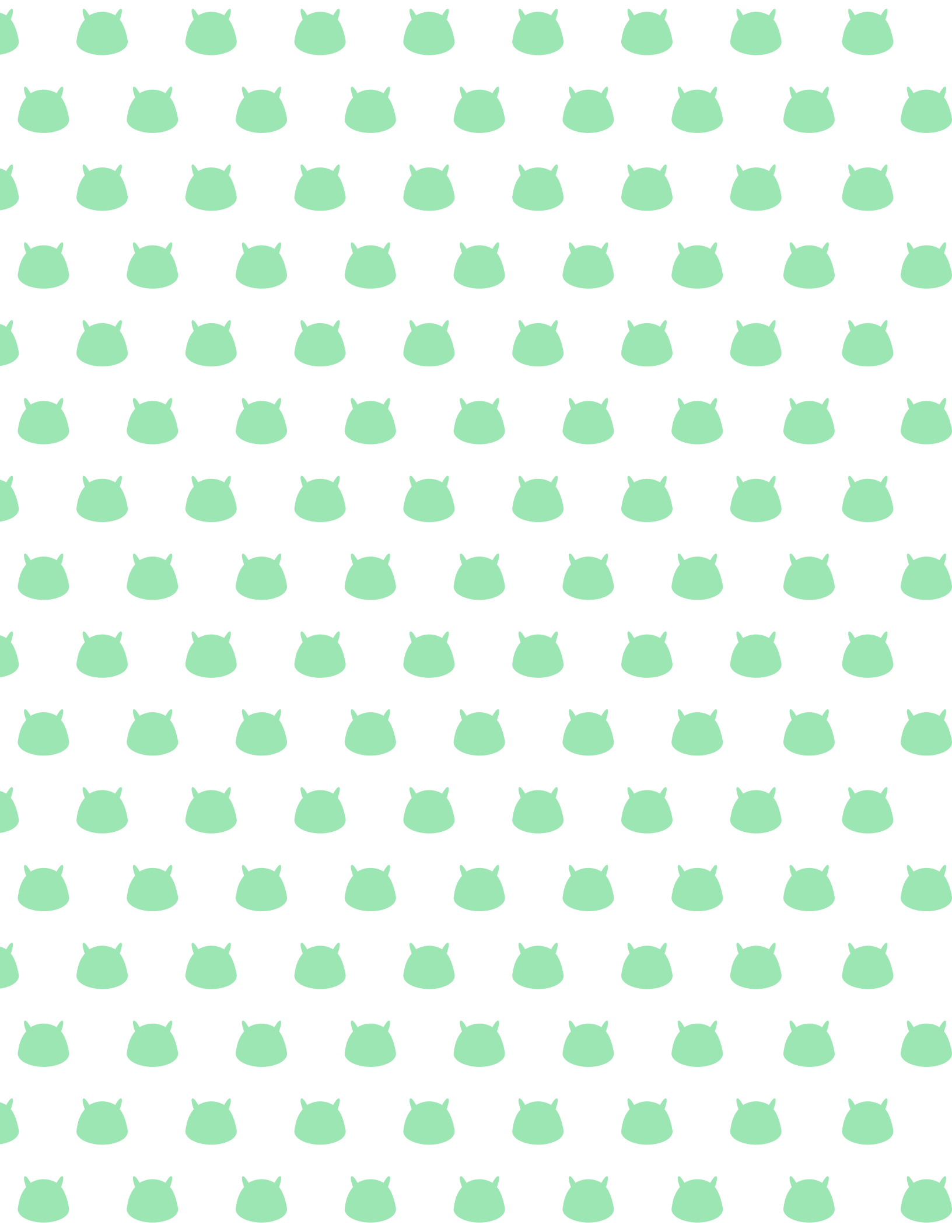




Educar la Conciencia Emocional desde M-Learning: Orientaciones para maestros de la primera infancia.

Emotion
APP





Educar la Conciencia Emocional desde M-Learning: Orientaciones para maestros de la primera infancia.

Emotion
App



Educar la Conciencia Emocional
desde M-Learning: Orientaciones
para maestros de la primera infancia.

Emotion
APP

Autores

Ingrid Selene Torres Rojas
Yuli Sidney Garces Bolaños
Daniel Antonio León Blanco
Judith Adriana Chávez Ruiz
Kelly Madeleine Daza Araujo

Diseñadores

Natalia Calle Otero

Contenido

3	Para entendernos	Actividad diez	29
6	Para guiarnos	Actividad once	31
9	¿Cómo leer esta cartilla?	Actividad doce	33
11	Actividad uno	Actividad trece	35
13	Actividad dos	Actividad catorce	37
15	Actividad tres	Actividad quince	39
17	Actividad cuatro	Actividad dieciséis	41
19	Actividad cinco	Actividad diecisiete	43
21	Actividad seis	Actividad dieciocho	45
23	Actividad siete	Actividad diecinueve	47
25	Actividad ocho	Actividad veinte	49
27	Actividad nueve	Bibliografía	51

Para entendernos

Competencias

Se refiere a los resultados que obtiene un estudiante después de un proceso de aprendizaje, en el que se interrelacionan las aptitudes (intelectuales y procedimentales), las actitudes y los contenidos. Este aprendizaje se logra por medio de la convergencia entre cuatro dimensiones de formación: ser, pensar, hacer y saber. Salas (2005) menciona que cuando se da dicha convergencia, es posible hablar de un aprendizaje significativo, en el cual el sujeto del proceso de formación configura la información nueva a partir de su experiencia previa, permitiendo así integrar grandes cuerpos de conocimiento con sentido. Unigarro (2017), por su parte, agrupa las cuatro dimensiones en la tríada de conceptos saber, ser y hacer.

Saber: El Saber hace referencia a los conocimientos, así como al ejercicio de la razón para determinar el origen, la extensión y el valor objetivo del conocimiento, que se desarrolla, principalmente, a partir de las ciencias empírico-analíticas.

Ser: Tiene que ver con el modo de ser o dimensión ética. Se refiere a lo que conduce al bien en las acciones humanas, esta dimensión se desarrolla, sobre todo, a partir de las ciencias crítico-sociales.

Hacer: El Hacer corresponde a la dimensión estética, hace referencia a lo bello y armónico. Esta dimensión se relaciona fuertemente con las ciencias históricas-hermenéuticas.

Propósitos a promover en la educación inicial y preescolar

El Ministerio de Educación Nacional - MEN - (2017) establece tres propósitos esenciales a promover en el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas: la construcción de identidad, la comunicación asertiva y el disfrute del aprendizaje. En el ámbito pedagógico, estos propósitos direccionan la organización curricular; además, orientan a los formadores en la indagación, proyección, vivencia y valoración de su práctica. Los tres propósitos en detalle son:

Verde: Los niños y las niñas construyen su identidad en relación con los otros; se sienten queridos, y valoran positivamente pertenecer a una familia, cultura y mundo.

Morado: Los niños y las niñas son comunicadores activos de sus ideas, sentimientos y emociones; expresan, imaginan y representan su realidad.

Naranja: Los niños y las niñas disfrutan aprender; exploran y se relacionan con el mundo para comprenderlo y construirlo.

Dimensiones

Las dimensiones formativas parten de la propia individualidad de los infantes, y reconocen sus condiciones sociales y culturales. Así, el MEN (1998) busca que cada estudiante integre conocimientos, maneras de ser, sentir, actuar a partir de la interacción consigo mismo y su entorno. Existen las siguientes dimensiones:



Socio afectiva: Implica facilitar la expresión de las emociones (enojo, tristeza, miedo, alegría, amor, gratitud). Al mismo tiempo, pretende darle seguridad en las acciones, facilitando la oportunidad de escoger, decidir y valorar dentro de una relación de respeto mutuo, de aceptación, de cooperación voluntaria, de libertad de expresión, de apreciación de sus propios valores.



Corporal: La expresividad del movimiento se traduce en la manera integral sobre cómo el niño actúa. Articula la forma como se manifiesta ante el mundo con su cuerpo, afectividad, deseos, representaciones y todas sus posibilidades de comunicación.



Cognitiva: Proceso psicológico que se tiene como capacidad humana para relacionarse, actuar y transformar la realidad, es decir, tratar de explicar cómo empieza a conocer utilizando mecanismos mentales que le permiten consolidar procesos cognitivos básicos: percepción, atención y memoria.



Comunicativa: Dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles; a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.



Estética: Brinda la posibilidad de construir la capacidad profundamente humana de sentir, conmoverse, expresar, valorar y transformar las percepciones con respecto a sí mismo y al entorno, desplegando todas sus posibilidades de acción. El niño, en esa permanente interacción consigo mismo, con sus pares y con los adultos (docente y padres de familia), manifiesta sus sensaciones, sentimientos y emociones, desarrolla la imaginación y el gusto estético garantizando climas de confianza y respeto, donde los lenguajes artísticos se expresan y juegan un papel fundamental al transformar lo contemplado en metáforas y representaciones armónicas de acuerdo con las significaciones propias de su entorno natural, social y cultural.



Ética: Consiste en abordar el reto de orientar su vida, la manera como ellos se relacionarán con su entorno y con sus semejantes, sus apreciaciones sobre la sociedad y sobre su papel en ella, aborda la competencia denominada aprender a vivir.



Actitudinal y valorativo: El espíritu humano crea y desarrolla mediante las culturas un conjunto de valores, intereses, aptitudes, actitudes de orden moral y religioso correspondiendo inicialmente a la familia y posteriormente de la Institución Educativa continuando con la labor del encuentro del espíritu humano con su subjetividad, su interioridad y su conciencia.

Conciencia Emocional

La capacidad de comprender, regular y afrontar las emociones propias y la de los demás. Las emociones están presentes desde el inicio de nuestras vidas y en todo tipo de situaciones, forman parte de nuestro ser y se consolidan a medida que avanzamos en edad. La función adaptativa de las emociones cambia tanto nuestra actividad fisiológica, como nuestro comportamiento; además, permite el reconocimiento de las sensaciones que provienen de nuestro cuerpo y, en las tendencias de acción, motiva la comunicación emocional (Rojas, 2019, p. 11).

Emociones

Es un concepto multidimensional que se refiere a una variedad de estados, caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a la acción. Por eso se habla de emociones, en plural, para hablar del conjunto de las emociones discretas (ira, tristeza, miedo, alegría, etc.). Mientras que, nos referiremos a la emoción en singular, como un concepto genérico que incluye diversos fenómenos afectivos (Bisquerra, 2009).

Tristeza. Esta emoción surge a raíz de una situación de pérdida o decepción. La tristeza perturba los vínculos afectivos y los niveles cognitivos, de forma que produce falta de interés y desmotivación hacia las actividades que antes eran satisfactorias en los individuos; además, estimula la sensación de fracaso en alcanzar metas y la pérdida de autoestima (Cuervo & Izzedin, 2007).

Para guiarnos

Alegría. Esta emoción surge cuando una persona consigue un objetivo o meta deseado, cuando se siente aliviada respecto a un estado de malestar, cuando pasa por una experiencia estética o cultural satisfactoria, también se da al vivir un momento gratificante, o por el reconocimiento externo. La alegría está presente en otras emociones secundarias como la alabanza, la confianza, el sentirse contento de sí, el coraje, el entusiasmo, la felicidad, el gozo, el orgullo, la paz, la seguridad y el valor (Miranda, González, & Salmerón, 2016).

Gratitud. Es la capacidad que el individuo posee de poder agradecer, de reconocer los dones recibidos por un bienhechor. La gratitud surge de recibir satisfacción, placer, cuidados y respeto como persona; después, quién recibe repetirá el gesto en forma de gratitud, como tendencia natural a expresar esa gratitud con el objeto dador, satisfactor o gratificante (González & Rodríguez, 2003).

Amor. Esta emoción no es aquella representada por el amor de una pareja o el que se basa en deseos hacia algo o alguien, sino un amor con significado moral, entendido como la aceptación del otro ser como un legítimo otro en la convivencia, distinguido por la bondad amorosa y la compasión. De manera que, el amor es una emoción básica que cubre lo humano y lo social (Mujica, Orellana & Luis-Pascual, 2019).

Miedo. Es una de las emociones básicas que compartimos tanto humanos como animales. En el desarrollo de la humanidad, el miedo ha jugado un papel crucial, ya que, gracias a él, los humanos han podido detectar los peligros y actuar rápidamente para aumentar las probabilidades de supervivencia. El miedo constituye una “gran familia” de emociones: temor, terror, pánico, pavor, horror, preocupación, susto, espanto, nerviosismo, tensión, aprensión, recelo, canguelo, fobia, ansiedad, estrés, a veces de mayor o menor intensidad (Moreno, 2016).

Enojo. Está presente en nuestra vida diaria al igual que ocurre con todas las emociones. Con el enojo aprendemos a defendernos de lo que nos puede hacer daño; aunque, el enojo mal regulado puede provocar estragos en las persona que la sienten y en su entorno más inmediato, porque afecta las relaciones interpersonales y laborales a través de la activación de mecanismos de autodefensa que derivan en comportamientos agresivos, desencadenantes de respuestas violentas (Filella & Oriol, 2016). El enojo es lo mismo que la ira, cólera, rencor, odio, furia, indignación, resentimiento, aversión, exasperación, tensión, excitación, agitación, acritud, animadversión, animosidad, irritabilidad, hostilidad, violencia, enojo, celos, envidia, impotencia, desprecio, acritud, antipatía, resentimiento, rechazo (Bisquerra, 2009).

Mobile-Learning. (M-Learning)

Mobile Learning (ML) o aprendizaje electrónico móvil es una estrategia educativa innovadora que aprovecha las ventajas de interacción, recolección y almacenaje de información que ofrecen los dispositivos móviles - tabletas y celulares inteligentes - en los procesos de formación. La conectividad inalámbrica y el desarrollo de aplicaciones móviles ha impactado positivamente diversos sectores que van desde las ventas en línea, la industria de los videojuegos, comerciales y didácticos, hasta la manera como los gobiernos gestionan la información de interés ciudadano. El sector educativo, que así como los demás sectores enfrenta grandes desafíos, ha encontrado un aliado en la incorporación de este tipo de tecnologías en los procesos de enseñanza - aprendizaje, ya que se ha probado como una herramienta de aprendizaje flexible y estimulante para las nuevas generaciones (Brazuelo & Gallego, 2011; Mendoza-Zuñiga, Rebollos-Plata, & Jaimes-Jaimes, 2016).

Experiencias de Aprendizaje

Las experiencias de aprendizaje (EA) son un conjunto de actividades que llevan a los niños y niñas a enfrentar una situación, desafío o problema de aprendizaje. Las EA se desarrollan por etapas sucesivas e invitan a los estudiantes a recurrir a sus sensaciones, sentimientos y necesidades para explorar su entorno. Mezcladas con la oralidad, la narración y las melodías, y a través de hacerles preguntas, la escucha y la observación, las EA despliegan capacidades para crear y transformar su realidad dejándolos conocer, hacer y ser (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2017).

Dentro de las experiencias de aprendizaje se plantean las siguientes:

Observación. Es un ejercicio cotidiano y permite a los niños y niñas reconocer las manifestaciones cotidianas, además les permite adquirir conocimiento y evidenciar otras manera de ver el mundo, siendo curiosos y comprensibles al interactuar con su contexto (Rebeca Puche, Orozco, Orozco & Correa, 2009).



Escucha. Capacidad de percibir aquello que quiere comunicarse, siendo un acto sensible, diferente a oír, que es un sentido con definición propia. No solo se escucha con palabras, sino con gestos, movimientos, con todo el cuerpo, y también por medio del arte, la música y el mismo silencio (Alvarez & Padilla, 2019).



Experiencias sensoriales. Hacen referencia a la experimentación táctil por medio de la cual se conoce el mundo; además, implica observar, manipular y explorar diferentes objetos. En la etapa de educación infantil, a través de los sentidos, los niños van construyendo sus propias ideas al explorar su entorno (Moreno, 2015).



Registro Fotográfico. Las fotografías son narraciones con un gran potencial descriptivo, explicativo y metafórico que permite construir pensamiento. En estas imágenes se evidencian los matices y experiencias que enriquecen los procesos creativos de los niños y niñas, provocando un empoderamiento en el proceso de aprendizaje (París, 2019).

Juego. Es una actividad rectora de la primera infancia, que sustenta la acción pedagógica en educación inicial y potencia el desarrollo integral de las niñas y los niños. Representada en juegos, juguetes y rondas, el juego es una parte vital de las relaciones entre las personas y el mundo exterior, porque les permite descubrir sus habilidades corporales y las características de las cosas. Algunos juegos recurrentes en la formación infantil son la lleva, el gato y el ratón, el lobo feroz y las escondidas (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2014).



Expresiones corporales. Capacidad que poseen los cuerpos para expresarse ante el mundo exterior con un lenguaje propio, conformado por gestos, miradas, posturas, expresiones faciales, contacto corporal y orientación espacial. Estas expresiones se presentan con el rostro y los gestos, transmitiendo sentimientos, actitudes y pensamientos mediante el movimiento (Herranz & López, 2015).



Diálogos a través de preguntas orientadoras. Esta es una estrategia que también se denomina asamblea, y es un diálogo que permite la participación de los niños y niñas facilitando preguntas, presentando acuerdos y contando diversas experiencias vivenciales (D'Angelo, 1997).



Círculo de reflexión

Espacio que se realiza al finalizar la actividad, se sugiere realizar preguntas a los estudiantes en cada actividad y estas deben tener coherencia con el resultado del aprendizaje propuesto.

Los recursos físicos

Para cada actividad tiene recursos que pueden ser:

- a) **Físicos:** en la actividad se describen si se requieren
- b) **Espacio:** el aula debe ser un espacio amplio
- c) **Sillas.** que en lo posible deben estar en forma de círculo alrededor.

Aspectos técnicos

Cada docente antes de iniciar el desarrollo de las estrategias pedagógicas debe revisar que se cumpla esta lista de chequeo:

- Cargar las tablets con antelación.
- Confirmar qué tipo de sistema operativo tiene la tablet, se debe confirmar que este sea Android.
- Se debe verificar el funcionamiento de los audífonos en cada tableta asignada.
- Instalar la aplicación en cada tableta.
- Comprobar que el App funcione correctamente.
- Registrar los estudiantes en la plataforma de EmotionApp e iniciar sesión en la tableta de cada niño(a).
- Tratar de que los niños(as) inicien la aplicación al mismo tiempo.

Captura de recursos tecnológicos

Son los datos que captura la aplicación y que almacena, para consulta exclusiva del maestro, en el sitio web: XXXX. Algunas de los datos de registro son:

Comportamientos: el Interés o desinterés de cada estudiante.

Actitudes: el gusto o no de cada actividad.

Comunicación no verbal: Gestos faciales o movimientos que realizan los estudiantes en el proceso.

Comunicación verbal: frases que menciona durante el desarrollo de la actividad y la relación con sus vivencias diarias.

Dimensiones



Socio afectiva



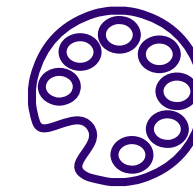
Corporal



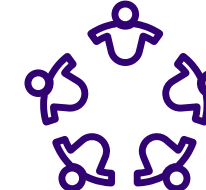
Cognitiva



Comunicativa



Estética



Ética



Actitudinal y
Valorativa

Experiencias de aprendizaje



Observación



Escucha



Experiencias
Sensoriales



Registro
Fotográfico



Juego



Expresiones
Corporales



Preguntas
Orientadoras



Dibujo

¿Cómo leer esta cartilla?

Indica el número y el nombre de la actividad.

Actividad uno: Danza de la conciencia emocional Ficha técnica

Indica el tipo de actividad, que puede ser individual o grupal, el ícono de la dimensión (Cada actividad tiene una respectiva dimensión), y el color de los propósitos de la educación inicial y preescolar (verde, morado o naranja).

Indica el ícono de las experiencias de aprendizaje a trabajar en las actividades y también lleva el color del respectivo propósito.

Tipo de actividad:
Dimensión:

Experiencias de aprendizaje

30-45 Min

Tiempo de duración de la actividad.

Indica la competencia y el desempeño de la actividad, lleva el color de cada propósito (Verde, morado o naranja).

Competencia
Potenciar en el niño(a) la expresión emocional a través de los sonidos para luego plasmarlos en el dibujo.

Desempeño:
El niño(a) identifica sus propias emociones y las reconoce de acuerdo con las diferentes melodías escuchadas, utilizando como herramienta el dibujo.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

- El estudiante puede preguntar:
- **Forma de pintar la emoción.** Explicar el menú, donde queda ubicado el tamaño de los pinceles, el borrador y cómo guardar el dibujo
 - **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
 - **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.
- Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:
- ¿Han tenido contacto con tablet?
 - ¿Han tenido contacto con aplicaciones tecnológicas y/o saben cómo utilizarlas?
 - ¿Qué emociones conoce?
 - ¿Cómo se expresan las emociones?
 - ¿Le gusta la música, qué tipo de música escucha y que le hace sentir?

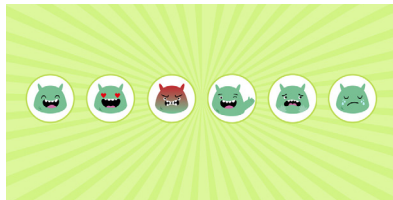
Nota. Los aspectos técnicos de la actividad se deben revisar en los conceptos básicos de esta cartilla, que se encuentran al inicio.

En este espacio se indica información de los problemas que se pueden presentar en el desarrollo de la actividad.

En esta casilla se indican anotaciones que explican aspectos a tener en cuenta mientras se realiza la actividad.

Durante la actividad

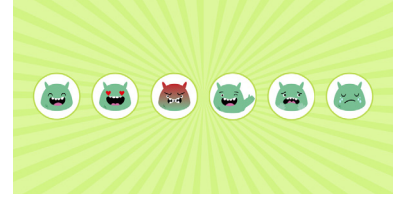
Paso 1
Se inicia con el avatar preguntando ¿cómo te sientes hoy?, los niños eligen la emoción que sienten.



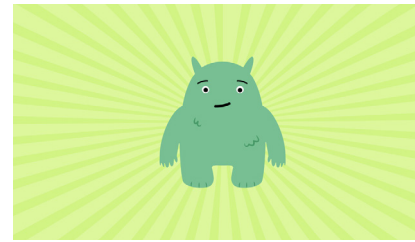
Paso 2
Se encontrarán con seis canciones, el niño presiona el botón para escuchar la primera canción.



Paso 3
Cada niño(a) selecciona como lo hizo sentir la canción, eligiendo uno de los seis emoticones que representan las emociones (alegría, amor, ira, gratitud, miedo y tristeza).



Paso 4
Esta actividad continúa con canciones para cada emoción (es decir esto se repite con cada una). Al terminar con las canciones el avatar dice: ¡Muy bien! ahora vamos a dibujar las canciones que bailaste.



Paso 5
Para dibujar, aparece un tablero blanco, en la parte inferior de la pantalla se encuentra la paleta de colores, y al lado izquierdo está el símbolo de limpiar el dibujo, el tamaño del pincel, el borrador y el disco de guardar.



Indica la información sobre los pasos que se llevan a cabo para realizar las actividades.

Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones han sido más fáciles para identificar?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles para identificar?
- ¿Cuáles emociones son las que más les han gustado y porque?
- ¿Cuáles son las emociones que menos te han gustado y porque?
- ¿Se le dificultó dibujar las emociones?
- ¿Cómo se sintió realizando esta actividad?

Indica la información de las respectivas preguntas a realizar en el círculo de reflexión.

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

- **Emociones:** ¿Qué emoción predominó en cada uno de los niños(as)?
- **Dibujos reflejados:** ¿Qué emoción y expresiones dibuja cada niño(a)?
- **Canciones:** ¿Qué emociones fueron las que más prevalecieron?
- **Colores:** ¿Qué colores prevalecieron en cada emoción?

Indica el registro de datos en la Web de la App como las Emociones, dibujos, canciones, colores y fotografías. Es importante tener en cuenta que algunas actividades se registran la Web de la APP, para poder hacer revisión y análisis de cada estudiante.

Actividad uno:

Danza de la conciencia emocional

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45 Min

Competencia

Potenciar en el niño(a) la expresión emocional a través de los sonidos para luego plasmarlos en el dibujo.

Desempeño:

El niño(a) identifica sus propias emociones y las reconoce de acuerdo con las diferentes melodías escuchadas, utilizando como herramienta el dibujo.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede preguntar:

- **Forma de pintar la emoción.** Explicar el menú, donde queda ubicado el tamaño de los pinceles, el borrador y cómo guardar el dibujo
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Han tenido contacto con tablet?
- ¿Han tenido contacto con aplicaciones tecnológicas y/o saben cómo utilizarlas?
- ¿Qué emociones conoce?
- ¿Cómo se expresan las emociones?
- ¿Le gusta la música, qué tipo de música escucha y que le hace sentir?

Nota. Los aspectos técnicos de la actividad se deben revisar en los conceptos básicos de esta cartilla, que se encuentran al inicio.

Durante la actividad

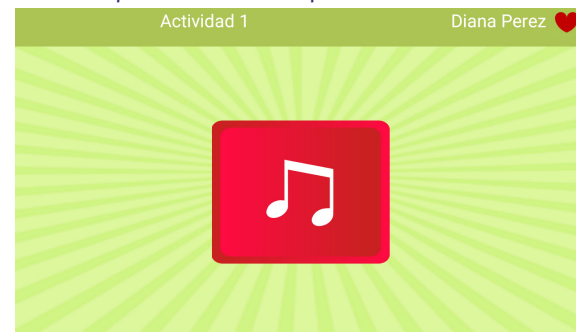
Paso 1

Se inicia con el avatar preguntando ¿cómo te sientes hoy?, los niños eligen la emoción que sienten.



Paso 2

Se encontrarán con seis canciones, el niño presiona el botón para escuchar la primera canción.



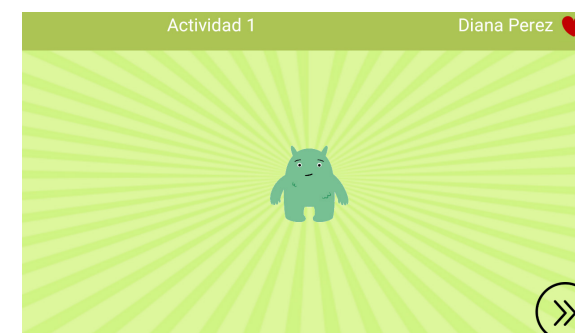
Paso 3

Cada niño(a) selecciona como lo hizo sentir la canción, eligiendo uno de los seis emoticones que representan las emociones (alegría, amor, ira, gratitud, miedo y tristeza).



Paso 4

Esta actividad continúa con canciones para cada emoción (es decir esto se repite con cada una). Al terminar con las canciones el avatar dice: ¡Muy bien! ahora vamos a dibujar las canciones que bailaste.



Paso 5

Para dibujar, aparece un tablero blanco, en la parte inferior de la pantalla se encuentra la paleta de colores, y al lado izquierdo está el símbolo de limpiar el dibujo, el tamaño del pincel, el borrador y el disco de guardar.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones han sido más fáciles para identificar?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles para identificar?
- ¿Cuáles emociones son las que más les han gustado y porque?
- ¿Cuáles son las emociones que menos te han gustado y porque?
- ¿Se le dificultó dibujar las emociones?
- ¿Cómo se sintió realizando esta actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

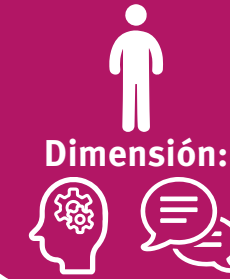
- **Emociones:** ¿Qué emoción predominó en cada uno de los niños(as)?
- **Dibujos reflejados:** ¿Qué emoción y expresiones dibuja cada niño(a)?
- **Canciones:** ¿Qué emociones fueron las que más prevalecieron?
- **Colores:** ¿Qué colores prevalecieron en cada emoción?

Actividad dos:

Emoticones emocionales

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:

Experiencias de aprendizaje



30-45 Min

Competencia

Identifica sus propias emociones y las de los compañeros, expresandola emotivamente mediante un abrazo a un compañero.

Desempeño:

Percibe las diferentes emociones propuestas seleccionando un emoticón emocional y demostrando respeto por el otro a través de un abrazo.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede tener inconvenientes como:

- **No comprender la emoción.** Explicar la emoción no comprendida utilizando otros sinónimos que el niño reconozca en su vocabulario.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Prestar atención a los gestos y las declaraciones de los niños(as), pues a partir de estas expresiones los infantes relacionan las emociones con aspectos de su vida diaria.

Como profesor(a) debes explicar en qué consiste cada emoción. (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Qué emociones conoce?
- ¿Cómo se expresan las emociones?
- ¿Cómo se siente en este día?
- ¿Por qué se siente así de triste, enojado, alegre?
- ¿Han abrazado a alguna persona?
- ¿Cómo se siente cuando te abrazan?

Durante la actividad

Paso 1

Se inicia con el avatar diciendo ¿cómo te sientes hoy? (Esta actividad se realizará cada día al iniciar esta aplicación).

El avatar continúa para comprender que existen seis emociones, se da en el botón de la flecha que está al lado derecho.



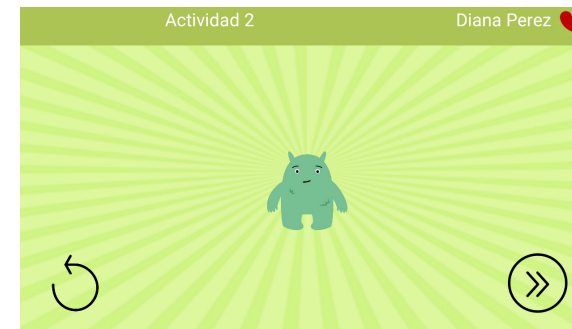
Paso 2

Luego el avatar explica cada emoción: la primera es la alegría, la segunda es el amor, la tercera es la gratitud, la cuarta es la tristeza, la quinta es el enojo y la última es el miedo.



Paso 3

El niño da en el botón de la flecha para continuar, pero si no comprende la explicación, da en el botón de devolver.



Paso 4

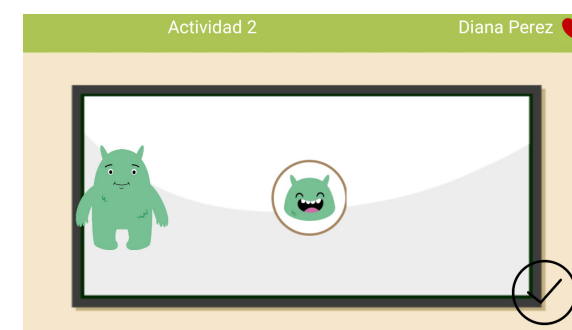
El niño elige una de las caritas que siente en este momento dando clic en uno de los tres emoticones emocionales.



Paso 5

El avatar dice “encuentra a tus compañeros con la misma carita que seleccionaste y debes conformar un grupo con ellos”.

El niño que selecciona el emoticón de carita feliz expresa su emoción dando un abrazo a los compañeros con emoticones tristes o enojados.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones identificaron?
- ¿Qué emociones son negativas?
- ¿Qué emociones son positivas?
- ¿Por qué se puede sentir tristeza?
- ¿Por qué se puede sentir alegría?
- ¿Por qué se puede sentir ira?
- ¿Cómo te expresas con un compañero cuando está triste o enojado?
- ¿Se te dificultó dar un abrazo?
- ¿Cómo te sientes cuando te dan un abrazo?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

- **Emociones:** ¿Qué emoción predominó en cada uno de los niños(as)?
- **En los emoticones emocionales:** ¿Qué emoción elige cada niño(a)?
- **Los emoticones elegidos cada día:** ¿Qué emociones fueron las que más prevalecieron?

Actividad tres: Sonidos y emociones

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



45-60 Min

Competencia

Identifica las emociones mediante los sonidos de botellas sonoras, correspondiendo el sonido con la emoción que siente.

Desempeño:

Reconoce cada sonido escuchado relacionándolo con las emociones que le hizo sentir.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede preguntar:

- **El motivo de cerrar los ojos.** Se necesita manipular los objetos con las manos para percibir la textura u objeto, y para esto se facilita al cerrar o tapar los ojos.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

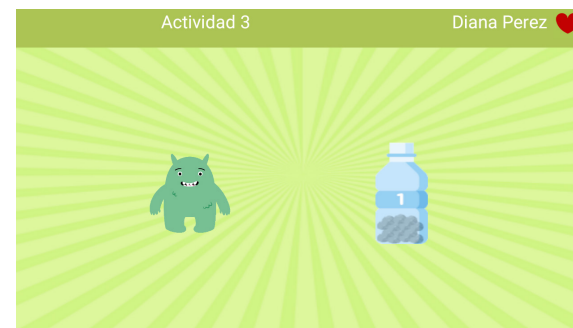
Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el sentido del tacto?
- ¿Han manipulado texturas?
- ¿Saben qué son las texturas?
- ¿Qué se siente al tocar texturas?

Durante la actividad

Paso 1

Se inicia con el avatar pidiendo que cierren los ojos y que permanezcan atentos al primer sonido de la botella (cada una va enumerada, en total son cinco). El niño debe relacionar cada sonido con la emoción que le hizo sentir. Luego el niño presiona la primera botella, escuchando el sonido con mucha atención.



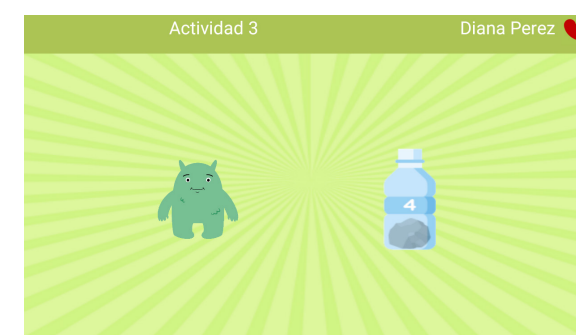
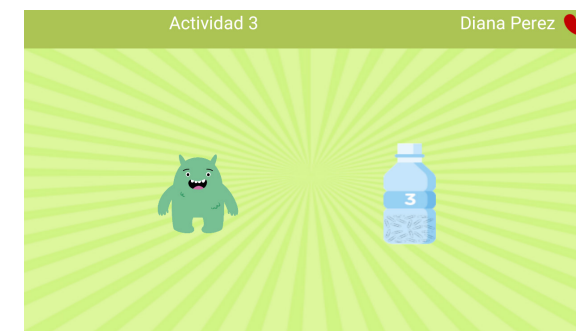
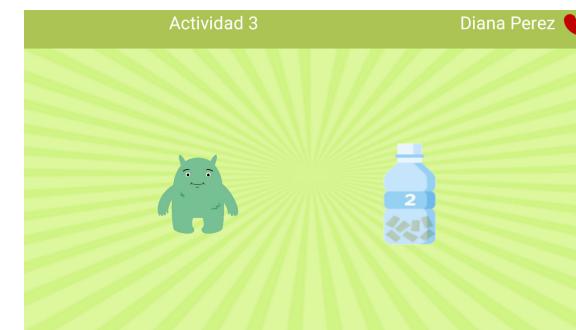
Paso 2

El niño selecciona qué emoción le hizo sentir ese sonido (están las 6 emociones). Eligiendo una emoción.



Paso 3

Lo mismo sucederá con los siguientes sonidos de las botellas, la segunda tiene corcho, la tercera Clips, la cuarta piedra grande y la última botella arena (se repite los pasos con cada sonido).



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué sonidos te han gustado?
- ¿Qué sonidos son los que menos te han gustado?
- ¿Te ha sido fácil descubrir qué emociones generan las botellas que acabamos de escuchar?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

- Descripción general de la actividad del círculo de reflexión
- ¿Qué emoción predominó en cada uno de los niños(as)?
- En las botellas: ¿Cómo el niño(a) relaciona el sonido con la emoción que sintió?
- En el resultado de las botellas: ¿Qué emociones fueron las que más prevalecieron?

Actividad cuatro: El tacto y las emociones

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



45-60
Min

Competencia

Identifica las emociones por medio de diversas texturas potenciando su sentido del tacto.

Desempeño:

Experimenta sus propias emociones y las percibe manipulando diversas texturas utilizando el sentido del tacto expresando lo que siente.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede preguntar:

- **El motivo de cerrar los ojos.** Explicar que para el tacto se necesita manipular los objetos con las manos, por lo tanto para percibir la textura o un objeto se cierran o se tapan los ojos.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Prestar atención a los gestos y las declaraciones de los niños(as), pues a partir de estas expresiones los infantes relacionan las emociones con aspectos de su vida diaria.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el sentido del tacto?
- ¿Han manipulado texturas?
- ¿Saben qué son las texturas?
- ¿Qué se siente al tocar texturas?

Durante la actividad

Paso 1

Se les explicará a los estudiantes que se va a realizar la actividad tacto y emociones (Disponer de cinco texturas). Se les indica a los niños(as) que trabajen con el sentido del tacto, así que los demás sentidos descansan, (como por ejemplo: la vista). Sale el Avatar hablando: realiza grupos de 4 niños.



Paso 2

El avatar habla sobre el sentido del tacto y pide que cierren los ojos. Se le dice al niño: toca la textura que te pasa la profe (lija, cepillo, madera, tela suave, toalla, esponja, etc.). La aplicación espera un tiempo para la realización de esta actividad, luego das en el botón de la flecha derecha para seguir.



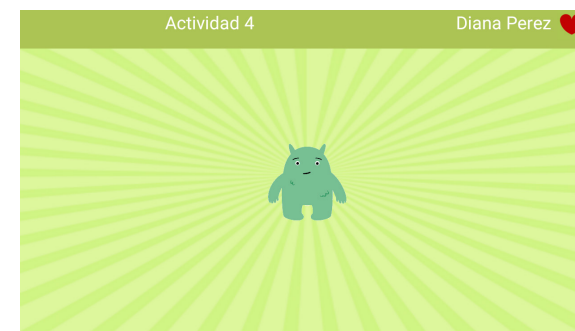
Paso 3

Después, aparecen en la pantalla las seis emociones. El niño selecciona la emoción que sintió al tocar la textura.



Paso 4

Se realiza el mismo proceso con las siguientes texturas.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?
- ¿Qué emociones siente al tocar las texturas?
- ¿Qué emoción te gustó?
- ¿Qué emoción te gustó menos?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

- ¿Qué emoción predominó en cada uno de los niños(as)?
- En relación con las texturas: ¿Qué emociones fueron las que más prevalecieron?

Actividad cinco: Expresando emociones

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45
Min

Competencia

Comunica las emociones de los niños(as) mediante la expresión corporal, potenciando la imaginación a través de los gestos tomados por una foto.

Desempeño:

Representa sus propias emociones mediante sus gestos utilizando como herramienta la fotografía expresando cada emoción que siente.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede preguntar:

- **Forma de expresar un gesto y tomar una foto.** Para que el niño pueda expresar el gesto se debe darle confianza en que ellos pueden expresar las emociones, a veces se les ayuda como docentes haciendo los gestos para que los niños lo imiten. En la toma de las fotos, se les indica al niño(a) como tomar la foto y guardarla.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Prestar atención a los gestos y las declaraciones de los niños(as), pues a partir de estas expresiones los infantes relacionan las emociones con aspectos de su vida diaria.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Ha tenido contacto con aplicaciones tecnológicas como la cámara del celular o el computador y sabe utilizarlas?
- ¿Qué emociones conocen?
- ¿Cómo expresan esas emociones?
- ¿Le gusta tomar fotos?
- ¿Le gusta tomarse fotos?
- ¿Cómo te expresas tomando fotos?

Durante la actividad

Paso 1

Esta actividad consiste en expresar las emociones por medio de la representación teatral haciendo mímica.

Sale el avatar hablando: forma un círculo con tus compañeros y debes estar sentado.

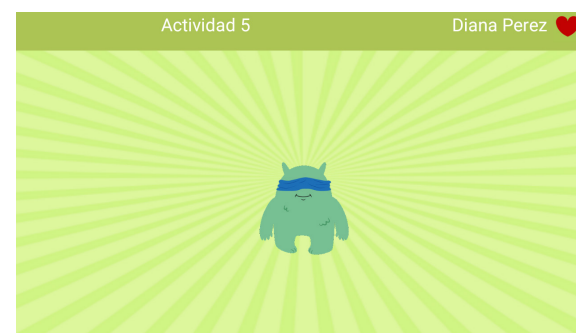


Paso 2

Se van a trabajar las emociones mediante la mímica.

El avatar dice: cierra los ojos e imagínate la alegría. Puedes recordar un momento en que te sentiste alegre.

Luego se da en el botón de flecha para continuar.



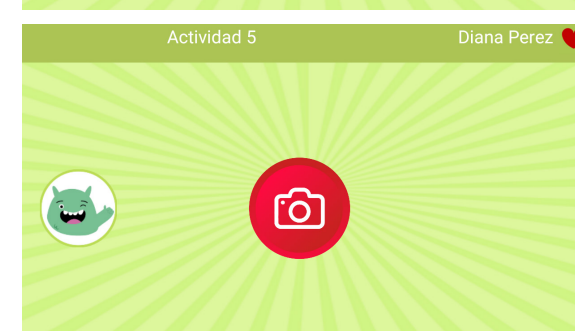
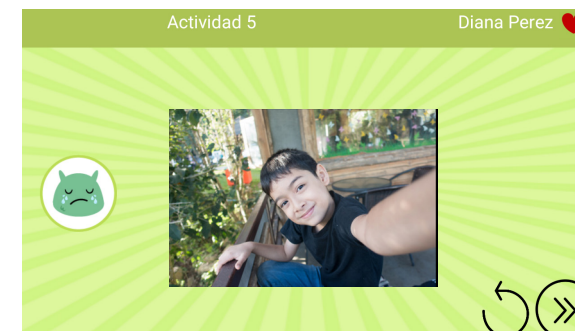
Paso 3

La app espera un minuto y dice: vamos a representar la alegría con tus gestos y tomar una foto.

La foto se guarda en el símbolo de verificación.



Este mismo proceso se realiza para las siguientes emociones (alegría, sorpresa, miedo, amor, tristeza e ira).



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones han sido más fáciles de expresar?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles de expresar?
- ¿Qué emociones te han gustado expresar?
- ¿Qué emociones son las que menos te han gustado?
- ¿Se le dificultó tomar fotos?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

- **En las fotos reflejados:** ¿Cómo son los gestos de cada niño(a)?
- **Con relación a los gestos:** ¿Qué emociones fueron bien representadas por los niños (as)?
- ¿Qué emoción tuvo mayor dificultad de representar gestualmente?
- ¿Qué gesto disfruto más?

Actividad seis: Descubriendo emociones

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45
Min

Competencia

Identifica las emociones mediante diferentes fotos emocionales a través del arrastre digital relacionado con la emoción que siente el avatar.

Desempeño:

Reconoce sus propias emociones y la de los demás relacionando las fotografías emocionales de acuerdo a la observación del avatar expresando la emoción que siente.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede preguntar:

- **Dificultad de arrastre de la imagen.** Explicar el arrastre digital, el niño(a) no debe soltar la imagen, llevarla sostenida hasta la otra imagen.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que se menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Han tenido contacto con aplicaciones tecnológicas y las utilizan?
- ¿Has utilizado tu dedo para arrastrar imágenes?
- ¿Qué emociones conoces?
- ¿Cómo expresar esas emociones?
- ¿Te gusta observar imágenes?
- ¿Qué tipo de imágenes?

Durante la actividad

Paso 1

Se inicia con el avatar diciendo: Hoy vamos a jugar descubriendo emociones. Esta actividad trata de reconocer las emociones de uno mismo y la de los demás. Realizamos un círculo con cuatro compañeros y deben estar sentados



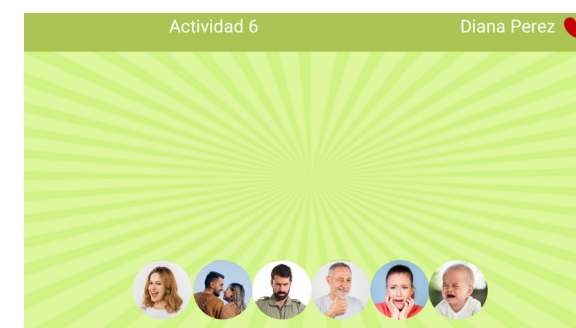
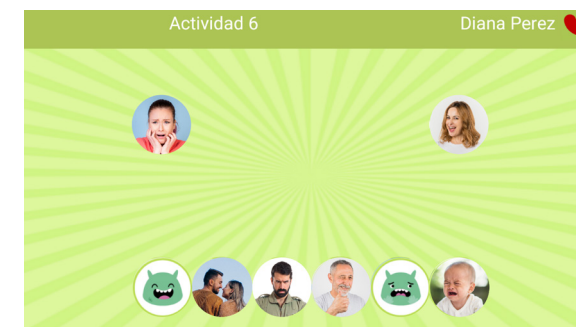
Paso 2

Observamos con atención las emociones del avatar que expresa con sus gestos.



Paso 3

Luego el niño arrastra con el dedo la fotografía emocional hasta la emoción que siente el avatar. Esto se hace hasta terminar con todas las seis emociones.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones han sido más fáciles de identificar?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles de identificar?
- ¿Se le dificultó arrastrar la imagen?
- ¿Cómo se siente al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

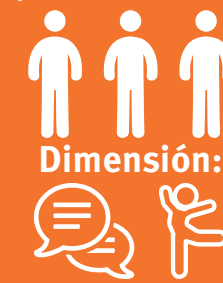
- Los datos del App no guardan esta actividad.

Actividad siete:

Legitimando emociones

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



45-60 Min

Competencia

Reconoce las emociones experimentadas mediante cuatro juegos diferentes, potenciando la expresión corporal a través del lenguaje artístico tomando una foto legitimando la emoción que siente.

Desempeño:

Distingue sus propias emociones a medida que realiza los diferentes juegos, utilizando como herramienta la cámara de la Tablet expresando lo que siente tomándose fotos.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede preguntar:

- **Lugar para jugar.** Explicar que si hay buen espacio se realiza en el salón de clase.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Has tomado fotos?
- ¿Qué emociones conoces?
- ¿Te gusta jugar?
- ¿Qué juegos realizas?
- ¿Con quién juegas?

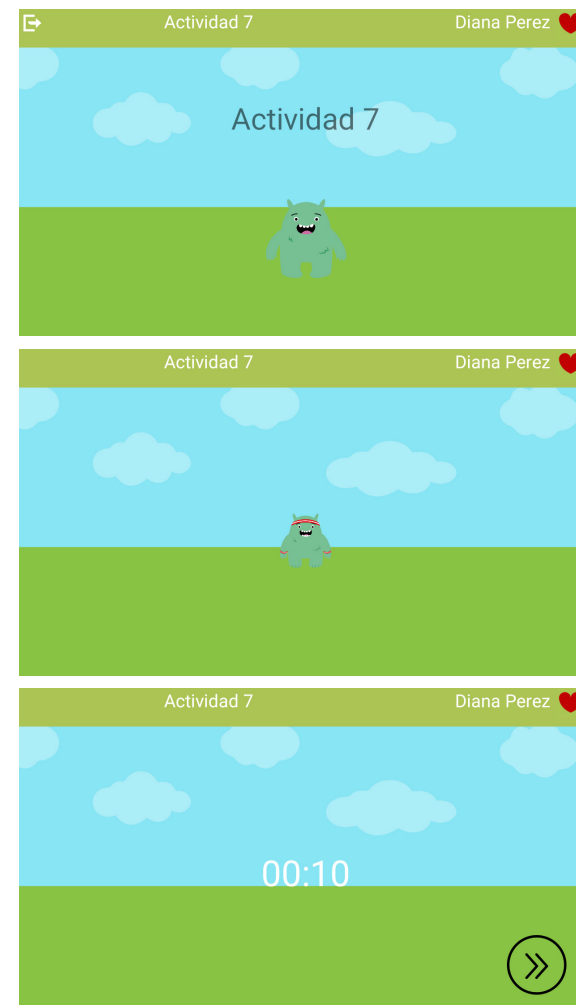
Durante la actividad

Paso 1

La actividad consiste en reconocer las emociones que sientes a medida que realizas los diferentes juegos.

El avatar dice: Hoy vamos a jugar legitimando emociones.

Se inicia jugando con la lleva para esto dan 10 minutos para que el niño juegue con sus compañeros y cuando suena un pito se termina el juego.



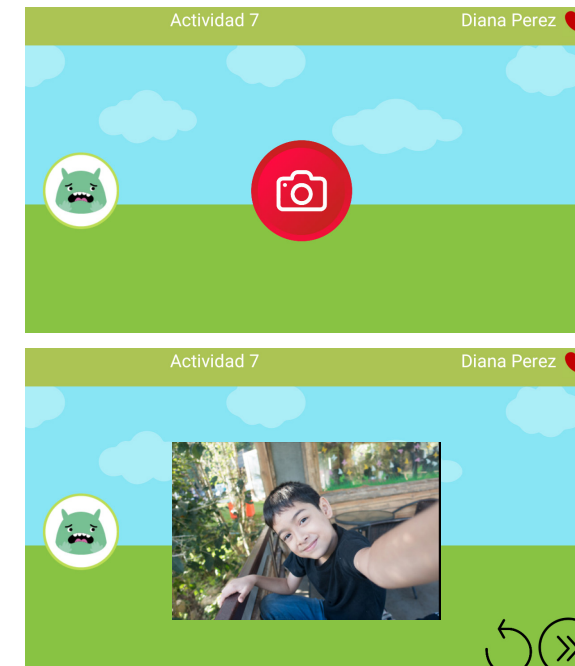
Paso 2

El avatar dice: qué emoción sentiste al jugar, posteriormente salen las seis emociones.



Paso 3

El niño elige la emoción que siente y se toma la foto de la emoción que sintió.



Luego se sigue con los otros tres juegos (el gato y el ratón, el lobo feroz y las escondidas). Repitiendo los mismos ciclos.

Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Quiénes han sentido alegría, amor, gratitud?
- ¿Quiénes han sentido tristeza, ira, miedo?
- ¿Qué otros juegos les gustaría jugar?
- ¿Te gusta jugar a la lleva?
- ¿Te gusta jugar a las escondidas?
- ¿Te gusta jugar al gato y al ratón?
- ¿Qué les pareció el sonido del pito?
- ¿Cómo se sintió al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

- ¿Qué emoción predominó en cada uno de los niños(as)?
- **En la toma de fotos:** ¿Qué emoción y expresiones hizo cada niño(a)?
- **Con relación a los juegos:** ¿Qué emociones fueron las que más prevalecieron?

Actividad ocho: Pintando emociones

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



45-60 Min

Competencia

Fomenta la conciencia y la expresión emocional provocada por estímulos externos.

Desempeño:

Reconoce las propias emociones estimuladas por fragmentos sonoros para expresarlas a través del dibujo.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede preguntar:

- **Guardar dibujo de la emoción.** Es posible que algún niño (a) necesite de tu ayuda con la interfaz de dibujo. Así que presta atención al comportamiento de las niñas y los niños con la Tablet.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

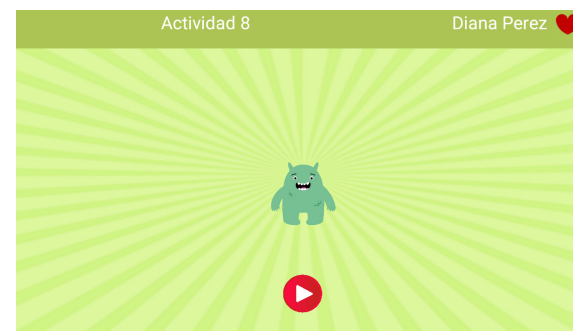
Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- Promueve un diálogo previo con el grupo acerca de la música.
- ¿Cuál es tu canción favorita, que te hace sentir?
- ¿Qué tipo de canciones escuchas?
- Si es posible, realizar un ejercicio previo de pintura, de preferencia usando témperas y los dedos.

Durante la actividad

Paso 1

Presiona el botón para reproducir el fragmento de la canción.



Paso 2

Elige la emoción que te hizo sentir la emoción.



Paso 3

Dibuja lo que sentiste.



Paso 2

En la parte inferior de la interfaz de dibujo encontrarás los colores disponibles y a la izquierda, la opción para guardar. Acompañar la interfaz con la descripción de cada botón



El ciclo: escuchar el fragmento sonoro, elegir la emoción, dibujar y guardar se repite por cada canción. Una vez se cumplan los 6 ciclos, pasamos al círculo de reflexión.

Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

Motiva un diálogo sobre lo importante que es reconocer las emociones que nos producen los estímulos externos, en este caso la música, pero también otro tipo de situaciones, como el clima, el contacto con los demás o el estar solos.

- ¿Qué emociones han sido más fáciles para dibujar?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles para dibujar?
- ¿Se te dificultó dibujar las emociones?
- ¿Te gustan las canciones?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

La App registra la emoción que cada estudiante asoció a cierto fragmento sonoro, además, guarda los dibujos de las niñas y los niños para cada canción.

El ciclo: escuchar el fragmento sonoro, elegir la emoción, dibujar y guardar se repite por cada canción. Una vez se cumplan los 6 ciclos, pasamos al círculo de reflexión.

Actividad nueve: Formando caritas emocionales

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45
Min

Competencia

Fomenta la expresión de las emociones a partir de los recursos comunicacionales disponibles.

Desempeño:

Expresa las propias emociones con ayuda de las caritas emocionales.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede preguntar:

- **Arrastre para formar el gesto.** Revisa que tus estudiantes logren formar las caritas emocionales, es posible que alguno necesite de tu ayuda con el gesto interactivo de arrastre.

- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.

- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- Si es posible, realizar un ejercicio previo de collage. Una sugerencia es crear personajes y gestos a partir de recortes de fotografías.

La actividad consiste en construir caritas emocionales arrastrando los ojos, la nariz, las cejas y la boca del personaje para armar los gestos que representen la emoción que cada uno siente durante la actividad.

Durante la actividad

Paso 1

Organiza grupos de 4 personas.



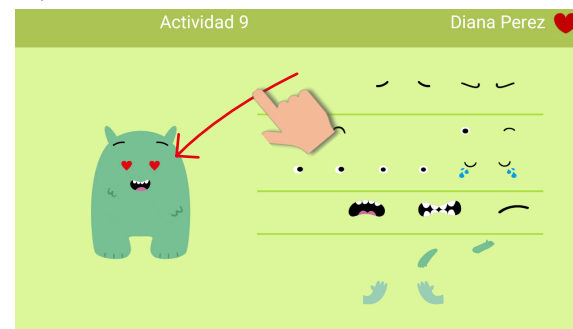
Paso 2

Cada participante elige la emoción que experimenta en el momento de la actividad.



Paso 3

Arrastra las partes de la cara de para construir la expresión que representa la emoción que experimenta.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

Invita al grupo a conversar sobre lo importante que es expresar nuestras emociones a través de los recursos disponibles, a veces son las caritas emocionales, a veces las palabras, a veces los gestos o el dibujo. Recalca que sin importar la manera siempre es bueno expresarse.

- ¿Cómo te sentiste cuando aplaudió el avatar?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?
- ¿Pudo expresar cómo te sentías?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

La app no registra datos en esta actividad.

Actividad diez: Situaciones emocionales

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45
Min

Competencia

Potencia la conciencia y la expresión emocional de las niñas y niños según de diferentes situaciones.

Desempeño:

Identifica las propias emociones que surgen en determinadas situaciones a través de preguntas orientadoras.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El estudiante puede preguntar:

- **Elegir la misma emoción para dos o más situaciones diferentes.** Explicar que las emociones son personales, de manera que alguien puede sentir la misma emoción en diferentes situaciones.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

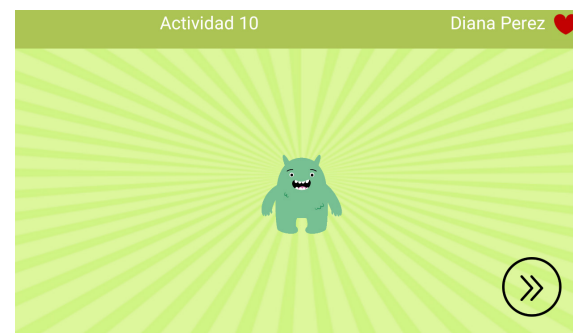
- Habla con el grupo sobre la cotidianidad y sobre todo ¿cuáles son las situaciones cotidianas para el grupo que despiertan emociones más fuertes?

La actividad busca fortalecer las competencias para identificar las emociones a partir de eventos suceden en nuestra vida cotidiana de las niñas y los niños.

Durante la actividad

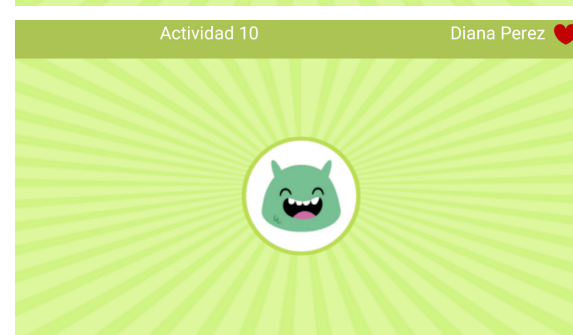
Paso 1

Para iniciar presiona el botón (botón flecha lado derecho).



Paso 2

Elige la carita que representa la emoción que sientes cuando vas a clase.



Paso 3

La secuencia se repite para el resto de las 9 preguntas (10 en total).

Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

Invita a una conversación grupal sobre la importancia de preguntarnos cómo nos sentimos en diferentes situaciones. Recuerda a tu grupo el valor de las propias emociones para saber si una situación es buena o mala.

- ¿Qué emociones han sido más fáciles de expresar?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles para identificar?
- ¿Cómo te sentiste con las preguntas?
- ¿Fueron fáciles de responder las preguntas?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

La app no registra datos en esta actividad.

Actividad once:

¿Cómo se sienten los dibujos animados?

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



45-60 Min

Competencia

Fomenta la conciencia emocional al reconocer cómo se sienten los demás en determinadas situaciones.

Desempeño:

Reconoce las emociones que sienten ciertos personajes animados a partir de observar sus gestos y reacciones en ciertas situaciones.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

Entabla una conversación grupal sobre sus personajes animados preferidos. Indaga con el grupo sobre aquello que hace especiales a esos personajes.

- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

La actividad consiste en reconocer cómo se sienten los personajes animados que aparecen en los videos.

Durante la actividad

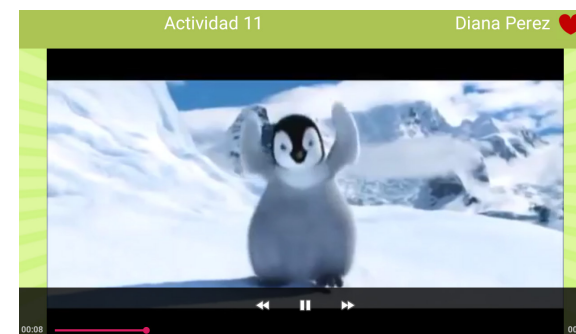
Paso 1

Presiona el botón play para iniciar el video



Paso 2

Se encontrarán con seis videos, el niño presiona el botón de play para ver el primer video de Happy feet.



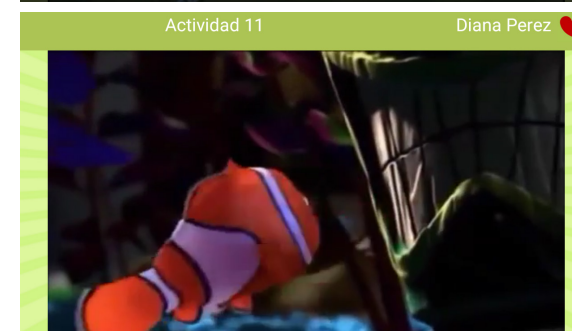
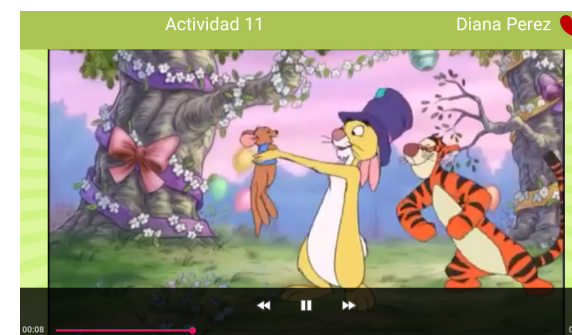
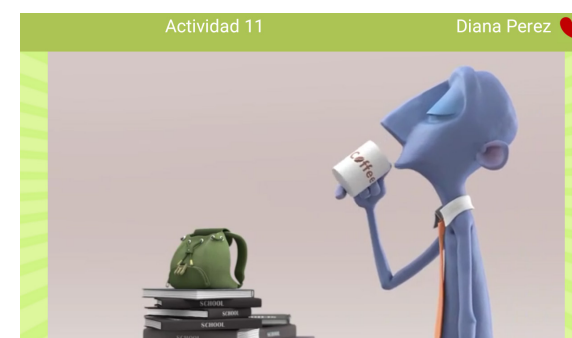
Paso 3

Selecciona la carita de la emoción que crees que sintieron los personajes, eligiendo uno de los seis emoticonos (alegría, amor, ira, gratitud, miedo y tristeza).



Paso 4

La secuencia se repite para el resto de los videos.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

Reúne al grupo para compartir los aprendizajes de la experiencia. Pregúntales por cuáles fueron los videos y personajes favoritos, en qué situación se encontraba cada uno y cómo se sentía. Es importante que intentes identificar las emociones que resultaron más fáciles o difíciles de reconocer por el grupo.

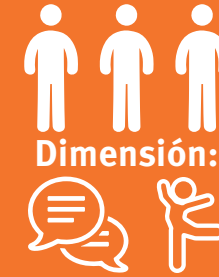
Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

La app no registra datos en esta actividad.

Actividad doce: Sombreros emocionales

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



45-60
Min

Competencia

Fortalece la función empática en las niñas y niños a partir de reconocer las emociones de los demás en sus expresiones corporales.

Desempeño:

Relaciona las expresiones corporales de sus compañeros y compañeras con las emociones que intentan representar en el juego de los sombreros emocionales.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

La actividad implica movimiento y cierto grado de histrionismo. Por lo tanto, resulta oportuno jugar con el grupo a imitar el movimiento de animales antes de la actividad, adivinar una profesión o una situación a través de gestos, de manera que se propicie un espacio seguro para que las niñas y los niños más tímidos en su expresión corporal se sientan tranquilos al interpretar un rol frente al grupo.

- **Conocer de antemano el sombrero emocional que le correspondió.** En ese caso, debes recordarle que la actividad consiste en reconocer la emoción en las expresiones corporales de las y los compañeros.

- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.

- **Lenguaje verbal y no verbal.** Prestar atención a los gestos y las declaraciones de los niños(as), pues a partir de estas expresiones los infantes relacionan las emociones con aspectos de su vida diaria.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla).

Durante la actividad

Paso 1

Realiza grupos de cuatro niños(as), cada uno con su Tablet.

Consiste en adivinar las emociones que expresan los compañeros con los gestos que realicen. Uno de los niños enseña a los compañeros el sombrero emocional que le correspondió, el niño o niña no sabe cuál es, pero debe intentar adivinarlo a partir de los gestos de los compañeros.



Paso 2

Sale el sombrero emocional, da clic en la flecha derecha. Luego se muestra la emoción en el sombrero (puede ser tristeza, alegría, miedo, ira, gratitud).



Paso 3

Después se deben observar los gestos de los(as) compañeros(as) elegir el sombrero emocional que cree que le haya salido. Se elige la emoción.



Paso 4

Luego la actividad se repite. Es el turno de adivinar para otro niño del grupo, adivinado de esta manera cada niño(a).

Nota: Mencionar que se debe evitar decir en voz alta el nombre de la emoción, pues el compañero la debe adivinar a través de los gestos.

Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones han sido más fáciles de representar gestualmente?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles de representar gestualmente?
- ¿Qué emociones le han gustado?
- ¿Hubo dificultad en adivinar las emociones realizadas por los compañeros?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

La app no registra datos en esta actividad.

Actividad trece: Rompecabezas emocional

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45
Min

Competencia

Fortalece la capacidad de observación de las niñas y los niños para reconocer las emociones propias y las de los demás en los detalles gestuales.

Desempeño:

Arma las expresiones emocionales integrando en una sola imagen los detalles visuales que la componen.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

El desarrollo de la actividad requiere prestar atención a los detalles visuales en una imagen. En ese sentido, es recomendable realizar una actividad previa que implique la descripción oral de una imagen, así se fortalece la capacidad de observación que será de gran ayuda para armar las expresiones emocionales.

El estudiante puede preguntar:

- **Arrastre de rompecabezas.** Explicar que se arrastra digitalmente con el dedo índice en forma sostenida y soltando la ficha correspondiente a la figura.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla).

Durante la actividad

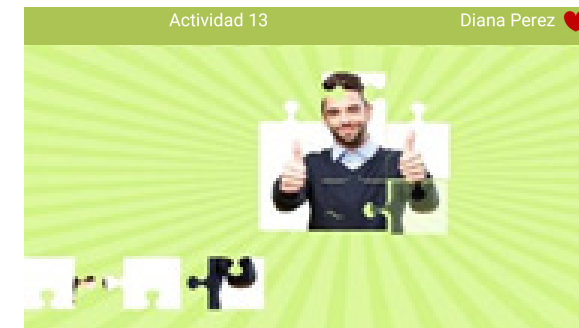
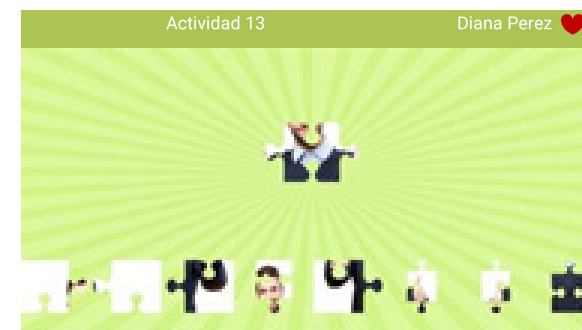
Paso 1

Arrastra las partes para formar la expresión emocional. Solo se arman dos emociones: la más fácil y la más difícil. Selecciona la emoción que te resulte más fácil de armar.



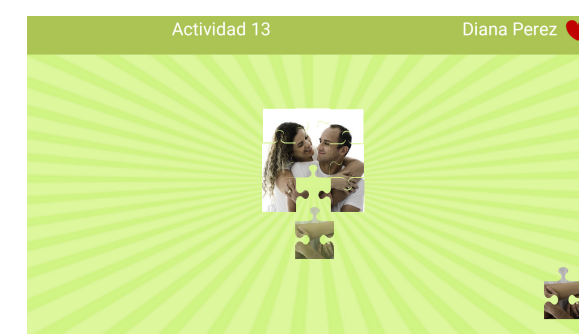
Paso 2

Arrastra cada parte que corresponda a la expresión emocional.



Paso 3

Selecciona la emoción más difícil de armar. Realiza los mismos pasos del ejercicio anterior.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

Motiva una discusión grupal acerca de cómo se expresan las emociones: cuáles son los gestos más habituales que nos ayuda a identificar si alguien se siente triste, enojado, amoroso, agradecido, feliz o asustado.

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

Observar que emociones fáciles y difíciles eligieron los niños (as) para armar el rompecabezas.

Actividad catorce: Encontrar parejas emocionales

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45
Min

Competencia

Favorece la recordación de las seis emociones principales, su significado y sus gestos visuales más determinantes.

Desempeño:

Organiza parejas de emociones recordando su ubicación en el tablero.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

La actividad apela a la memoria visual para recordar las representaciones de las emociones y con ellas su significado. Así que una actividad previa interesante para desarrollar es dibujar de memoria las seis emociones principales. También puede resultar divertido jugar a encontrar una bolita escondida en uno de tres vasos plásticos que vamos moviendo boca abajo sobre una superficie.

El estudiante puede preguntar:

- **Mecánica del juego.** Explicar la mecánica del juego; una buena idea es ayudarles a encontrar la primera pareja y acompañar el proceso hasta que encuentre la segunda.

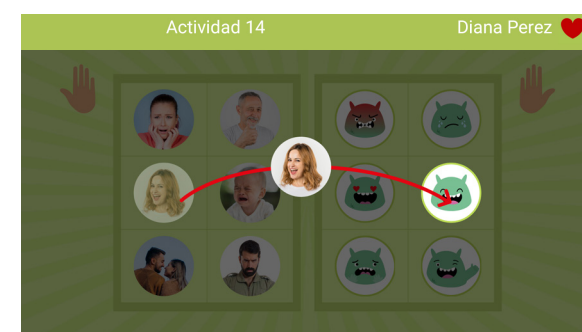
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla).

Durante la actividad

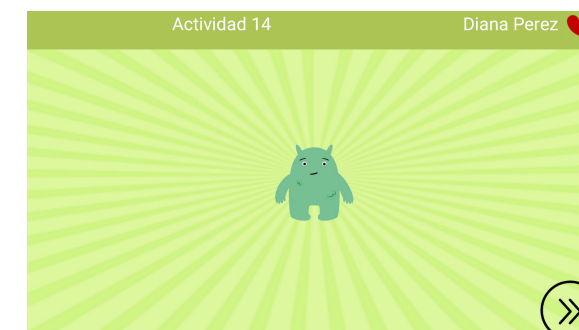
Paso 1

Encuentra la pareja de cada emoción. Arrastra la pareja correspondiente a la emoción que aparece al lado izquierdo de la pantalla.



Paso 2

Continúa hasta encontrar todas las parejas.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

La reflexión grupal busca que recordemos las seis emociones principales, sus significados y sus gestos visuales más notorios. También es un buen momento para recordar la importancia de cada emoción y lo necesario que resulta expresarlas de manera adecuada.

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

La app no registra datos en esta actividad.

Actividad quince: ¿Dónde está la emoción que busco?

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45 Min

Competencia

Fortalece la expresión personal de las emociones a través del coloreado.

Desempeño:

Expresa a través del color una emoción particular

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

Previo a la actividad, es buena idea proponer un ejercicio de expresión libre con el color. Una opción es pintar figuras predeterminadas con colores que no necesariamente correspondan a la realidad, sino más bien a la expresión subjetiva. Esto con el fin de que las y los estudiantes ganen confianza respecto a su elección de color y comprendan que no hay colores correctos o incorrectos para expresar lo que se siente.

El estudiante puede preguntar:

- **Explorar la interfaz.** Hacer una demostración grupal guiada del uso de la interfaz. (uso de pinceles y guardar la emoción).
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla).

Durante la actividad

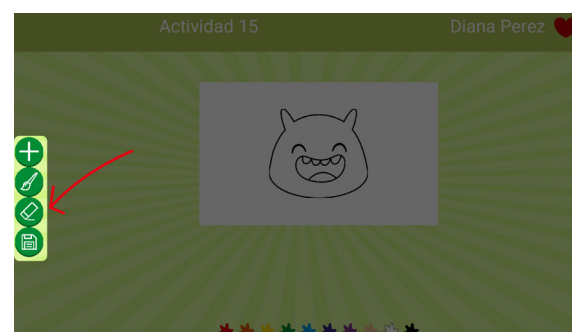
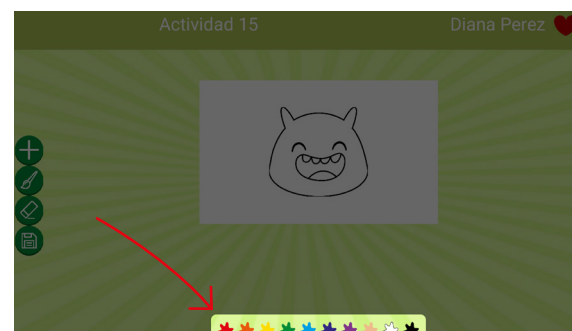
Paso 1

Escuchar y colorear a tu gusto cada emoción. La primera emoción a colorear es la alegría



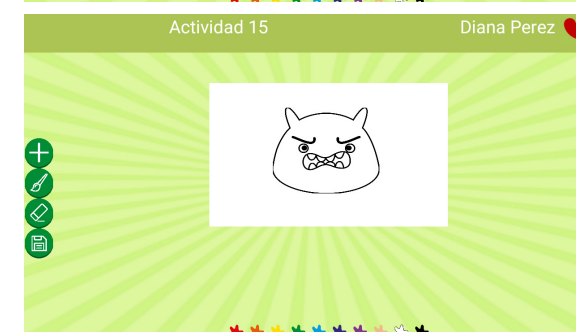
Paso 2

En la parte baja del tablero se encuentra la paleta de colores. Con la barra de herramientas del lado izquierdo se accede al botón para limpiar el dibujo, la opción de cambio de tamaño del pincel, el borrador y el disco de guardar.



Paso 3

Cuando se termina de colorear, se guarda la imagen y continúa con las otras emociones.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

Invita a que los estudiantes hablen acerca de los colores que asocian a cada emoción. Es importante que, en la medida de los posibles, justifiquen su elección de color, si esta estuvo relacionada con alguna experiencia pasada o guiada por algún referente.

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

Revise los colores usados por cada estudiante, tal vez haya patrones de interés. También, la app te permite comparar los colores que usó el grupo para una misma emoción, esta información es útil para planear otras actividades en las que relaciones el color y las emociones.

Actividad dieciséis:

El pañuelo emocional

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45 Min

Competencia

Percibe el autoconocimiento emocional mediante el arrastre de caritas emocionales propuestas por los pañuelos reconociendo las emociones en los demás.

Desempeño:

Identifica sus propias emociones de acuerdo al arrastre de las caritas en la canasta emocional reconociendo las emociones presentadas por el pañuelo.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla).

- ¿Qué emociones conoces?
- ¿Cómo expresas esas emociones?
- ¿Has arrastrado caritas de un lugar a otro?

El estudiante puede preguntar:

- **Arrastre de las caritas.** Explicar la emoción no comprendida utilizando otros sinónimos que el niño reconozca en su vocabulario.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria, es importante mostrar interés sobre estos temas como maestros y escucharlos.

Nota. Los aspectos técnicos de la actividad se deben revisar en los conceptos básicos de esta cartilla, que se encuentran al inicio.

Durante la actividad

Paso 1

Consiste en arrastrar caritas de las emociones de los pañuelos en una canasta emocional.



Paso 2

Sale primero el pañuelo de la emoción de la alegría, el niño elige las caritas que están alegres y las arrastra con su dedo a la canasta que se encuentra en el lado izquierdo.



Paso 3

Luego sale el pañuelo del amor y las otras emociones (ira, gratitud, miedo y tristeza). Posteriormente se hace lo mismo con cada pañuelo emocional, arrastrando las caritas que correspondan a la emoción presentada.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones son positivas?
- ¿En el arrastre de las caritas, se dificulta?
- ¿Te confundiste observando tantas caritas?
- ¿Se te dificultó encontrar alguna carita?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

¿Qué puntos obtuvo el niño con el arrastre de las caritas a la canasta emocional si gana los puntos posibles?

Actividad diecisiete: Consignas emocionales

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:

Experiencias de aprendizaje



30-45
Min

Competencia

Identifica las emociones mediante la expresión corporal desarrollando diferentes momentos emocionales

Desempeño:

Expresa cada emoción por medio de sus movimientos corporales con las emociones que le hizo sentir.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Qué emociones conocen?
- ¿Te gusta saltar, gritar, abrazar?
- ¿Has expresado lo que sientes por medio de tu cuerpo?

El estudiante puede preguntar:

- **Expresión de emociones consignadas.** Explicar que expresen las emociones como a ellos les gusta y sin temor.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Prestar atención a los gestos y las declaraciones de los niños(as), pues a partir de estas expresiones los infantes relacionan las emociones con aspectos de su vida diaria.

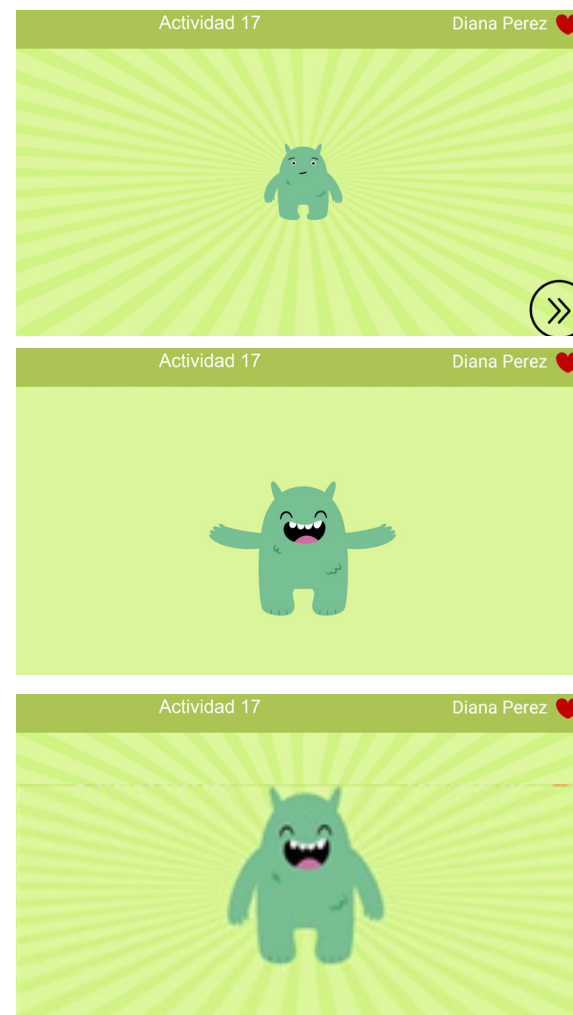
Nota. Los aspectos técnicos de la actividad se deben revisar en los conceptos básicos de esta cartilla, que se encuentran al inicio.

Durante la actividad

Paso 1

Consiste en decirle al niño una emoción y hacer lo que se le indique con su cuerpo.

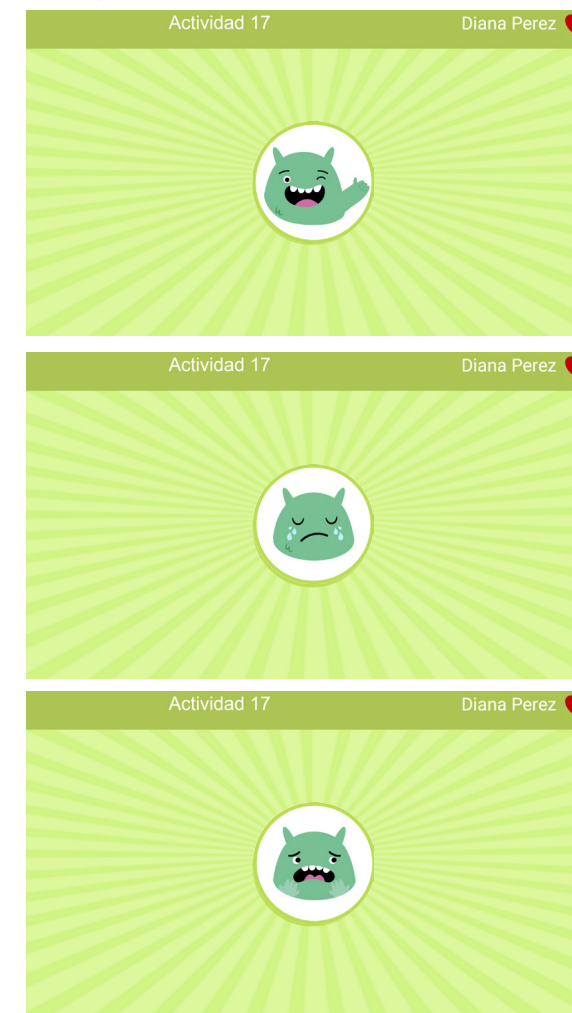
La primera emoción que elige es la emoción de la alegría. El niño saltará con los brazos y piernas, diciendo ¡Yujuuuu!



Paso 2

Se presiona el botón de la emoción gratitud, dando tres aplausos y diciendo ¡gracias!

Luego prosigue con la emoción de la tristeza, en esta busca a un compañero y le da un abrazo, en la emoción del miedo grita ¡muy asustado!, en la emoción del amor manda un beso y en la emoción del enojo se toma aire, cuenta hasta 10



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?
- ¿Te fue fácil realizar las consignas?
- ¿Qué consigna te gustó realizar más?
- ¿Qué consigna te gustó menos?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

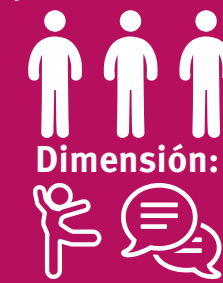
La app no registra datos en esta actividad.

Actividad dieciocho:

Alto emocional

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:

Experiencias de aprendizaje



30-45 Min

Competencia

Comunica las emociones de los niños(as) mediante la expresión corporal, potenciando la imaginación a través de la representación gestual.

Desempeño:

Representa sus propias emociones mediante su lenguaje corporal y gestual utilizando como herramienta la mímica expresando cada emoción que siente.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Cómo expresas esas emociones?
- ¿Te gusta hacer mímica?
- ¿Te gusta imitar?

El estudiante puede preguntar:

- **Dificultad al expresar el gesto.** Debe darse la suficiente confianza al niño para que pueda expresarse, a veces se les ayuda como docentes haciendo los gestos para que los niños lo imiten.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria.

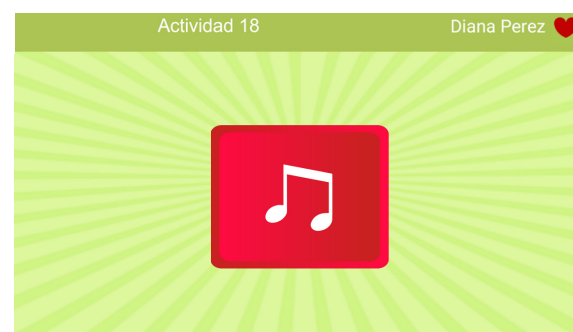
Nota. Los aspectos técnicos de la actividad se deben revisar en los conceptos básicos de esta cartilla, que se encuentran al inicio.

Durante la actividad

Esta actividad consiste en expresar una emoción con sus gestos y cuerpo para que los demás lo imiten.

Paso 1

Se elige una de las seis emociones (amor, tristeza, alegría, ira, gratitud o miedo).

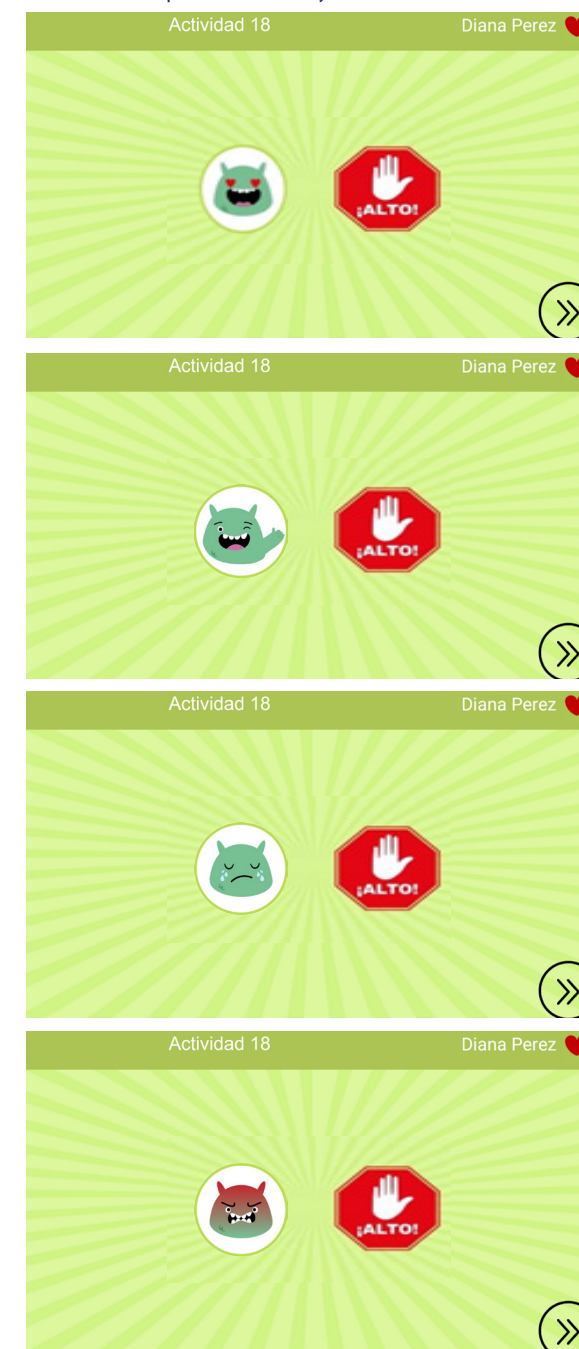


Paso 2

Cuando se elige la primera emoción se expresa con el cuerpo haciendo gestos para que los compañeros imiten esa emoción, el niño que realice el gesto observa a los compañeros y analiza quién imita mejor, deben tocar su espalda y gritar que emoción eligió.

Paso 3

Por lo tanto se hace lo mismo con las siguientes emociones que el niño elija.



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones han sido más fáciles de expresar?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles de expresar?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

La app no registra datos en esta actividad.

Actividad diecinueve:

Sopa de letras

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:



Experiencias de aprendizaje



30-45 Min

Competencia

Identifica las palabras de las emociones mediante la sopa de letras a través del relleno relacionado con la emoción que siente.

Desempeño:

Reconoce sus propias emociones mediante la sopa de letras encontrando palabras relacionadas con las emociones plasmando la emoción encontrada a través del dibujo.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Has jugado sopa de letras?
- ¿Te gusta jugar sopa de letras?
- ¿Qué emociones conocen?
- ¿Cómo expresan esas emociones?

El estudiante puede preguntar:

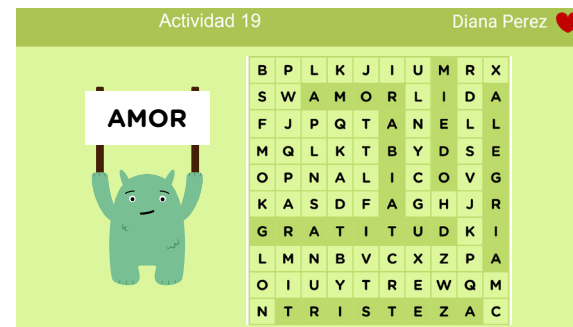
- **Dificultad para encontrar la palabra.** Explicar que observen bien donde está la palabra, si es posible brindarles orientación indicando el inicio de la palabra.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria.

Nota. Los aspectos técnicos de la actividad se deben revisar en los conceptos básicos de esta cartilla, que se encuentran al inicio.

Durante la actividad

Paso 1

Consiste en encontrar palabras de las emociones. Sale la primera emoción, la alegría y se busca la palabra en la sopa de letras.



Paso 2

Luego rellena el dibujo de la emoción encontrada. Por lo tanto se realiza lo mismo con cada palabra de las emociones (amor, ira, gratitud, miedo y tristeza).



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones han sido más fáciles de identificar?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles de identificar?
- ¿Se le dificultó rellenar las palabras?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

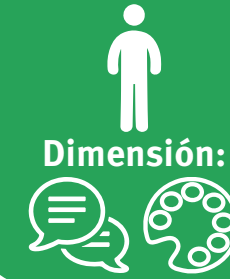
Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

- En los emoticonos coloreados: ¿Qué emoción y expresiones coloreó cada niño(a)?
- Con relación a los colores: ¿Qué colores prevalecieron en cada emoción?

Actividad veinte: Construyendo palabras

Ficha técnica

Tipo de actividad:



Dimensión:

Experiencias de aprendizaje



30-45
Min

Competencia

Identifique sus propias emociones mediante la organización de palabras emocionales, ordenándose y adivinando qué emoción es.

Desempeño:

Reconoce sus propias emociones de acuerdo a la construcción de palabras emocionales, utilizando como herramienta el arrastre de cada letra en un balde para luego plasmar rellenando con color el emoticón expresando lo que siente.

Antes de la actividad

Posibles problemas que se pueden presentar en la actividad:

Como profesor(a) debe explicar qué son las emociones y en qué consiste cada una (Ver conceptos básicos de esta cartilla). Luego hacer las siguientes preguntas:

- ¿Qué emociones conocen?
- ¿Cómo expresan esas emociones?

El estudiante puede preguntar:

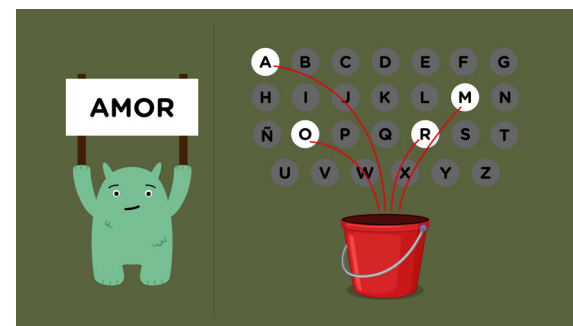
- **Dificultad de arrastrar cada letra.** Explicar el arrastre de la letra que corresponde a la emoción y llevarla al balde.
- **Problemas con interés o desinterés.** Motivar al niño(a) para que continúe con el proceso.
- **Lenguaje verbal y no verbal.** Tener presente los gestos y lo que menciona en la actividad, pues ellos hacen relación de estos aspectos con su vida diaria.

Nota. Los aspectos técnicos de la actividad se deben revisar en los conceptos básicos de esta cartilla, que se encuentran al inicio.

Durante la actividad

Paso 1

Consiste en organizar las palabras emocionales (alegría, amor, ira, gratitud, miedo y tristeza) que se indican, arrastrándose y colocándolas en un balde. Por lo tanto el niño debe conformar la palabra en orden y adivinar qué emoción está arrastrando las letras que forman las palabras de cada emoción.



Paso 2

Posteriormente, dibuja el emoticón usando los colores que deseen (Realizando con cada emoción).



Después de la actividad

Preguntas a tener en cuenta en el círculo de reflexión:

- ¿Qué emociones han sido más fáciles de identificar?
- ¿Qué emociones han sido más difíciles de identificar?
- ¿Se le dificultó el arrastre de cada letra?
- ¿Cómo te sentiste al realizar la actividad?

Aspectos de los datos para registrar en la Web de la App:

- En los emoticonos dibujados: ¿Qué emoción y expresiones coloreo cada niño(a)?
- Con relación a los colores: ¿Qué colores prevalecieron en cada emoción?

Referencias Bibliográficas

* Alvarez, N., & Padilla, J. (2019). Escucha a la infancia a través de propuestas provocativas y documentación pedagógica. Universidad Nacional de Educación.

* Beas Miranda, M., González, E., & Salmerón, A. (2016). Estudio de las emociones en las consignas de los cuadernos españoles. Curso 1964-1965. Revista de Estudios Sociales, 58, 52-62. <https://doi.org/10.7440/res58.2016.04>

* Bisquerra, R. (2009). Psicopedagogía de las emociones. (S. A. Síntesis, Ed.). Madrid. Retrieved from <http://www.codajic.org/node/3100> Psicopedagogía de las emociones Autor: Rafael Bisquerra Alzina

* Brazuelo, F., & Gallego, D. (2011). Mobile Learning. Los dispositivos móviles como recurso educativo. Sevilla: MAD Eduforma. Sevilla: ed. MAD,SL. <https://doi.org/10.1344/reire2012.5.25212>

* Cuervo, A., & Izzedin, R. (2007). Tristeza, depresión y estrategias de autorregulación en niños. Tesis Psicológica, 2, 35-47.

* D'Angelo, E. (1997). La asamblea en educación infantil: su relación con el aprendizaje y con la construcción de la autonomía. Investigación En La Escuela, (33), 79-88. Retrieved from <https://idus.us.es/handle/11441/59831>

* Gonzáles, J. de J., & Rodríguez, M. del P. (2003). La gratitud: una cualidad natural. Revista Latinoamericana de Psicopatología Fundamental, 6(4), 54-67. <https://doi.org/10.1590/1415-47142003004005>

* Filella, G., & Oriol, X. (2016). Regulación de la ira par prevenir la violencia. In Coord. (Ed.), Educación

emocional : propuestas para educadores y familias (3a ed., pp. 1-266). Bilbao: Desclée de Brouwer, S.A. Retrieved from http://encore.fama.us.es/iii/encore/record/C__Rb2713338__Seducacion+emocional__Po%2C1__Orighresult__X7__T?lang=spi&suite=cobalt

*Herranz Aragoneses, A., & López Pastor, V. (2015). La expresión corporal en educación infantil. La Peonza: Revista de Educación Física Para La Paz, (10), 23-44. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5367747>

* Mendoza-Zuñiga, A., Rebollar-Plata, G., & Jaimes-Jaimes, A. (2016). ABC-Learning, una herramienta m-Learning para Preescolar. Revista Tecnologías de La Información, 3(6), 1-7. Retrieved from www.ecorfan.org/bolivia

* Ministerio de Educación Nacional. Lineamientos curriculares preescolar (1998). Serie de lineamientos curriculares: Bogotá D.C., Colombia. Retrieved from <http://www.mineduacion.gov.co/1621/w3-article-339975.html>

* Ministerio de Educación Nacional (MEN). El juego en la educación inicial, Pub. L. No. Documento No. 22, 1 (2014). Colombia. Retrieved from www.mineduacion.gov.co

* Ministerio de Educación Nacional [MEN]. (2017). Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral (Min Educac). Bogotá, Colombia. Retrieved from https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf%0A%0A

* Moreno, C. (2016). Miedo, ansiedad y estrés. In Coord. (Ed.), Educación emocional : propuestas para educadores y familias (3a edición, pp. 1-266). Bilbao: Desclée de

Brouwer, S.A. Retrieved from http://encore.fama.us.es/iii/encore/record/C__Rb2713338__Seducacion+emocional__Po%2C1__Orighresult__X7__T?lang=spi&suite=cobalt

* Moreno Lucas, F. M. (2015). La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil. Opcion, 31(Special Issue 2), 772-789. Retrieved from <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5834781>

* Mujica Johnson, F. N., Orellana Arduiz, N. del C., & Luis-Pascual, J. C. (2019). Perspectiva moral de las emociones en los contextos de educación formal. Revista Ensayos Pedagógicos, 14(1), 69. <https://doi.org/10.15359/rep.14-1.4>

* París Romia, G. (2019). El arte como espacio de encuentro: influencias rizomáticas entre infancia y artistas residentes en la escuela. Arteterapia. Papeles de Arteterapia y Educación Artística Para La Inclusión Social, 14(July 2019), 55-73. <https://doi.org/10.5209/arte.65088>

* Rebeca Puche, Orozco, M., Orozco, B., Correa, M., & Corporación niñez y conocimiento. (2009). Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia. Retrieved from https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-210305_archivo_pdf.pdf

* Rojas Pedregosa, P. (2019). Inteligencia y gestión emocional del profesorado en la escuela. España: Wanceulen Editorial.

* Salas, W. (2005). Formación por competencias en Educación Superior. Una aproximación conceptual a propósito del caso Colombia. Revista Iberoamericana de Educación, 36(9), 1-9. Retrieved from <https://dialnet>.

unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2660166

Unigarro, M. (2017). Un Modelo Educativo Crítico con Enfoque de Competencias. Colombia: Green Papers. Retrieved from <https://www.ucc.edu.co/academia/Paginas/modelo-educativo-critico-con-enfoque-de-competencias.aspx>

