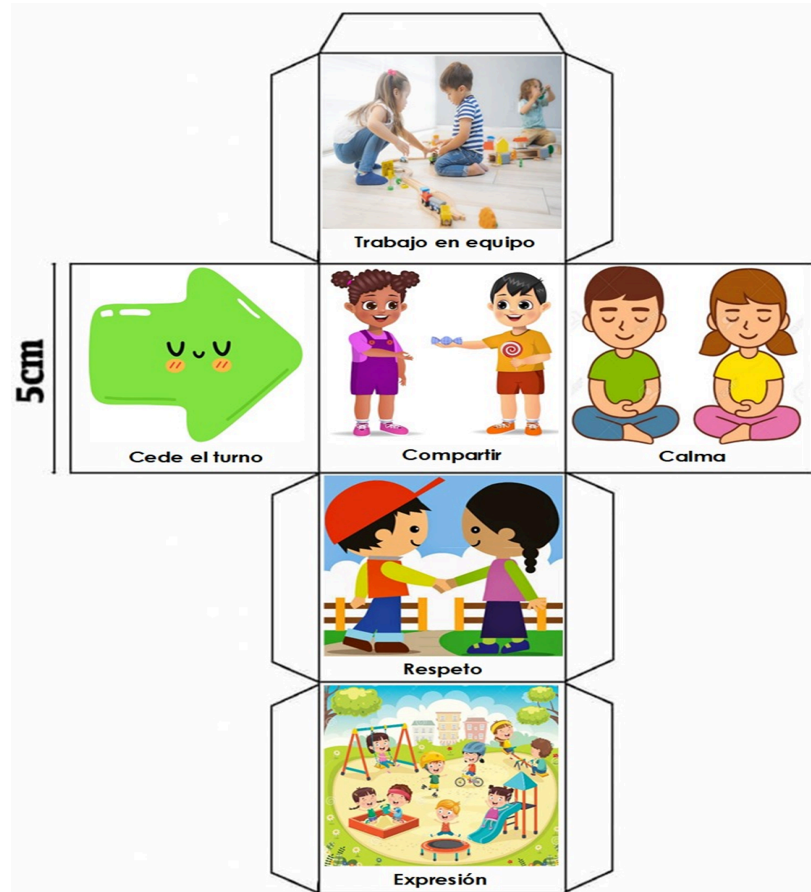
Duración: 20 minutos

Criterios de evaluación:

- Participa en la elaboración del dado.
- Explica a sus compañeros el propósito del dado.
- Respeta turnos y colabora en el juego con los demás.

Evidencia fotográfica:

Figura 16 Ilustraciones de cada cara del Dado, previo para su armado



Fuente: elaboración propia de las autoras

Sesión 3 Llevando el dado a casa

Objetivo de la sesión:

Involucrar a las familias en la gestión emocional de los niños mediante la herramienta del dado.

Actividades a desarrollar:

- 1-Conversación sobre cómo aplicar el dado en casa.
- 2-Creación de un dado por cada niño con dibujos y colores.

3-Ensayo de su uso con ejemplos de la vida cotidiana

4-Entrega del dado a las familias con una breve explicación sobre su importancia.

Recursos:

-Formato del dado en papel

-Tijeras

-Pegante

Duración:

-Un fin de semana

Criterios de Evaluación:

- Diseña su propio dado.
- Explica cómo aplicará el dado en casa.
- Registro fotográfico del uso en familia

Evidencias fotográficas:

Figura 17 Registro fotográfico sobre el uso del Dado en casa de estudiantes



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Sesión 4-Expresión de emociones

Objetivo de la sesión:

Evaluar el impacto del juego y consolidar aprendizajes sobre la gestión emocional.

Actividades a desarrollar:

1-Modelar con plastilina figuras que representan diferentes emociones.

2-Exposición y descripción: Invitar a cada niño a exponer su creación y describir la emoción que representa a sus compañeros de salón y de otros cursos.

Recursos:

- Plastilina
- Pegante

Duración: 30 minutos

Criterios de evaluación:

- Modela con plastilina figuras que representan emociones.
- Describe verbalmente la emoción representada en su creación.
- Expresa las emociones que aprendió con el taller.

Evidencia fotográfica:

Figura 18 Registro fotográfico resultado expresión de emociones



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

RESULTADOS

1. Se logró realizar una convergencia o sinergia entre la metodología del Design Thinking para Educadores y el manejo socio emocional en pro del bienestar de los estudiantes de preescolar resultando en una oportunidad para integrar procesos, saberes y estrategias novedosas para la población escolar de la Institución Educativa Distrital Aulas Colombianas.
2. Fue retador e innovador el implementar la metodología del Design thinking en estudiantes de cinco años que no habían adquirido el proceso de lecto escritura, lo que generó repensar y adaptar las actividades de cada etapa de esta metodología para lograr su comprensión de tal manera que fuera viable su aplicación en esta población.
3. La experiencia ha posibilitado un espacio de diálogo docente estudiantes más allá del ámbito académico; el ejercicio de reconocimiento emocional permitió cambios en algunos comportamientos de los niños de preescolar de forma asertiva, como el incremento de la empatía, la capacidad de escucha, la disminución de respuestas reactivas, el respetar al otro, lo que generó una sensación de seguridad y tranquilidad en el aula.
4. Los estudiantes aprendieron prácticas de mindfulness y las aplican en diversas situaciones de su cotidianidad.
5. Definitivamente se presentó una disminución en el nivel de respuestas reactivas de los estudiantes ante cualquier situación, el construir y jugar con el dado les permitió obtener un aprendizaje significativo que recuerdan y aplican de forma permanente; así lo evidencian los docentes que trabajaron con el grupo pues disminuyeron las conductas

reactivas, se incrementó el trato respetuoso y compañerismo, así como una mejora en el ambiente de grupo, su disposición para las clases y la asistencia constante de los estudiantes.

Figura 19 Registro fotográfico uso de la herramienta en aula y hogar



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

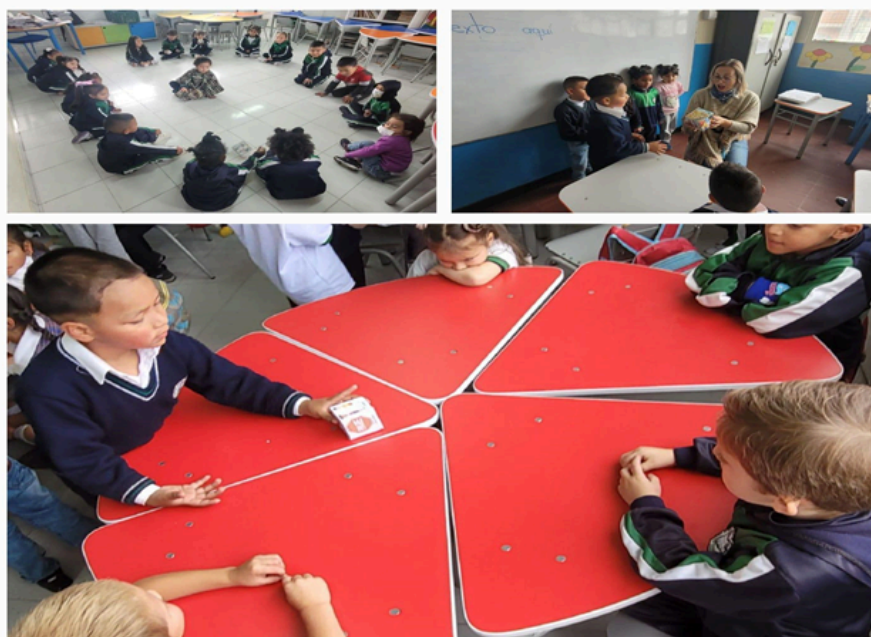
6. Las familias de cada uno de los estudiantes tuvieron la oportunidad de conocer la herramienta y jugar con esta en casa, compartir con los hijos la experiencia mediante el diálogo y la reflexión respecto a la importancia de gestionar las emociones. Convirtiéndose en una oportunidad para explorar juntos las emociones y aprender a identificarlas, siendo esto también una buena alternativa para facilitar la integración.
7. Al ser una experiencia exitosa permitió observar cambios concretos en la dinámica del aula, promoviendo un ambiente más armónico y favoreciendo el bienestar emocional de los niños. La metodología utilizada, basada en el Design Thinking, facilitó una solución

efectiva y adaptada a las necesidades del contexto escolar. Además, la simplicidad y accesibilidad de *“Dado el momento, dada la emoción”* lo convirtieron en una herramienta fácil de implementar y replicar. El mayor logro fue que los estudiantes no solo aprendieron a identificar sus emociones, sino que también adquirieron herramientas prácticas para gestionarlas, lo que impactó positivamente su vida dentro y fuera del aula. Por lo cual se espera que esta sistematización pueda ser una guía de implementación para docentes que deseen poner en práctica el manejo de emociones en estudiantes de edades tempranas.

8. La metodología del Design Thinking ha sido efectiva en el seguimiento y desarrollo de la experiencia, pues orientó de forma oportuna cada uno de los pasos a seguir en el proceso.
9. Es importante compartir esta experiencia debido al éxito obtenido a nivel convivencial y académico en el grupo preescolar, el comportamiento de los estudiantes cambió, disminuyeron las reacciones de agresividad, hubo una mayor expresión de sentimientos positivos y la comunicación con los docentes fluyó de una mejor manera, haciendo más agradable y seguro el ambiente escolar para los estudiantes. Para los docentes facilitó y enriqueció el proceso de acompañamiento y orientación al grupo, por lo que puede ser replicado en otros contextos escolares logrando promover la gestión emocional y reduciendo la reactividad de forma lúdica en entornos educativos tempranos. La gestión emocional es un pilar fundamental en la formación integral de los niños, ya que les permite comprender y regular sus emociones, facilitando la convivencia armoniosa en el aula. A lo largo de esta experiencia, se evidenció cómo una herramienta sencilla, como *“Dado el momento, dada la emoción”* contribuyó significativamente al desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes. Desde la sistematización de la experiencia, se analizaron varios ejes clave que permitieron entender la transformación que ocurrió en el aula:

- Antes de la implementación de “*Dado el momento, dada la emoción*”, los niños tenían dificultades para identificar y expresar lo que sentían, lo que generaba conflictos y frustraciones en la convivencia. A raíz del uso de la herramienta, los estudiantes aprendieron a reconocer sus emociones y a verbalizarlas, lo que promovió un ambiente de mayor comprensión y empatía.
- Uno de los principales cambios observados fue el desarrollo de estrategias de autorregulación en los niños. Al inicio, predominaban respuestas impulsivas frente a situaciones de conflicto. Sin embargo, con la práctica de actividades como la respiración consciente y la exploración de alternativas para manejar emociones intensas, los estudiantes empezaron a aplicar técnicas de regulación en su vida diaria.
- La convivencia en el aula mostró mejoras notables. Antes de la intervención, las discusiones entre compañeros eran frecuentes y solían resolverse con agresividad o evasión. Con la implementación del dado, los niños aprendieron a dialogar sobre sus emociones y a encontrar soluciones colaborativas a los problemas. Esto fortaleció el sentido de comunidad dentro del grupo.
- Inicialmente, el dado fue introducido como una dinámica dirigida por los docentes. Con el tiempo, los estudiantes comenzaron a utilizarlo de manera autónoma, demostrando apropiación de la herramienta y autonomía en la gestión de sus emociones. Este cambio evidenció el impacto positivo del recurso y su potencial como estrategia sostenible en el tiempo.

Figura 20 Registro fotográfico apropiación de la herramienta



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Interpretación de los resultados

Desde una perspectiva metodológica, se logra llevar a la práctica supuestos conceptuales del Design Thinking. Los hallazgos demuestran que la implementación de la herramienta “Dado el momento, dada la emoción” tuvo un impacto positivo en la regulación emocional de los estudiantes y en la mejora de la convivencia escolar. Estos resultados están en línea con los principios del modelo CASEL, que destaca la importancia del aprendizaje socioemocional en la formación integral de los niños.

Se observa que la aplicación de metodologías lúdicas para el desarrollo de competencias socioemocionales facilita la apropiación de valores como el respeto, la empatía y la colaboración en los niños de edad preescolar. Además, la participación de las familias refuerza el aprendizaje

EVALUACIÓN DE LA HERRAMIENTA “*Dado el momento dada la emoción*”

En relación con los efectos observados en los actores directamente partícipes de poner en práctica la herramienta y ser beneficiarios de sus resultados, se observó:

Impacto en los estudiantes

- Se evidenció una reducción del **90% en las conductas reactivas**, según el registro en el observador del estudiante y encuestas aplicadas a docentes y familias.
- Aumento en la **expresión verbal y no verbal de emociones**, permitiendo un diálogo más fluido entre estudiantes y docentes.
- Mejora en la convivencia dentro del aula, reflejada en la disminución de conflictos, accidentalidad escolar y en una mayor cooperación entre compañeros.

Percepción del docente

- Los docentes reportaron que los estudiantes mostraron mayor autorregulación emocional y mejor disposición para el aprendizaje.
- Se identificó una relación positiva entre el uso del dado y la capacidad de los niños para expresar sus sentimientos de manera asertiva.
- Mayor facilidad para la gestión del aula, favoreciendo la planificación y desarrollo de actividades pedagógicas.

Evaluación de la Herramienta por parte de las familias

- 100% de los padres encuestados indicaron que el dado fue una herramienta útil en el hogar para mejorar la expresión emocional de sus hijos.

- 95% de los padres reportaron una reducción en conflictos dentro del hogar, lo que sugiere que la herramienta tuvo un impacto más allá del aula.
- Se fortaleció la relación familia-escuela al incluir a los acudientes o cuidadores en el proceso de enseñanza socioemocional.
-

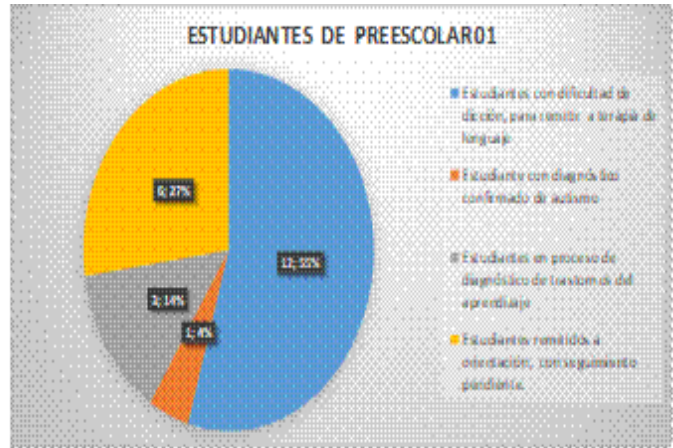
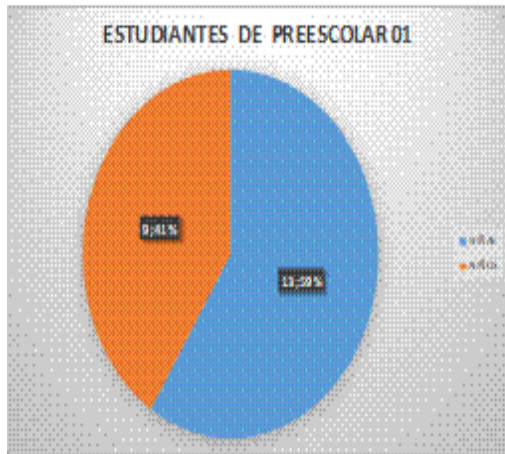
Descripción general del proceso académico del curso preescolar 01

Como parte del proceso de sistematización se realiza una aproximación al proceso seguido, el cual permitió poner en práctica la herramienta y observar las transformaciones descritas, como efecto de su aplicación.

Logros, Avances y Dificultades

Durante el primer semestre del año 2024 se conformó el grupo de estudiantes matriculados en Preescolar 01 en la Institución Educativa Distrital Aulas Colombianas con 22 estudiantes, 13 niñas y 9 niños de 5 años. Se identificó una alta interacción agresiva en 7 de los 22 estudiantes (4 niños y 3 niñas), 12 estudiantes presentaron desmotivación y desinterés, y este ambiente de aula generó como consecuencia el retiro de 3 estudiantes, ya que sus familias no consideraron pertinente este tipo de relacionamiento al interior del salón.

Gráfico 1 Composición de la población preescolar 01



Fuente: elaboración propia de las autoras

Con respecto al nivel de motricidad fina, trazos y coloreado el desempeño de la mayoría era bajo de acuerdo al nivel esperado para un grupo de preescolar, esta clasificación se refiere a que no respetaban límites al colorear, no manejaban pinza fina, ni manejaban firmeza en trazos y coloreado, dificultad para seguir indicaciones y dificultad en recortado, pues se encontraban en la etapa del garabateo. A nivel de convivencia se solicitó apoyo a la coordinación académica y de convivencia para el seguimiento de dos de los estudiantes con dificultades de agresividad y de relación con sus familias.

El grupo presentaba un comportamiento altamente reactivo (golpes-patadas-gritos-empujones-insultos-palabras ofensivas) durante cada clase con la directora de grupo y con los docentes de apoyo, lo que generó dificultades en la convivencia escolar y se vio reflejado en los descriptores de desempeños del diagnóstico inicial del grupo, el seguimiento en el observador del estudiante, 7 casos remitidos a orientación escolar y 3 a coordinación de convivencia para firma de compromisos siguiendo el debido proceso, además de citaciones al 100% de padres de familia y cuidadores. Se observó que tanto los estudiantes como sus familias tendían a justificarlo como una respuesta a presuntas agresiones previas en el colegio,

y esto dificultó la implementación de estrategias de regulación del comportamiento y de resolución pacífica de conflictos.

Debido al contexto del grupo, donde las emociones juegan un papel fundamental en la etapa de preescolar porque los niños están aprendiendo a reconocer, expresar y manejar sus emociones, así como también comienzan a desarrollar su juicio moral, lo cual impacta directamente en su capacidad para relacionarse con los demás, concentrarse, aprender y adaptarse a diferentes situaciones, para convivir de manera armónica, resolver conflictos y desarrollar habilidades como la empatía, la escucha activa y el trabajo en equipo. De acuerdo con lo anterior, la propuesta fue diseñar e implementar una herramienta que permitiera la regulación emocional y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales. La alta reactividad del grupo y las familias, así como las dificultades en el manejo de emociones evidenciaron la necesidad de implementar metodologías innovadoras que fomentaran la autorregulación, la empatía y la resolución pacífica de conflictos. Además, el bajo nivel en habilidades motrices y de lenguaje indicó la importancia de un enfoque integral que combinara lo emocional con lo académico.

La situación descrita confirmó la pertinencia de la propuesta, ya que los desafíos observados (agresividad, dificultades de motricidad, problemas de lenguaje y falta de apoyo familiar) requieren una intervención estructurada. Estudios en pedagogía como La Teoría de la Autorregulación Emocional - Daniel Goleman (1995), explica que el éxito académico y social de los niños no depende solo de su coeficiente intelectual, sino de su capacidad para manejar emociones. Su investigación demuestra que enseñar habilidades socioemocionales en la infancia mejora la convivencia, reduce la agresividad y favorece la concentración y el aprendizaje. CASEL (Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning), ha realizado múltiples estudios que demuestran que los programas de aprendizaje socioemocional SEL

(Social and Emotional Learning) aumentan el rendimiento académico, reducen los problemas de conducta y mejoran la actitud de los estudiantes hacia la escuela. Además, experiencias previas han demostrado que estrategias basadas en el desarrollo socioemocional, el juego dirigido y la pedagogía del afecto pueden reducir la agresividad y mejorar la interacción grupal.

Para evaluar la eficacia de la estrategia implementada, se llevaron a cabo diferentes métodos de análisis:

1. *Observación Directa, Registro de Comportamiento (en observador del estudiante y remisiones a orientación) Formularios de Google*

Durante el tiempo que se observó el grupo y se aplicó la estrategia “Dado el momento, dada la emoción” por parte de la directora de grupo 01, los docentes que trabajaron con ellos: directora de grupo 02, artes, educación física, auxiliar de Colsubsidio y docente de 101 evidenciaron una reducción en la frecuencia de conductas reactivas. Antes de la aplicación de la estrategia, se registraban en promedio 10 incidentes de agresividad por semana, mientras que después de la implementación, la cifra disminuyó a menos de 3 incidentes semanales, así como se evidencia una mejoría notable en la convivencia escolar. Lo cual se vio reflejado en los descargos del observador del estudiante, las remisiones a orientación y el informe del comité de evaluación de ciclo inicial, así como en las encuestas estructuradas realizadas en formularios de Google a docentes, padres, madres de familia y cuidadores y a los estudiantes de preescolar 01

2. *Comparación de Desempeño Académico y Socioemocional:*

- Se realizaron guías de seguimiento individual y planes de mejoramiento, en donde se evidenciaron progresos en motricidad fina y en desarrollo del lenguaje.
- Se aplicaron rúbricas de autoevaluación donde los estudiantes manifestaron sentirse más tranquilos en el aula.
- Informes en el comité de evaluación evidenciaron una mejora en la dinámica grupal y en la cooperación entre pares.

3. *Entrevista a docentes y encuestas a Docentes, Familias y Estudiantes*

Entrevista a docentes acerca de la agresividad:

Docente 01 Clara María Parra Sandoval

Docente 02 Claudia Judith Ramírez Fresneda

Docente de Educación Física Javier Perilla

Docente de Artes Andrés Casallas

Auxiliar pedagógico Colsubsidio Bellani Solano

Se parametrizan en cuanto a categorías de agresiones en estudiantes de preescolar 01 según su naturaleza y frecuencia encuestando a los docentes que tenían clase o acompañamiento en este grupo si se presentaban estas conductas durante su clase o acompañamiento (descanso, ingreso y salida) y la frecuencia de ocurrencia en la semana, así:

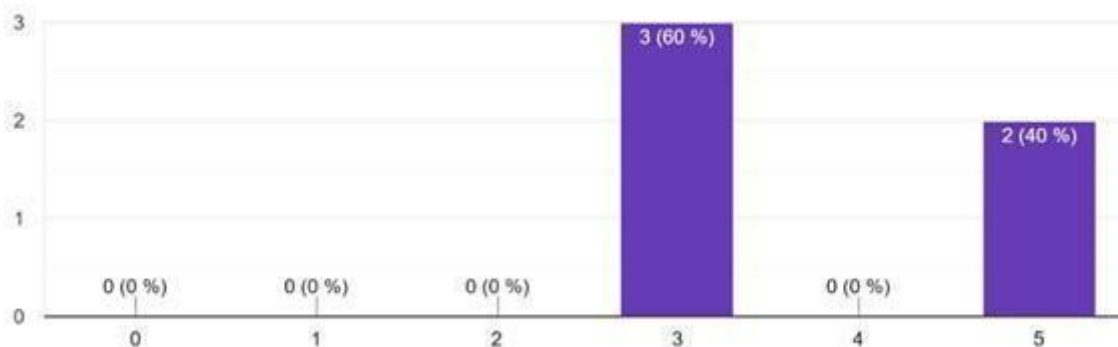
Según la Forma de la Agresión:

- Física: Golpes, empujones, patadas, jalones de cabello, escupir, tirar elementos a los otros.

Gráfico 2 Agresión física en estudiantes de preescolar 01

Durante su clase o acompañamiento evidencia agresión física: Golpes, empujones, patadas, jalones de cabello, escupir, tirar elementos a los otros. ¿Cuántas veces?

5 respuestas



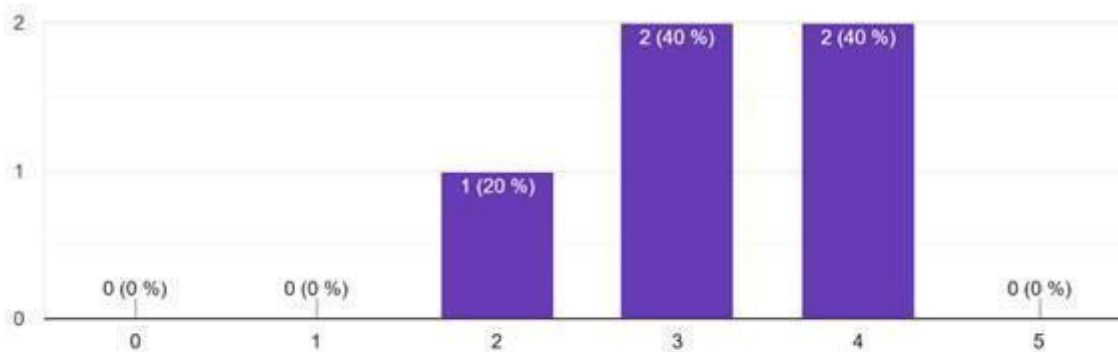
Fuente: elaboración propia de las autoras

- Verbal: Insultos, burlas, gritos, amenazas.

Gráfico 3 Agresión verbal

Durante su clase o acompañamiento evidencia agresión verbal: insultos, burlas, gritos, amenazas ¿Cuántas veces?

5 respuestas



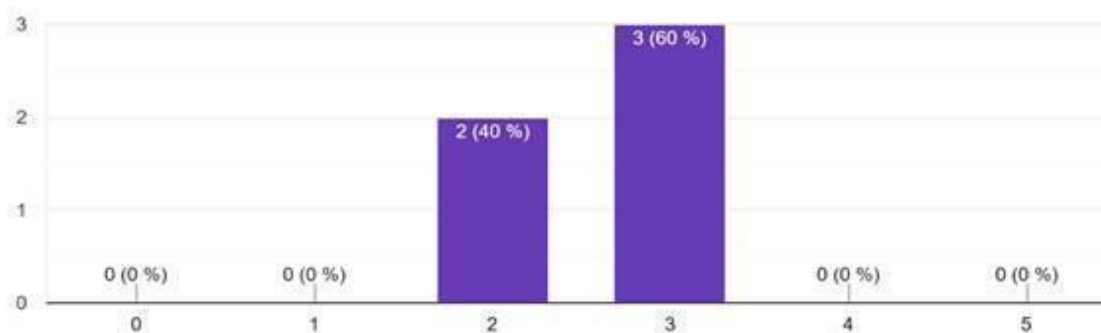
Fuente: elaboración propia de las autoras

- Social: Exclusión de juegos, ignorar a un compañero intencionalmente.

Gráfico 4 Agresión social

Durante su clase o acompañamiento evidencia agresión social: Exclusión de juegos, ignorar a un compañero intencionalmente. ¿Cuántas veces?

5 respuestas



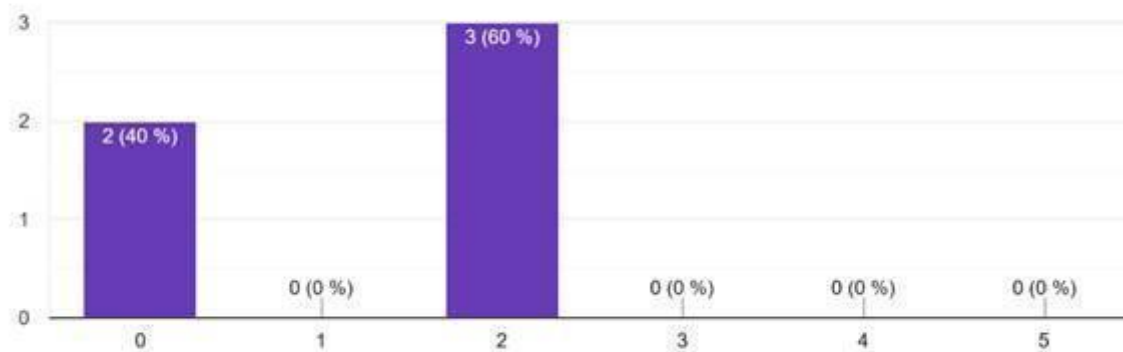
Fuente: elaboración propia de las autoras

- Material: Daño o robo de pertenencias de compañeros o el colegio.

Gráfico 5 Agresión material

Durante su clase o acompañamiento evidencia agresión material: daño o robo de pertenencias de compañeros o el colegio ¿Cuántas veces?

5 respuestas



Fuente: elaboración propia de las autoras . Según la Frecuencia y Persistencia

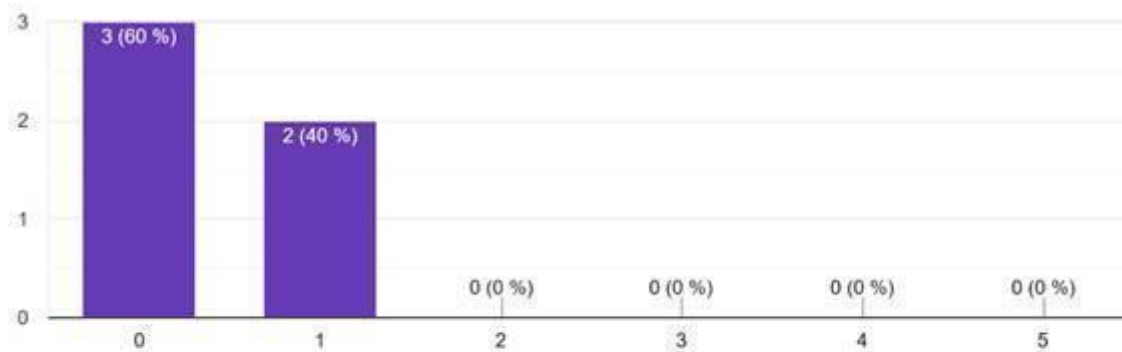
- Ocasional: Situaciones aisladas sin repetición constante.
- Recurrente: Agresiones que ocurren repetidamente en el tiempo.

Se realizaron las mismas preguntas 2 veces, inicialmente como diagnóstico y la segunda luego de la implementación de la herramienta dado el momento dada la emoción.

Gráfico 6 Agresión física posterior al uso del dado

Durante su clase o acompañamiento evidencia agresión física: Golpes, empujones, patadas, jalones de cabello, escupir, tirar elementos a los otros. ¿Cuántas veces?

5 respuestas

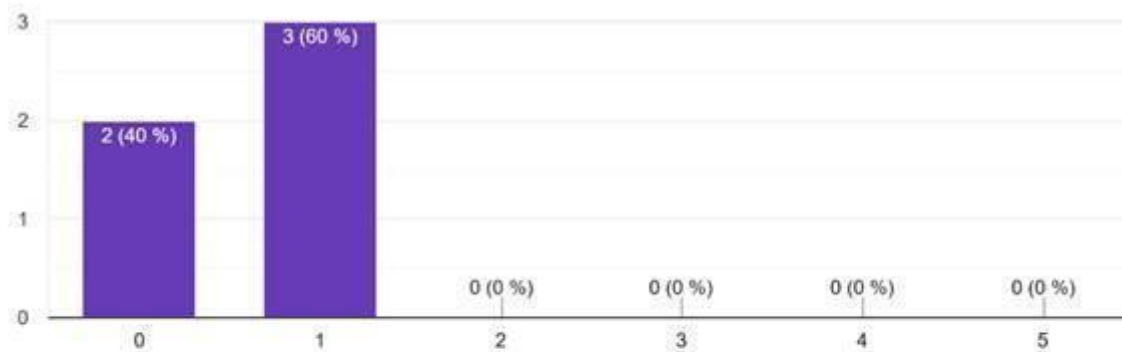


Fuente: elaboración propia de las autoras

Gráfico 7 Agresión verbal posterior al uso del dado

Durante su clase o acompañamiento evidencia agresión verbal: insultos, burlas, gritos, amenazas ¿Cuántas veces?

5 respuestas

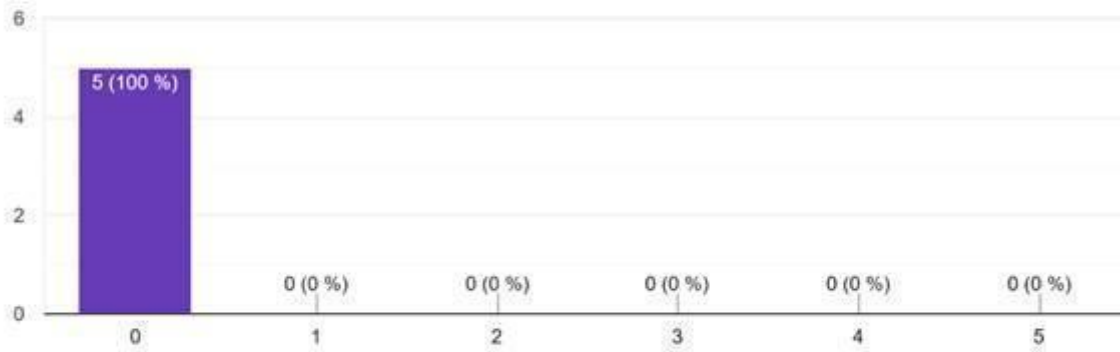


Fuente: elaboración propia de las autoras

Gráfico 8 Agresión social posterior al uso del dado

Durante su clase o acompañamiento evidencia agresión social: Exclusión de juegos, ignorar a un compañero intencionalmente. ¿Cuántas veces?

5 respuestas

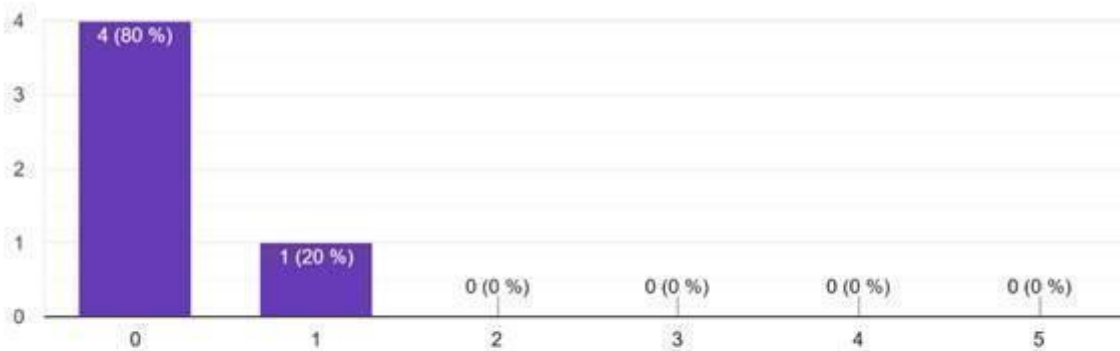


Fuente: elaboración propia de las autoras

Gráfico 9 Agresión material posterior al uso del dado

Durante su clase o acompañamiento evidencia agresión material: daño o robo de pertenencias de compañeros o el colegio ¿Cuántas veces?

5 respuestas



Fuente: elaboración propia de las autoras

Lo anterior evidencia reducciones significativas en las agresiones, en la frecuencia y persistencia de estas que disminuyeron de manera relevante durante las clases, descanso e ingreso y salida de los estudiantes. Se puede concluir de la implementación de esta herramienta que la efectividad al reducir las conductas reactivas fue del 90%.

Preguntas de la entrevista a docentes después de aplicar la herramienta

1. ¿Cómo describirías la experiencia de la herramienta en el aula?
2. ¿Notaste algún cambio en la interacción de los estudiantes de 01 desde que se comenzó a utilizar la herramienta?
3. ¿Has observado una disminución de los conflictos entre los niños de 01?
4. ¿Cómo crees que la herramienta influyó en el desarrollo de habilidades sociales como la empatía, la cooperación y la resolución de problemas?

Las respuestas de los docentes reflejan una percepción positiva sobre la herramienta *"Dado el momento, dada la emoción"*, sugiriendo su impacto en la convivencia y desarrollo emocional de los estudiantes.

Los docentes perciben de la herramienta como:

- Innovadora y creativa, lo que indica que es atractiva para los niños.
- Propicia para el trabajo con niños pequeños, lo que sugiere que está bien adaptada a su nivel de desarrollo.
- Estrategia excelente para el reconocimiento y manejo de emociones, destacando su utilidad para mejorar la inteligencia emocional en los niños.

Los docentes percibieron los cambios en la interacción de los estudiantes:

- Notaron que los niños reconocen mejor las emociones y valores humanos y mejoran sus formas de relacionarse.

- Se veían más tranquilos, comprensivos y autorregulados, lo que sugiere que la herramienta impactó en su comportamiento cotidiano.
- Pusieron en práctica las técnicas aprendidas, lo que indicó una apropiación del conocimiento adquirido.

Acerca de la reducción de conflictos, afirmaron:

- Se observó un trato más consciente y cuidadoso entre los niños.
- Una percepción clara de que el grupo es ahora más tranquilo, respetuoso y autorregulado.
- Los conflictos disminuyeron significativamente, tanto entre los estudiantes como en su relación con el docente.

En cuanto al desarrollo de habilidades sociales:

- Los niños fortalecieron el cuidado de sí mismos, de los demás y del entorno.
- Desarrollaron empatía y cooperación, reflejando el reconocimiento de emociones y en la manera de resolver problemas sin recurrir a la violencia.
- Socializaron lo aprendido con otros compañeros, lo que mostró un nivel de apropiación y transferencia del conocimiento adquirido.

Las respuestas indican que la herramienta tuvo un impacto positivo en la convivencia escolar, reduciendo la agresión y promoviendo la regulación emocional. Además, los docentes perciben un cambio significativo en la manera en que los niños interactúan, resolviendo conflictos de manera más pacífica y fortaleciendo sus habilidades sociales.

Encuesta a familias (padres y cuidadores):

La encuesta se realizó por medio de un formulario de Google y se obtuvo la respuesta de 19 de los 22 familiares. Proporcionó una perspectiva externa sobre el impacto de la herramienta en los niños en casa.

Después de la implementación del dado:

El 100% de los padres que diligenciaron la encuesta (19/19) respondieron "Sí", lo que indica que todos llevaron la experiencia del dado al hogar, la explicaron y jugaron con ella, lo que sugiere que la herramienta es lo suficientemente atractiva y significativa como para que la compartan con sus familias. Además, puso de relieve que los estudiantes comprendieron y se apropiaron de esta. Su impacto no se limitó al aula, sino que se extendió al entorno familiar. Y generó una mayor conexión entre la escuela y el hogar en la enseñanza de la gestión emocional.

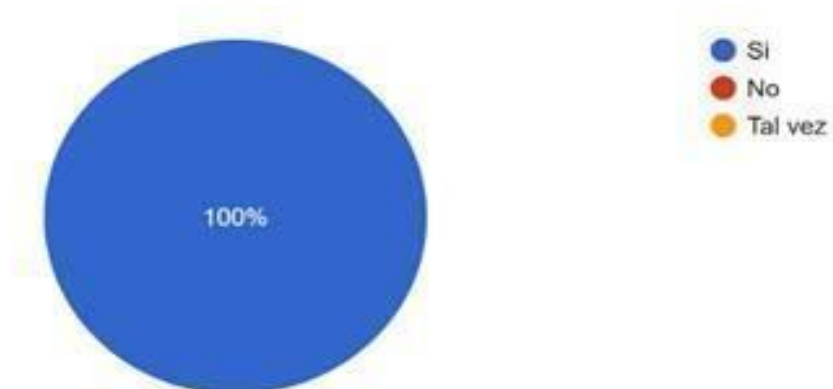
De este mismo grupo, el 94.7% de los padres (18/19) dijeron "Sí" y 1 padre (5.3%) respondió "Tal vez", pero nadie dijo "No". La gran mayoría de los padres percibieron una mejora en la expresión emocional de sus hijos.

El 94.7% de los padres (18/19) dijeron "Sí", 1 padre (5.3%) respondió "Tal vez", pero nadie dijo "No". Lo que permite evidenciar que la gran mayoría de los padres percibieron una mejora en la resolución de conflictos, evidenciando la trascendencia de la aplicación de la herramienta del ámbito escolar al familiar y social.

Gráfico 10 Percepción de los padres sobre la utilidad de la herramienta

¿Le gusto y le pareció útil la herramienta de dado el momento dada la emoción?

19 respuestas



Fuente: elaboración propia de las autoras

El 100% de los padres que responden consideran la herramienta útil, lo que valida su efectividad y aceptación. La percepción de los padres fue positiva, lo que sugiere que su implementación fue exitosa.

Final del formulario

Análisis Cuantitativo y Cualitativo de resultados

- Docentes: El 100% reportó notar una disminución en la agresividad y un aumento en la participación de los estudiantes.
- Familias: El 90% de los padres manifestó que sus hijos han mostrado una actitud más tranquila y regulada en casa.

- Estudiantes: A través de dibujos y preguntas guiadas, los niños expresaron sentirse más felices y tranquilos en clase.
- Administrativo: No se presentaron más retiros de estudiantes.
- Se compararon indicadores de convivencia escolar antes y después de la estrategia, evidenciando una reducción del 90% en los conflictos entre los estudiantes.
- Se analizaron testimonios de docentes y familias que reflejan cambios positivos en la interacción de los niños.
- Disminución de conflictos en el aula.
- Incrementó la expresión verbal y no verbal de emociones.
- Aumentó la participación en dinámicas de grupo.
- Se dio aplicación del aprendizaje fuera del aula.

Los resultados obtenidos respaldan la efectividad de la estrategia "*Dado el Momento, Dada la emoción*" en la mejora de la convivencia escolar y la regulación emocional de los estudiantes. La reducción de las conductas reactivas, el fortalecimiento de la motricidad fina y la mejora en la expresión verbal indican que la intervención tuvo un impacto positivo. Se sugiere continuar con la aplicación de la estrategia y la participación familiar para lograr un impacto sostenido a largo plazo.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En primer lugar se pone de relieve que el desarrollo e implementación de la herramienta “Dado el momento, dada la emoción” surge y gira en torno al eje de Innovación de la *Maestría en Innovación Educativa* pues representa una transformación metodológica que integra creativamente elementos lúdicos para abordar necesidades fundamentales del desarrollo infantil. La innovación radica en su capacidad para materializar conceptos teóricos complejos del modelo CASEL en una herramienta tangible y accesible para niños de preescolar, permitiéndoles explorar las dimensiones de autoconciencia, autorregulación, conciencia social, habilidades de relación y toma responsable de decisiones a través del juego

Por su parte, “Dado el momento, dada la emoción” se fundamenta en tres grandes ejes: gestión emocional, empatía y reactividad. La sistematización de la experiencia “Dado el momento, dada la emoción” fue implementada con estudiantes de preescolar en la institución “Colegio Distrital Aulas Colombianas San Luis” entre quienes se había previamente identificado dificultades y problemáticas asociadas con agresiones y comportamientos que desmejoraban el clima de aula, así como sus efectos en los aprendizajes.

La sistematización realizada puso en evidencia, una notable reducción de respuestas agresivas entre los estudiantes, quienes en virtud de la aplicación de la herramienta, mostraron que gradualmente desarrollaron capacidades para identificar sus emociones, nombrarlas o representarlas adecuadamente y gestionarlas antes de reaccionar impulsivamente. Este cambio se manifestó en situaciones cotidianas donde los niños, frente a conflictos y una vez

empleada la herramienta del dado generaron capacidades para reflexionar sobre sus sentimientos y los de sus compañeros, sustituyendo comportamientos reactivos por respuestas más conscientes y empáticas, lo que propició un ambiente de aula más armonioso y conducente al aprendizaje. :

Los docentes reportaron esta herramienta lúdica como una estrategia efectiva no sólo para facilitar la convivencia, sino también para mejorar los procesos de aprendizaje, confirmando la estrecha relación entre bienestar emocional y desarrollo académico. Un logro destacable fue la articulación entre escuela y familia en torno al desarrollo socioemocional. La implementación de la herramienta permitió que los avances observados en el aula trascendieran hacia los hogares, donde padres y cuidadores reportaron cambios positivos

Los resultados demuestran que intervenciones tempranas centradas en habilidades socioemocionales, como propone Serdio López (2024), son fundamentales para el desarrollo integral de los niños y predicen un buen funcionamiento académico y social futuro. Esta experiencia reafirma que la primera infancia constituye un período crítico para la formación socioemocional, donde la plasticidad cerebral permite internalizar aprendizajes significativos que transformarán la manera en que los estudiantes se relacionan consigo mismos y con su entorno a lo largo de su vida escolar.

Finalmente, un aspecto no menos importante tiene que ver con la propia práctica docente de las autoras del presente trabajo y la forma en que esta experiencia la transformó. En primer lugar a lo largo de la experiencia fue un reto y al mismo tiempo un aprendizaje el trabajar para suplir necesidades educativas de niños en edad de preescolar, dado que su

situación de vida conlleva a determinadas condiciones como por ejemplo el que apenas están iniciando su proceso de aprestamiento para la lecto-escritura; circunstancia que nos llevó a desarrollar estrategias para que los niños lograran expresar y representar sus ideas y emociones como a la postre se logra con la mecánica del Dado.

En segundo lugar, como grupo y de manera individual, profundizamos nuestra capacidad para relacionar y hacer compatibles ambas metodologías (Design Thinking y modelo CASEL) y a la vez avanzar hacia su concreción práctica en una herramienta innovadora (El Dado); este aprendizaje es muestra tangible de la capitalización que hicimos de las enseñanzas de la Maestría y enriquece nuestro quehacer a futuro.

En tercer lugar, toda la experiencia nos hace ver de manera consciente que si es posible evidenciar cambios rápidos de los estudiantes asociados a prácticas innovadoras diseñadas para orientar y acompañar sus emociones.

- **Conclusiones:**

- La herramienta contribuyó significativamente a la reducción de respuestas agresivas y a la mejora del ambiente escolar.
- Se logró una mayor conexión entre la escuela y la familia en el desarrollo de la educación socioemocional.
- Los docentes encontraron en la herramienta una estrategia efectiva para facilitar el aprendizaje y la convivencia.

- **Recomendaciones:**

- Expandir el uso de la herramienta a otros niveles educativos dentro de la institución.
- Integrar actividades lúdicas de regulación emocional en los planes de estudio.
- Continuar con la evaluación de la herramienta a largo plazo para asegurar su efectividad y realizar ajustes según sea necesario.

Esta sistematización reafirma la relevancia de incorporar estrategias innovadoras en la educación preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños, promoviendo entornos escolares más armónicos y saludables.

REFERENCIAS

- Amaro Romero, M. (2023). Promoción de la empatía en Educación Infantil: Propuesta de intervención educativa. Tesis de grado. Universidad de Salamanca
- Aresté-Grau, J. (2015). Las emociones en Educación Infantil: sentir, reconocer y expresar. Tesis de Grado. Universidad Internacional de la Rioja.
- Bisquerra, R. (2000). Educación emocional y bienestar. Praxis.
- Cartoon Studio (18 junio 2017). *Chuchuwa-Canciones Infantiles de la Granja-Chu chu ua* (Archivo de video)
https://www.youtube.com/watch?v=bwl5ohtqmfQ&ab_channel=CartoonStudio
- CASEL 2017 Serie de Discusión de aprendizaje socioemocional para Padres y Cuidadores (apoyando padres y cuidadores con el aprendizaje social y emocional)
- CASEL 2020a. Guía de elementos esenciales del aprendizaje socioemocional en la Escuela (inglés) Una recopilación de actividades y herramientas claves para implementar sistemáticamente el aprendizaje socioemocional.
- CASEL Modelo de Aprendizaje Aprender Con Emoción. (2020b, 27 noviembre).
Socioemocional Aprender con Emoción.
<https://aprenderconemocion.com/recursos/modelo-casel-de-aprendizaje-socioemocional/>
- CASEL. (2021a, September 13). Systemic Implementation. Retrieved 12 November 2021, <https://casel.org/systemic-implementation/>
- CASEL. (2021b, October 11). What Is the Framework? Retrieved 12 November 2021, <https://casel.org/fundamentals-of-sel/what-is-the-casel-framework/>

Cofayx. (2024, 2 noviembre). Explora la definición de la reactividad emocional. Psico Fronteras.<https://psicofronteras.com/explora-la-definicion-de-la-reatividad-emocional/>

Congreso de la República de Colombia. (19 de julio de 2024) *Por medio de la cual se promueve la educación socioemocional de los niños, niñas y adolescentes en las instituciones educativas de preescolar, primaria, básica y media en Colombia* (Ley 2383 DE 2024) <https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=160018>

Cyberstream. (2024, 13 febrero). La definición de empatía según Daniel Goleman: Un Análisis detallado y esclarecedor.

Diverplay baila Coreokids (17 diciembre 2018) *COREOKIDS - el baile del cuerpo -DIVERPLAY- Yo tengo un cuerpo y lo voy a mover*. (Archivo de video) <https://www.youtube.com/watch?v=z6DoPp-LkTA>

Goleman, D. (1995). Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ. Bantam Books.

Llenas, A. (2018). *El monstruo de colores va al cole*. Editorial Flamboyant, S.L.

IDEO. (2012). Design Thinking para educadores. IDEO. <https://www.ideo.com> International Universities

Jara, O. (2013). Sistematización de experiencias educativas: Fundamentos y estrategias. Editorial Magisterio.

La Vaca Lola (30 noviembre 2021). *Soy una Taza-La Vaca Lola- Canciones Infantiles*. (Archivo de video) https://www.youtube.com/watch?v=ZSDIYLWd9ZU&ab_channel=LaVacaLola

López, F., Carpintero, E., del Campo, A., Lázaro, S. y Soriano, S. (2006). El bienestar personal y social y la prevención del malestar y la violencia. Pirámide.

Marín Contreras, G. P. (2019). La empatía en el contexto de preescolar. V Congreso Internacional de Investigación y Pedagogía: Escuela, Maestro y Estudio. Perspectivas contemporáneas. Memorias del evento. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.

- Modelo CASEL de Aprendizaje Socioemocional - Aprender con emoción. Aprender Con Emoción. (27 noviembre de 2020)
<https://aprenderconemocion.com/recursos/modelo-casel-de-aprendizaje-socioemocional/>
- Moroney, T. (2011) *Cosas que me gustan de El colegio*. SM Boadilla del Monte (Madrid), 2011 España
- NET Oficial (19 septiembre de 2017) *los amigos*. (Archivo de video)
<https://youtu.be/a8ZWjclDCRE?feature=shared>
- Parra, C.M. (26 octubre de 2023) *Competencia socio emocional: Semana 6 "Dado el momento, dada la emoción"* (Archivo de video) <https://youtu.be/EyABw3ooEbY>
- Peque Juguetes y Sorpresas (22 febrero 2017). *Cuento El Monstruo de Colores # Aprende las Emociones* (Archivo de video)
https://www.youtube.com/watch?v=_NmMOkND8g&ab_channel=PequeJuguetesySorpresas
- Pianta, R. C., & Hamre, B. K. (2009). Conceptualization, measurement, and improvement of classroom processes: Standardized observation can leverage capacity. *Educational Researcher*, 38(2), 109-119. <https://doi.org/10.3102/0013189X09332374>
- Quebbeman, A. J., & Rozell, E. J. (2002d). Emotional intelligence and dispositional affectivity as moderators of workplace aggression: The impact on behavior choice. *Human Resource Management Review*, 12(1), 125-143.
[https://doi.org/10.1016/s1053-4822\(01\)00054-7](https://doi.org/10.1016/s1053-4822(01)00054-7)
- Serdio López, A. (2024) *Estudio de intervención basado en el desarrollo de habilidades socioemocionales para estudiantes en edad Preescolar*.
<https://doi.org/10.48102/riieb.2024.4.1.70> Publicado 2024-01-09
- Stannett, K. (2022). *TIRF insights: Social and emotional learning*. TIRF & Laureate

International Universities

UNESCO. (2019). *Behind the numbers: Ending school violence and bullying*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000366483>

Vargas. B. La definición de empatía según Daniel Goleman: Un análisis detallado y esclarecedor. https://www.byronvargas.com/web/como-se-define-goleman-a-la-empatia/#google_vignette

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

-Enlace Libro “Design Thinking para Educadores” y Formatos desarrollados: [LIBRO DT PARA EDUCADORES Y FORMATOS DILIGENCIADOS - Google Drive](#)

-Enlace “Carpeta de fotos y videos”: [FOTOS Y VIDEOS - Google Drive](#)

-Enlace “Guía facilitador”: [GUIA FACILITADOR .docx - Documentos de Google](#)



**GUIA DEL FACILITADOR
“DADO EL MOMENTO, DADA LA EMOCIÓN”**

**SISTEMATIZACIÓN DE UNA EXPERIENCIA EXITOSA EN EL CONTEXTO DE
PREESCOLAR EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA DISTRITAL AULAS COLOMBIANAS
- BOGOTÁ D.C.**

**LUZ DARY ESPITIA VILLAMIL
ANDREA FRANCO PACHÓN
CLARA MARÍA PARRA SANDOVAL**

MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA

TUTORA

GLORIA TERESITA LOAIZA ARANGO

**MAESTRÍA EN INNOVACIÓN EDUCATIVA
ESCUELA DE EDUCACIÓN, CREACIÓN Y CULTURA**

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

UNIVERSIDAD ICESI

MAYO 09 DE 2.025

Contenido

PRESENTACIÓN	3
OBJETIVO DE LA GUÍA DEL FACILITADOR	3
ACTORES PARTICIPES DE “DADO EL MOMENTO, DADA LA EMOCIÓN”	3
MATERIALES	3
ACTIVIDADES BÁSICAS A TENER EN CUENTA	4
El propósito	4
El Dado	4
La Preparación	5
Instrucciones para usar la herramienta	6
Habilidades socioemocionales representadas el Dado	7
CÓMO JUGAR “DADO EL MOMENTO, DADA LA EMOCIÓN” EN 4 SESIONES	8
Sesión 1 - Introducción al Monstruo de Colores	8
Sesión 2 - Identificación y Representación de Emociones	10
Sesión 3 Llevando el dado a casa	11
Sesión 4-Expresión de emociones	12

PRESENTACIÓN

En el siguiente documento se describen los actores, acciones y procedimientos que se sugiere sean llevados a cabo para poner en práctica la herramienta “**DADO EL MOMENTO, DADA LA EMOCIÓN**”.

Además de la preparación e insinuamos descritos, la aplicación de esta herramienta contempla desarrolla cuatro (4) sesiones que también son descritas.

OBJETIVO DE LA GUÍA DEL FACILITADOR

El objetivo de la presente *Guía del Facilitador* es brindar al lector las instrucciones básicas para poner en práctica y aprovechar los beneficios de la herramienta “**DADO EL MOMENTO, DADA LA EMOCIÓN**”.

ACTORES PARTICIPES DE “DADO EL MOMENTO, DADA LA EMOCIÓN”

Los actores partícipes del uso y aprovechamiento de la herramienta son:

Estudiante de preescolar, sus **docentes**, sus **tutores**, **padres/madres** de familia.

Del conjunto de estos tres actores se espera lograr beneficios en cuanto al mejoramiento del clima escolar y en general relacionamiento entre las personas, principalmente entre estudiantes.

MATERIALES

Los materiales o materiales fundamentales para desarrollar la actividad en torno al dado son:

- **El Dado mismo**
- **La presente guía** en donde se hace la descripción de lo que significa cada uno de los seis dados del dado y se consignan instrucciones sobre las actividades a seguir

- **Recursos para ambientar** el uso del Dado
- El salón de clase o un espacio seguro, adecuado con espacio para trabajo en grupo
- Una herramienta de **registro** de la actividad (como memo fichas, por ejemplo)

ACTIVIDADES BÁSICAS A TENER EN CUENTA

Apreciado lector, a continuación, se describen las actividades básicas para poner en práctica el uso de la herramienta:

El propósito

En primer lugar, tenga siempre presente que el objetivo de usar la herramienta **“Dado el momento, dada la emoción”** es poner en práctica un insumo a través de una actividad lúdica orientada a fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales.

El Dado

“Dado el momento, dada la emoción” es una herramienta que consiste en un dado con 6 caras, 5 de las cuales representan una habilidad socioemocional mediante un dibujo y un enunciado de fácil comprensión y acorde a la edad de los estudiantes de preescolar. Las habilidades socioemocionales representadas son: Calma, Expresión, Respeto, Compartir, Trabajo en equipo y una sexta cara es Ceder el turno

A continuación, se presenta la herramienta el **“Dado el momento, dada la emoción” y cada una de sus cinco caras:**

Figura 1 El Dado



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

La Preparación

Para dar introducción al uso de la herramienta utilice los siguientes recursos, los cuales servirán para ambientar y alcanzar los objetivos de la misma. Se sugieren:

- Video “Monstruo de colores” de Anna Llenas y ejercicio de reflexión respecto a las emociones asociadas al video presentado “Cuento El Monstruo de Colores # Aprende las Emociones” (Peque Juguetes y Sorpresas, 2017) (*)
- Desarrollar un ejercicio del tipo Taller de respiración consciente
- Fichas con dibujos de emociones
- Memo fichas, lápices y colores
- Guía *el Monstruo de Colores* para colorear (*) **Nota**
- Plastilina y tabla para modelado

(*) **Nota:** es posible que el docente, por su incitaba emplee otro tipo de video, o narrativas que busquen provocar entre los participantes en el ejercicio la **reflexión respecto a las emociones asociadas** al video presentado

Adecue el salón de clase procurando dejar un espacio dispuesto en el centro de este, sin ningún elemento distractor u obstáculo, para ubicar a los estudiantes en un círculo; una vez organizados nuevamente se realizó un ejercicio de respiración consciente con el fin de controlar el ambiente y dar paso a la explicación de las instrucciones del juego.

Figura 2 Disposición espacial para el uso de la herramienta



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Instrucciones para usar la herramienta

Con el grupo sentado en círculo, el docente da la instrucción de iniciar lanzando y rotando el dado por la derecha, existiendo la posibilidad de que aparezca o caiga el dado mostrando una de las **habilidades socioemocionales** representadas en cinco de las caras, o que a alguno de los jugadores le aparece la cara de **ceder el turno**, ante este último caso lo entrega al siguiente estudiante.

Luego de que cada estudiante lance el dado, se observa la cara que se visualiza en la parte superior y si no debe ceder su turno, procede a describir el significado del dibujo representado en ella. Por ejemplo, si el dado muestra "Respeto", en sus palabras explica qué entiende por este concepto y cómo podría practicarlo, da ejemplos de cómo podría hacerlo realidad mediante una acción en su entorno (en casa, en la escuela o con sus amigos) y cómo podría manejar una situación en la que no se logre este comportamiento.

Para fomentar el diálogo y la reflexión se utilizan preguntas orientadoras incentivando a los niños a participar, reforzando los comportamientos y las respuestas **que promuevan una convivencia más saludable**.

Como cierre, una vez que cada niño y niña haya participado al menos una vez, el docente en su rol de dinamizador y con la participación del grupo, realiza **una síntesis de los aprendizajes** y se motiva a **aplicar estas habilidades** en su vida diaria.

Habilidades socioemocionales representadas el Dado

Los siguientes conceptos, así como las siguientes preguntas, describen una variedad de situaciones, permiten entender las categorías representadas en las **habilidades socioemocionales** representadas en las seis caras del dado:

- **Para Calma:** Es sentirse tranquilo y poder pensar antes de actuar. Ayuda a tomar buenas decisiones y sentirse bien consigo mismo y con los demás. Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Qué te hace sentir en calma o tranquilo(a)?, Cuando estás jugando con tus compañeros y algo no sale como quieres, ¿cómo te calmas, agredes a tus amigos o te quedas en silencio pensando qué hacer, respiras antes de actuar?

- **Para Respeto:** Es el buen trato a los demás, escucharlos, no pegar ni gritar, así mismo cuidar lo que dicen y lo que sienten. El respeto hace que todos se sientan seguros y valorados. Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Cómo te sientes cuando alguien te pega o empuja?, Cuando estás viendo una película con tus compañeros ¿gritas o respetas que los demás están concentrados viéndola?, ¿Estando en tu casa, respetas cuando tus padres te hablan o les gritas?

- **Para Expresión:** Es decir lo que se siente, se piensa o se necesita de una manera clara, amable y oportuna. Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Cuándo puedes hablarle bien a un compañero?, ¿Cómo puedes decir lo que sientes sin lastimar al otro?, por ejemplo: Cuando estás con tu profesora ¿puedes

pedir ayuda y explicar lo que necesitas?, Cuando estás con tu mamá, ¿puedes decirle lo que sientes cuando tienes ganas de jugar y no puedes?

- **Para Trabajo en equipo:** Es ayudar y colaborar con los demás para lograr algo juntos. Cuando se trabaja en equipo, se comparten ideas, se escucha y se resuelven los problemas en grupo. ¿Cómo puedes pedir ayuda cuando lo necesitas? Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Cómo puedes colaborar con tu grupo para armar un rompecabezas?, ¿Te gusta ayudar? y ¿Cómo puedes colaborar organizando el salón antes del cambio de clases o al finalizar una actividad?

- **Para Compartir.** Es dar, prestar a otros lo que se tiene como por ejemplo juguetes, útiles escolares, así mismo es manifestar ideas o sentimientos; esto genera un sentimiento de felicidad y fortalece la amistad con los compañeros. Las siguientes preguntas guía pueden ayudar a abordar este concepto: ¿Con quién te gusta compartir?, ¿Qué compartes?, Cuando juegas con tus compañeros ¿les quitas sus muñecos o respetas el que cada uno lleva para jugar y lo comparten?

- **Ceder el turno:** Es esperar con paciencia a que otros jueguen respetándolos y teniendo en cuenta el sentir del otro.

CÓMO JUGAR “DADO EL MOMENTO, DADA LA EMOCIÓN” EN 4 SESIONES

A continuación, se describe la mecánica de cuatro sesiones a seguir para jugar “Dado el momento, dada la emoción”

Sesión 1 - Introducción al Monstruo de Colores

Objetivo de la sesión:

Identificar y expresar las emociones propias y de los demás a través del diálogo y actividades lúdicas.

Actividades a desarrollar:

1-Proyección del video el "Monstruo de Colores" de Anna Llenas y ejercicio de reflexión respecto a las emociones asociadas al video presentado, deteniéndose en cada emoción representada por un color.

2-Discusión grupal: Preguntar a los niños qué emociones conocen y cómo se sienten cuando las experimentan.

- 3-Desarrollo de la guía para que dibujen situaciones en las que sienten esas emociones.
- 4-Identificación de las emociones del monstruo y cómo cambian a lo largo de la historia del video.
- 5-Ejercicio de respiración consciente

Recursos:

- [Cuento El Monstruo de Colores # Aprende las Emociones](#),
- Guía el monstruo de colores** para colorear asociando color con emoción
- Lápices, colores, plastilina
- Muñecos de peluche

Duración: 45 minutos

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las emociones y sus colores en la historia.
- Relaciona las emociones con experiencias personales.
- Se involucra en el ejercicio de respiración consciente.

Figura 3 Registro ejemplo de actividades adelantados por los estudiantes



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Sesión 2 - Identificación y Representación de Emociones

Objetivo de la sesión:

Fomentar el respeto y el trabajo en equipo a través del uso del dado

Actividades a desarrollar:

1-Con una plantilla preimpresa cada estudiante colorea, recorta y arma el dado para jugar y compartirlo con sus compañeros

2.-Explicar a sus compañeros de otros cursos qué es el dado y para qué sirve

Recursos:

- Guía del "Dado el momento, dada la emoción"
- Lápices, colores, tijeras

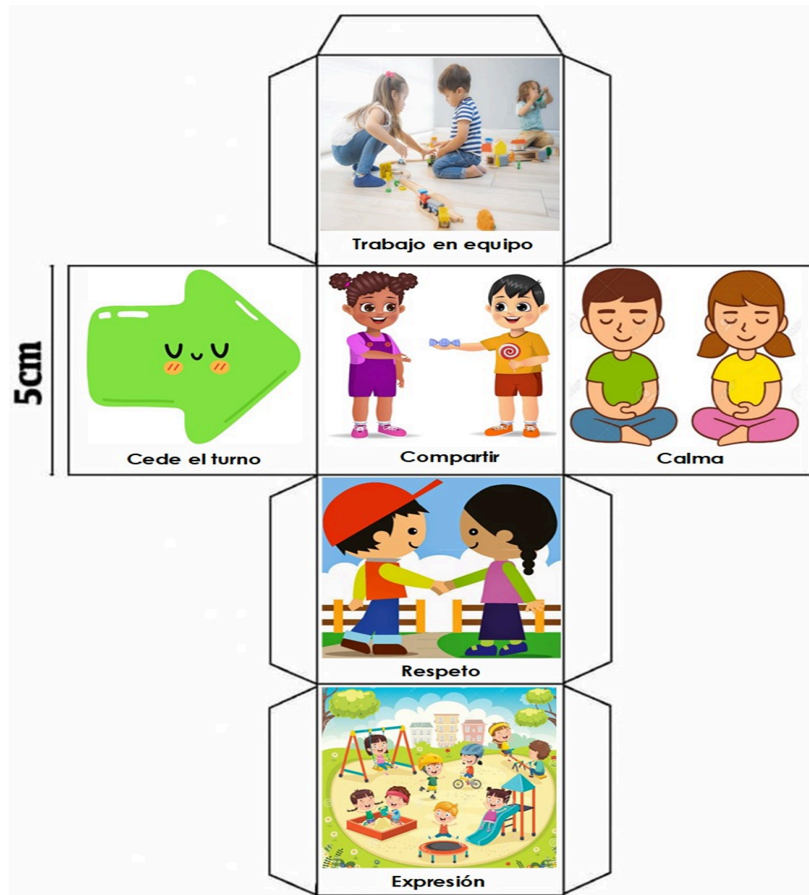
Duración: 20 minutos

Criterios de evaluación:

- Participa en la elaboración del dado.

- Explica a sus compañeros el propósito del dado.
- Respeta turnos y colabora en el juego con los demás.

Figura 4 Ilustraciones de cada cara del Dado, previo para su armado



Fuente: elaboración propia de las autoras

Sesión 3 Llevando el dado a casa

Objetivo de la sesión:

Involucrar a las familias en la gestión emocional de los niños mediante la herramienta del dado.

Actividades a desarrollar:

- 1-Conversación sobre cómo aplicar el dado en casa.
- 2-Creación de un dado por cada niño con dibujos y colores.
- 3-Ensayo de su uso con ejemplos de la vida cotidiana

4-Entrega del dado a las familias con una breve explicación sobre su importancia.

Recursos:

-Formato del dado en papel

-Tijeras

-Pegante

Duración:

-Un fin de semana

Criterios de Evaluación:

- Diseña su propio dado.
- Explica cómo aplicará el dado en casa.
- Registro fotográfico del uso en familia

Figura 5 Registro fotográfico ejemplo sobre el uso del Dado en casa de estudiantes



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras

Sesión 4-Expresión de emociones

Objetivo de la sesión:

Evaluar el impacto del juego y consolidar aprendizajes sobre la gestión emocional.

Actividades a desarrollar:

1-Modelar con plastilina figuras que representan diferentes emociones.

2-Exposición y descripción: Invitar a cada niño a exponer su creación y describir la emoción que representa a sus compañeros de salón y de otros cursos.

Recursos:

- Plastilina
- Pegante

Duración: 30 minutos

Criterios de evaluación:

- Modela con plastilina figuras que representan emociones.
- Describe verbalmente la emoción representada en su creación.
- Expresa las emociones que aprendió con el taller.

Figura 6 Registro fotográfico ejemplo de resultado expresión de emociones



Fuente: Registro fotográfico elaborado por las autoras