

**RECONOCIENDO LAS EMOCIONES DE LOS NIÑOS DE GRADO TERCERO DEL
COLEGIO FONQUETÁ A PARTIR DEL USO DE LOS JUEGOS, EN TIEMPOS DE
PANDEMIA.**

**CAMILO ANTONIO MÉNDEZ BERNAL
DUVAN NICOLÁS ORTIZ RIVERA
ANGEL STEVEN SOTO BUENO**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO
RECTORÍA UNIMINUTO BOGOTÁ VIRTUAL Y DISTANCIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
2021**

**LAS EMOCIONES EN TIEMPOS DE PANDEMIA A PARTIR DEL JUEGO EN
ESTUDIANTE DE GRADO TERCERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
FONQUETÁ**

**CAMILO MÉNDEZ, ID 692376
DUVAN NICOLÁS ORTIZ RIVERA, ID 691605
ANGEL STEVEN SOTO BUENO, ID 692070**

**PATRICIA TRASLAVINA ESPITA
MAGÍSTER EN NEUROPSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN**

**Sistematización de experiencias de la práctica pedagógica adelantada en el
marco de Opción de Grado como requisito para obtener el título de
Licenciado(a) en Educación Física, Recreación y Deporte**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS-UNIMINUTO
RECTORÍA UNIMINUTO BOGOTÁ VIRTUAL Y DISTANCIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA, RECREACIÓN Y DEPORTE
2021**

DEDICATORIAS

Por: Duván Nicolás Ortiz Rivera

Esta sistematización es dedicada a todas las niñas, niños y familias beneficiadas de la Institución Educativa Fonqueta, a nuestras familias y docentes que hicieron parte de esta labor en su apoyo. El tiempo dedicado en nuestra gestión como docentes en formación nos permite tener un gran aprendizaje para seguir en la investigación y formación desde la gestión de servicio social por la comunidad.

Por: Ángel Steven Soto

La presente sistematización es dedicada a nuestras familias que nos brindaron su apoyo incondicional y estar siempre ahí brindando lo mejor para que nosotras logremos este objetivo de podernos graduar como futuros licenciados. A Dios porque en medio de esta situación de salubridad que hemos afrontado nos ha permitido continuar para cumplir con nuestros sueños y metas.

Por: Camilo Antonio Méndez Bernal

La presente sistematización la dedico a mis padres quienes me dieron el impulso de continuar mi profesión, mantener mis sueños siempre presentes, tener la fortaleza de seguir luchando para poderle brindar un futuro mejor a mi hija quien es mi apoyo incondicional y motivación para la culminación con el mayor de los éxitos esta sistematización de experiencias. A los docentes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios quienes con paciencia y esmero aportan a cada proceso de formación unas bases sólidas y estructuradas para afrontar el reto de la vida profesional.

Tabla de contenido

Lista de anexos.....	6
Resumen.....	7
Abstract.....	9
Introducción	11
CAPÍTULO I	14
1.1 Abordaje del Contexto	14
1.2 Justificación de la experiencia	17
Objetivos de la Sistematización	20
Objetivo General.....	20
Objetivos Específicos.....	20
CAPÍTULO II	21
2.1 Antecedentes	21
2.1.1 Antecedentes Internacionales.....	21
2.1.2 Antecedentes Nacionales	24
2.1.3 Antecedentes Regionales	27
2.2 Marco Conceptual o Teórico	30
2.2.1 Las emociones, un espacio de aprendizaje.	30
2.2.1.1 Las Emociones Factor De Autorreconocimiento.....	30
2.2.1.2 Desarrollo de la inteligencia emocional desde las etapas tempranas.....	34
2.2.2 Una mirada a las infancias intermedias	35
2.2.3 El juego como experiencia de vida	44
2.2.4 Aprendizaje desde la virtualidad.....	45
2.3 Experiencia Metodológica.	48

2.3.1¿Un punto de partida?	48
2.3.2¿Y sistematizar para qué?	49
2.3.3¿Qué se va a sistematizar?	50
2.3.4¿Qué aspectos centrales de esa experiencia interesa sistematizar?.....	50
2.4 Recuperación del proceso vivido desde las etapas de práctica	52
2.4.1Practica 1.....	52
2.4.2Practica 2.....	53
2.4.3Práctica 3 (intervención, tipos de juego como elementos para expresar y canalizar las emociones expresadas).....	55
2.5.1 Una mirada hacia la reflexión	57
CAPÍTULO III.....	59
3.1 Documentación de la experiencia	59
3.1.1 Rol del docente en la clase de educación física	59
3.1.2 Juego-Emociones un medio de vivencias	60
3.2 Conclusiones y recomendaciones	61
CAPITULO IV.....	64
4.1Anexos	64
4.2 Acompañamiento de la sistematización de experiencias desde la práctica.	67
Referencias Bibliográficas	68

Lista de anexos

Anexo 1: Carta de autorización Institución Educativa Fonquetá.....	64
Anexo 2: Diarios de campo.....	65
Observación práctica 1.....	65
Población para intervenir:	65
Anexo 3: Barreras de aprendizaje	65
Caracterizaciones estudiantes de primaria	65
Anexo 4: Actividades planteadas	65
Cronograma.....	65
Actividades	65
Ejemplo realización actividades	65
Clase a partir del cuento el monstruo de colores	65
Anexo 5: Links encuestas realizadas	65
Test sobre tipos de emociones y sus características:	65
Valoración de la clase:	66
Anexo 6: Evidencias durante la intervención	66
Evidencias y reflexiones de las sesiones:.....	66
Experiencia desde la práctica pedagógica: 66	
Anexo 7: Cartilla digital como recurso de aprendizaje.....	66

Resumen

Esta sistematización de experiencias corresponde a un trabajo realizado para optar por el título en Licenciado en educación física, Recreación y deporte, de la Corporación Universitaria Minuto de Dios (sede Calle 80 UVD). Básicamente es una experiencia académica vivenciada y aplicada durante el proceso de prácticas pedagógicas.

El presente proyecto de sistematización se llevó a cabo en la Institución Educativa Fonqueta con sede en el municipio de Chía Cundinamarca. En dicha institución estudian alrededor de 900 niños, niñas y adolescentes, donde la estratificación socioeconómica predominan los estratos 1 y 2. Al llegar al colegio como practicantes de licenciatura de educación física en el área educativa, logrando observar que uno de los aspectos que más afecta la vida de los estudiantes del grado tercero de primaria, es el manejo de sus emociones, la afectación emocional causada por el confinamiento producido por la pandemia sanitaria COVID-19, manifestada a través de su comportamiento gestualidad y demás acciones que dejan en evidencia dicha falencia. por esta razón decidimos enfocarnos en fortalecer el reconocimiento de las emociones y la canalización de estas por medio del juego como agente socializador e instrumento de intervención.

En este orden de ideas era necesario utilizar un método que permitiera establecer un orden para llevar a cabo un proceso de intervención y es por esta razón que se ve de manera viable ejecutar un proceso de sistematización de experiencias. Para dicha ejecución partimos de 3 fases.

- La primera fase corresponde a la observación dentro del contexto con la población.
- La segunda fase es la planificación de la intervención.
- La tercera se enfoca en el análisis de resultados.

Este proceso permite analizar las capacidades de los estudiantes del grado tercero de la Institución educativa Fonquetá, frente a la canalización de sus emociones y manejo de estas en un estado natural.

Para dar ejecución a este proceso se realiza una observación previa lo cual permite abordar de una manera asertiva a la población, para lo cual fue necesario realizar sesiones de clases para vivenciar estas experiencias sobre el manejo de sus emociones, por otra parte, se ejecutaron actividades que fueran adecuadas para logra generar una canalización e identificación de sus emociones en

diferentes etapas del juego como lo que representa el ganar, el perder donde se manifiestan de forma natural emociones como felicidad, tristeza, miedo, entre otras. Con el fin de ejecutar acciones por parte del docente para poder intervenir y canalizar esas emociones y así mejorar algunas conductas disruptivas a través del juego durante las sesiones de clase con el fin de generar un ambiente agradable de convivencia en los espacios de aula ya sea presencial o de manera virtual.

A partir de los resultados obtenidos, se creó una cartilla digital dirigida a los docentes de la institución para que por medio de esta experiencia pedagógica logren identificar algunos estados emocionales y de igual manera generar una adecuada canalización, no solo en esta población, sino en toda la institución con el fin de aportar en el desarrollo óptimo de la inteligencia emocional de los niños en etapa escolar de la Institución Educativa Fonquetá.

Palabras Clave: Emociones, Juego, Niñez intermedia, Aprendizaje medios virtuales, rol docente, Educación física

Abstract

This systematization of experiences corresponds to a work carried out to opt for a Bachelor's degree in physical education, Recreation and sport, from the Minuto de Dios University Corporation (headquarters Calle 80 UVD). Basically it is an academic experience lived and applied during pedagogical practices.

The present systematization project was carried out at the Colegio Institution educative Fonqueta, at the headquarters of Chia, Cundinamarca. In this institution they study around 900 children and adolescents, where the socioeconomic stratification predominates in strata 1 and 2.

Upon arriving at school as physical education degree practitioners in the educational area, we were able to observe that one of the aspects that most affects the lives of third grade students are the management of their emotions and the way of emotional affectation thanks to the confinement produced by the COVID-19 health pandemic, for this reason we decided to focus on channeling and intervening their emotions through play as a socializing agent and intervention tool.

In this vein, it was necessary to use a method that would allow us to have an order to carry out an intervention process and that is why we base it on a systematization of experiences on which 3 phases are based. The first of these is the observation of the population, the second phase is the planning of the intervention, and the third focuses on the analysis of the results. This process allowed us to have a document with a more solid basis with which it can be identified how involved the third-grade students of the Fonqueta Educational Institution are, in the face of channeling their emotions and managing them in a natural state.

To carry out this process, different documents were reviewed that allowed us to approach the population in an assertive way, which was necessary to hold class sessions that would allow us to experience these experiences on the management of their emotions, on the other hand, activities were carried out that were suitable for channeling and intervening their emotions in different stages of the game, such as the winner and the loser "happiness, sadness, emotion", in order to be able to make an intervention by the teacher to be able to channel and intervene in their emotions and thus improve these behaviors triggered through play during class sessions in order to generate a pleasant atmosphere of coexistence in the educational institution.

From the results obtained, a digital booklet was created aimed at the institution's teachers so that through this pedagogical experience more interventions can be carried out not only in this population but in the entire institution in order to be able to transform this school society of the school fonqueta educational institution.

Keywords: Emotions, Play, Middle childhood, Virtual media learning, Teaching role, physical education.

Introducción

El presente documento da cuenta de los diversos sucesos y percepciones que se dieron durante la realización de las prácticas pedagógicas y sus diferentes etapas: la observación participativa, la planeación y la intervención de la propuesta pedagógica, teniendo como eje fundamental el reconocimiento de las emociones a partir del juego, todo ello realizado en el escenario de práctica formal la Institución Educativa Fonquetá, la cual se ejecutó durante esa etapa de confinamiento obligatorio debido a la pandemia a causa del COVID-19. Desde esta sistematización se busca resaltar la importancia de incluir dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje el aspecto de tipo emocional en los diferentes espacios de desarrollo reflejando los beneficios y aportes al desarrollo integral del niño y niña.

La Institución Educativa Fonquetá cuenta con programas que van directamente orientados a una formación crítica-constructivista, teniendo con ello una aplicación de temáticas orientadas al deporte, por ejemplo los programas transversales los cuales brindan la oportunidad al estudiante de involucrarse de forma asertiva en una actividad que le genere interés, desde las prácticas educativas se busca aportar en la asignatura de educación física con diferentes grados, teniendo en cuenta las orientaciones metodológicas de la institución, llevando a nuevas dinámicas de clase desde la virtualidad y considerando las distintas dificultades por el confinamiento.

Cabe señalar que en la primera etapa se realizó la observación de las diferentes realidades y problemáticas en la cual la más notoria era no contar con un docente de educación física en el área de primaria, también que debido al confinamiento obligatorio se identificó la importancia de abordar la dimensión socioemocional en los niños. Hay que mencionar que en la segunda fase se planteó una propuesta de intervención con una orientación dada desde la siguiente pregunta ¿Cómo a partir del juego los estudiantes de grado tercero pueden reconocer sus emociones en tiempos de confinamiento? Dicho planteamiento abre las puertas a una tercera fase la cual fue la implementación de juegos por medio de tutorías sincrónicas, generando una interacción de los estudiantes con su conocimiento previo del aspecto emocional desde los espacios de encuentro.

La presente sistematización hace referencia al abordaje de las emociones desde el juego como eje fundamental, como parte del quehacer del ser humano y a partir del generar aprendizajes significativos, como lo señala Delors (1996) en los 4 pilares educativos cuando definió e introdujo la educación emocional como un eje indispensable para el desarrollo integral del ser humano:

Aprender a conocer, con este se busca obtener las herramientas adecuadas para gestionar el conocimiento a partir de la comprensión, poder conocer y descubrir.

Aprender a hacer se refiere al desarrollo de habilidades personales y llevarlas a la práctica.

Aprender a ser envuelve una libertad de pensamiento donde a partir de espacios educativos se permite la imaginación y potenciar las habilidades y el último

Aprender a vivir juntos se enfatiza en la comunicación grupal, la participación cómo eje principal.

En cuanto a lo mencionado anteriormente las emociones y el juego son ejes fundamentales para el aprendizaje, desde la presente sistematización y teniendo en cuenta las 3 fases implementadas en la institución, es claro que abordar las emociones desde el juego, aparte de generar una variedad de emociones es una forma de generar en el niño esas experiencias socio-emocionales desde la implementación por medios virtuales, además el rol que podía cumplir cada niño desde la interacción con los compañeros, desde el trabajo en equipo, desde las competencias individuales, desde las incógnitas planteadas en los juegos; permite llevar un aprendizaje rumbo a la educación emocional cómo lo menciona (Delors,1996)

Por otro lado, entendiendo las emociones como eje fundamental para la vida es indispensable tenerlas en cuenta en el sector educativo, al interior de las instituciones y reconocerlas de acuerdo con los planteamientos de Goleman 1996, en emociones primaria y secundarias las cuales están inmersas en los comportamientos del ser humano

Hay que mencionar que el eje importante del trabajo se centra en abordar el proceso de la práctica a partir de una propuesta de intervención y la reflexión generada y cómo desde ese contexto se aportó al rol cómo docente en educación física orientado a una visión clara de ver el juego como un recurso el cual genera en los estudiantes diferentes reacciones emocionales. Por otro lado, es claro que las emociones respecto al confinamiento a causa del COVID-19 generó cambios notables en la vida, en especial en su psiquis (Vélez, C. 2021)

Teniendo en cuenta lo que expresa (Vélez, C. 2021) es importante mencionar el estudio realizado por Niñezya donde refiere algunos hallazgos con relación al aprendizaje en tiempos de pandemia: en cuanto al Aprendizaje durante la virtualidad se evidencio que el 55,51% de los niños

aprendieron poco, el 19,45% igual como en la escuela, solo el 20% manifestaron que aprendieron mucho, un 3,6% nada en lo absoluto.

El segundo aspecto aborda que más del 40% de los niños entre 6-18 años que han desarrollado ansiedad u otro síntoma psicosocial desde el inicio de la pandemia, el 19% le es indiferente, el 38% se han sentido más depresivos y el 70% se han sentido igual o simplemente no aplica. Se puede establecer que el aprendizaje y la parte socioemocional se ha visto afectada durante la pandemia y más precisamente durante el confinamiento, por ello la relevancia de la propuesta realizada (Niñezya, 2021)

Se debe agregar lo planteado por (Hagan, 2005) al referir que, en las diversas situaciones de estrés, depresión, ansiedad, adicciones durante el confinamiento se presentan aspectos fuera de “normalidad” junto a otros desórdenes mentales, debido a ello el juego, la recreación, el deporte toman una importancia siendo medios o recursos de reconocimiento de emociones y canalización de las mismas, todo lo mencionado enfatizado en el juego. Como lo refiere (Huizinga, 1971) “una acción u ocupación libre durante un tiempo y espacio determinado con reglas estipuladas y todo este proceso va acompañado de diversas emociones y sentimiento de libertad”.

CAPÍTULO I

1.1 Abordaje del Contexto

La institución educativa Fonqueta ubicada en la vereda Fonqueta vía Valvanera del Municipio de Chía, Cundinamarca. Es un establecimiento de carácter oficial estando bajo jurisdicción de la secretaría de Educación del municipio, se constituye como uno de los principales colegios públicos de este ofreciendo educación en los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Básica Secundaria, Media Académica, Aproximadamente cuentan con una población estudiantil de 900 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera Preescolar y Bachillerato en jornada de la mañana y primaria en jornada tarde, desde la organización del talento humano para responder a las necesidades de los estudiantes de la institución encontramos los directivos docentes, un orientador, 2 administrativos y 32 docentes, aparte de la participación de líderes estudiantes y padres de familia.

La vereda en la cual se encuentra ubicada la institución tiene una tendencia orientada a lo urbano debido al desarrollo y cercanía de la zona central del municipio: La institución consta de 4 bloques con aulas, áreas administrativas y de servicios, a pesar de la limitación del espacio se cuenta con zonas verdes, cancha mixta y un parque pequeño. Además, el municipio cuenta con espacios adecuados para estimular diversas actividades para el desarrollo de las personas como la villa olímpica, parques infantiles, zonas de recreación y espacios para prácticas de diferentes deportes y otras alternativas de interés para los estudiantes.

Debido a las diversas realidades que envuelven el entorno de la institución en el año 2018 se modificaron los objetivos de la institución, con una fundamentación clara donde es darle las herramientas a los estudiantes para que sean agentes de cambio con sentido de pertenencia que puedan desarrollar habilidades cognitivas y humanas teniendo en cuenta esas necesidades de su entorno. Por ello el PEI está caracterizado por tomar en cuenta las problemáticas actuales, ya que las familias mayoritariamente se encuentran en estratos socioeconómicos uno y dos donde sus principales ingresos nacen del trabajo con cultivo de flores, comercio, servicio doméstico etc. De igual manera hay que tener en cuenta que en los últimos años la llegada de familias extranjeras, desplazados por la violencia o personas en busca de oportunidades han incrementado notablemente tanto la población en el municipio cómo en las necesidades de buscar formas de generar ingresos con la ilusión de encontrar oportunidades de desarrollo.

Realizando un abordaje del POA (plan operativo institucional) cabe resaltar que la institución desde la modificación del PEI y teniendo en cuenta la pandemia a causa del COVID-19 establece 5 ejes donde aparte de una formación integral de los estudiantes, se quiere conservar esa memoria histórica del municipio, de esta manera en el nuevo PEI se proponen en 2018 los siguientes programas, por ejemplo: en 2018 el primer eje se denominó “Esquilando el territorio”, en este se busca reconocer las realidades en torno a la vereda y los aspectos característicos de la misma. En 2019 se encuentra el segundo eje “Cargando Estrategias” donde se crean nuevos programas para transformar la calidad educativa. En 2020 se establece el tercer eje “Hilando talentos” donde se tiene un enfoque de cambio debido a la pandemia desde la unión y la perseverancia en pro de los estudiantes. El cuarto eje en 2021 “Devanado ideas” se orientó a todo lo que ha dejado desde el confinamiento y volver a la presencialidad y por último el quinto eje en el cual en 2022 se espera evidenciar los resultados de este POA, los cambios desde la pandemia fueron notables y afectan de gran manera, pero también fue un impulso para innovar y seguir unidos.

En consecuencia, la pandemia que se ha vivido a nivel mundial desde el año 2019 y en especial los periodos de confinamiento obligatorio afectaron principalmente en tres aspectos; social, económico y el sector educativo, donde aparte de las afectaciones desde lo laboral y lo económico para los adultos, los niños y niñas mostraron reacciones emocionales más prevalentes durante el confinamiento (69.6%), seguido de los problemas de sueño (31.3%) y las reacciones conductuales (24.1%) todo ello desde un estudio realizado por (Erades, 2020). En consecuencia, a lo mencionado y teniendo en cuenta el contexto en el que se encontraban los niños de la institución Educativa Fonqueta, desde la realización de las clases virtuales se evidenciaron cambios notorios en su estado emocional debido a que se había perdido esa “normalidad académica “En la que ellos podían interactuar con sus compañeros, docentes y convivir en diferentes ambientes de aprendizaje.

Por otra parte, no se contaban con los espacios adecuados para la ejecución de las clases y muchas dificultades de conectividad de compañeros por falta de dispositivos para estar presentes en las clases sincrónicas, esto también influyó en sus estados de ánimo y emociones denotadas a través de su expresión y sus acciones reflejadas en sus pantallas. El deseo de los estudiantes era poder compartir con sus compañeros en la institución, pero todos los procesos eran por medios

virtuales, esto de cierta manera tuvo impacto en la forma de pensar y de actuar, debido a ello se realizaron estrategias de aprendizaje en la institución partiendo de tutorías sincrónicas, guías de trabajos y realizando un acompañamiento desde el área de educación física, con este método de enseñanza se logra identificar que los niños en la dimensión emocional se han visto afectados, ya que no toman interés de participar durante las clases virtuales y el aprendizaje se les hace más complejo detrás de una pantalla porque no tener una motivación participante en la clase, otro factor que interviene en sus emociones es la interacción con los amigos por ello se obtuvo una propuesta dirigida a estudiantes de tercer grado de la institución educativa Fonqueta para generar una relación motivacional con sus compañeros.

De esta manera esta sistematización de prácticas pedagógicas está fundamentada en el reconocimiento de las emociones a partir del juego en niños de grado tercero, esta serie de juegos se organizó de acuerdo con una encuesta planteada donde se reflejaba que nociones tenían los niños sobre las emociones y cómo ciertas situaciones influyeron en la parte emocional. La realización de los juegos se hizo en sesiones sincrónicas partiendo de un video corto con el cuento del monstruo de colores y llevando un proceso donde desde juegos individuales competitivos y cooperativos los niños interpretan las emociones que se generaban durante dichas sesiones.

Desde un recurso pedagógico como la cartilla digital se evidenciaron las diferentes actividades ejecutadas, vivencias de los docentes practicantes, estudiantes y esas diferentes temáticas en relación a la propuesta, este recurso sirve de apoyo para la institución dado que esta cartilla es un medio para abordar de las emociones desde el juego favoreciendo de gran manera a la asignatura de educación física.

1.2 Justificación de la experiencia

La práctica pedagógica de la Licenciatura Educación Física, Recreación y Deportes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, es un proceso que se lleva a cabo entre séptimo y noveno periodo académico en el cual se tiene como objetivo fortalecer y aplicar los aprendizajes adquiridos durante la carrera, dicho proceso se realizó en el escenario formal la Institución Educativa Fonquetá, donde cumpliendo el rol de docentes practicantes se buscó desde la práctica observar, entender y analizar las diferentes problemáticas que envuelven dicho entorno donde desde la creación de una propuesta y la implementación de la misma se refleje la importancia de en este caso el reconocimiento de las emociones desde el juego cómo recurso.

En efecto el quehacer cómo docente se fortalece desde la práctica y con ello esos diferentes sucesos y experiencias vividas, donde se ejemplifica que en época de pandemia la institución no estaba preparada para esta eventualidad llegando a modificar muchos aspectos académicos y generando nuevos métodos y estrategias que permitieran seguir brindando una educación de calidad a los estudiantes, dando cuenta de lo mencionado es vital llegar a unos aspectos reflexivos que demuestren y validan la importancia del abordaje que se hizo de las emociones desde medios sincrónicos. En consecuencia, Bach y Darder (2008) mencionan que “Educar emocionalmente es plantear situaciones de vida y crear a la vez un clima humano que facilite la conversión de las vivencias en aprendizajes”.

Desde lo mencionado anteriormente se establece que las emociones aparte de ser algo natural vinculado al ser humano dependiendo las situaciones, también es un aspecto fundamental para el aprendizaje desde diferentes medios llegando a vincularse con la inteligencia emocional donde según lo expuesto por Peter Salovey y John Mayer. (1990) la inteligencia emocional ayuda desde estimulación para percibir y analizar las emociones propias y de los demás, a manejar los impulsos causados por las emociones desde un estado natural, por lo anterior lo que plantea estos autores se busca que los niños desde el reconocimiento de las emociones ellos sean más conscientes y responsables de sus acciones, al fortalecimiento de la relación con los demás, que le permitirá actuar con más tolerancia con el otro, para que de este modo puedan tener mejor empatía con los demás, buscando siempre en ayudar, concordar y comprenderlos de una mejor manera, sin causarle daño o dolor.

Durante el proceso vivenciado a través del confinamiento principalmente entre finales de 2020 y 2021 a causa de la pandemia del COVID-19, se identificó que la población de la institución educativa Fonquetá tuvieron cambios de conducta las cuales se evidenciaban en la indisciplina durante las clases, el vocabulario soez y las formas de expresarse verbalmente con otras personas, situaciones todas reconocidas por parte de la población de la institución educativa Fonquetá y también evidenciado por parte de los docentes en formación a través de las sesiones de trabajo de observación en el desarrollo de la práctica I.

Teniendo en cuenta lo mencionado sobre la problemática que hasta el día de hoy es evidente y tomando en cuenta la importancia de la educación emocional, frente a la problemática observada en tiempos de confinamiento sobre el manejo de las emociones en los estudiantes de primaria en edades de 8 a 9 años de la institución educativa Fonquetá el autor Pellicer (2011) propone la unión de dos ramas, ya que es una relación entre las emociones y la actividad física las cuales se verán relacionadas con el juego como eje conductor, lo mencionado anteriormente por el autor nos ayudó a partir de seleccionar el juego como eje conductor y pieza fundamental para el desarrollo de las sesiones involucrando la educación física como materia de desarrollo.

Mencionado lo anterior, se debe tener en cuenta que todo ser humano experimenta el goce de jugar, Decroly (1937) puso en práctica el juego para facilitar el aprendizaje de los niños. Es decir que desde la educación en torno a las emociones y uniéndolo con el juego además de generar gozo y placer se pueden reconocer, regular y canalizar las emociones permitiendo que se generen aprendizajes, todo ello teniendo en cuenta las necesidades de la población a intervenir. el juego tiene unas características que lo hacen único y que lo diferencian de otras actividades. Algunos autores indican que existen cinco características que hacen único al juego (Garvey, 1985, pp.13-15): Es placentero, no tiene metas o finalidades extrínsecas, es espontáneo y voluntario, implica participación activa por parte del jugador, el juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego.

El juego desde sus diferentes características puede generar un desarrollo integral en el niño desde que las aplicaciones sean vinculadas a las necesidades de la población y donde el niño puede desarrollar habilidades competitivas, creativas, resolución de problemas, trabajo en equipo y más, esto nos lleva al siguiente planteamiento donde el juego en el niño cumple una triple función según (Tierno, 2004): De descarga y desahogo de tensiones e inhibiciones, de enriquecimiento

experimental progresivo, de refuerzo polivalente. Desde estas funciones se realiza un abordaje del juego como canal de producción de alegría, de experiencias, demostrar capacidades, comunicación, emociones y motivación desde la sustentación y la importancia de abordar el juego como recurso para el reconocimiento de las emociones

A partir de una propuesta de intervención se trataron los siguientes aspectos el proceso de observación a la población.

- La identificación de sus emociones
- Canalización de emociones
- Comportamientos y actitudes inadecuadas desde un estado natural

Esta práctica ha sido importante, ya que permitió tener una intervención con los niños de grado tercero por medios virtuales y tener esa posibilidad de interactuar con ellos por medio de las actividades. Además de esto nos parece relevante dar a conocer a otras instituciones o poblaciones, para que realicen estas actividades y generen un impacto y cambio en la población, ya que por medio de esta práctica de sistematización se ha logrado cambios en estos estudiantes.

Importante resaltar que tanto la población, familia y la institución están satisfechos con el trabajo realizado, de igual manera hay que tener presente la importancia de trabajar este tipo de temáticas y de qué forma influyen en las emociones en todos los ámbitos de sus vidas (en lo familiar, social y lo académico), para potencializar su adecuado desarrollo e incrementar su autoestima, la relación con los otros en el juego y en los diferentes contextos que se encuentren inmersos y de igual forma, es necesario que no solo se trabaje en preescolar, sino que también se replique en los diferentes grados del colegio para buscar una transformación social que es a lo que se apunta con esta sistematización de experiencias.

Objetivos de la Sistematización

Objetivo General

Describir la experiencia vivida durante el proceso de la práctica pedagógica realizada con los niños de grado tercero del colegio Fonqueta utilizando el juego como elemento de reconocimiento de emociones.

Objetivos Específicos

1. Reflexionar sobre la importancia de abordar las emociones por medio del juego en los niños en tiempo de pandemia.
2. Analizar la importancia del profesor de educación física en el contexto escolar, desde su rol como docente de la institución.
3. Construir una cartilla digital de juegos como insumo para que los docentes puedan trabajar la emociones a partir del juego en la clase de educación física.

CAPÍTULO II

2.1 Antecedentes

Para fortalecer aún más este proceso de sistematización y agregar al mismo un soporte teórico mucho más consistente mediante el cual buscamos conocer la incidencia de las emociones y el juego en el proceso de aprendizaje y desarrollo de los niños en las edades de 8 a 9 años. Se hace necesario conocer e identificar los antecedentes o escritos anteriormente ejecutados los cuales servirán de guía para el abordaje de nuevos aspectos relevantes en cuanto a la identificación, manejo de emociones y el juego, no solo de manera presencial, sino también reconocer estos nuevos aspectos a través de la virtualidad en tiempos actuales de aislamiento, lo cual de manera precisa ha generado cambios es la interacción del docente con sus estudiantes.

2.1.1 Antecedentes Internacionales

Como antecedente inicial se menciona a Jaqueira, A. R., Burgués, P. L., Otero, F. L., Araújo, P., & Rodrigues, M. (2014) texto llamado “Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos”. Este es un trabajo de tipo investigativo en un contexto educativo universitario, el cual contempla diferentes variantes como lo es el efecto de los juegos cooperativos y competitivos sobre las emociones, durante el cual el docente de educación física promueve y busca una generar relaciones pacíficas a través del juego motor en los cuales se propicie espacios para que las emociones salgan a flote de manera natural y a través de la misma implementar programas de educación emocional y de bienestar social.

Para su ejecución se contó con la participación de 132 estudiantes del primer año de la licenciatura en Ciencias del Deporte y Educación Física de la Universidad de Coimbra. En un rango de edad entre los 18 a 43 años, entre ellos resaltar la participación de 90 hombres y 42 mujeres. Tomando como estímulo socializador el juego cooperativo el cual genera estímulos intensos de emociones tanto en el triunfo como en la derrota según la investigación.

Este antecedente de tipo internacional, se ajusta de manera oportuna a este trabajo de sistematización, de acuerdo a algunas variables en común que se trabajan a lo largo de su implementación aporta a grandes rasgos un trabajo basado en el juego cooperativo competitivo y actividad motora y el efecto de las mismas en las emociones, estas variables se conjugan y generan

espacios no solo para expresar de manera natural las emociones sino también para fortalecer su canalización en un ámbito ideal para la integración social de manera libre creando un andamiaje entre el juego y las emociones.

El segundo trabajo corresponde a Sáez de Ocáriz Granja, & Lavega Burgués, P. (MAR 2015) realizado en Madrid- España llamado “conflictos en el juego en educación física en primaria”. El docente de la institución centro educativo de primaria de la ciudad de Lleida (Cataluña) el autor menciona en su trabajo que mediante el desarrollo del juego se identifican cuatro tipos de conductas que originan relaciones sociales orientadas hacia lo que se manifiesta en la lógica interna del juego (conductas verbal, conflictiva, desajustada y física) El estudio ha confirmado el alto nivel conflictivo de algunos de los alumnos de primaria alrededor del 80% tienden a ser conflictivos, También se observa que estas conductas están directamente relacionados en los espacios dispuestos para desarrollar actividades en las cuales se presenta el juego como principal eje de enseñanza y aprendizaje.

Dentro de su análisis el docente hace énfasis en ofrecer recursos de tipo pedagógico para corregir estas conductas en estas edades tempranas, permitiendo que los mismos docentes logren adaptar los procesos de enseñanza-aprendizaje de sus estudiantes sin que estos ámbitos sean utilizados para generar conflictos independientemente de cuál sea el resultado de la práctica si hay un perdedor o ganador. Se manifiesta que con la implementación del diálogo directo y cordial se influye de manera positiva en el desarrollo emocional de los niños, permitiendo que el juego sea eje conductor de las actividades y contribuya a una adecuada manifestación emocional, validando que en esta población se manifiestan durante el juego diferentes comportamientos y en los cuales se logran identificar diferentes estados de emoción.

Analizando este estudio se logra conjugar diferentes aspectos en común los cuales también se presentaron en las intervenciones realizadas por parte de los docentes practicantes, en el cual se planteó el juego como eje conductor tanto de nuevas experiencias de aprendizaje como de canalizador de emociones dando espacio para contemplar y analizar el comportamiento de los estudiantes involucrados al momento de su participación en los cuales se logra observar que durante el desarrollo y posterior resultado del juego este influye de manera significativa en su estado emocional, es allí donde el docente debe estar en la capacidad de retroalimentar sin inferir

en la fluidez de estos al contrario generar en el estudiante la búsqueda de nuevas formas de expresar y canalizar sus emociones de la manera más oportuna y adecuada sin afectar a los demás participantes.

Como tercer antecedente internacional está el texto escrito por González, M., de Damas, & Vicente, M. Á. G. (2020). Llamado “La verbalización de las emociones en Educación Infantil. Evaluación de un Programa de Conciencia Emocional” este es un artículo, el cual utiliza un diseño cuasi- experimental. Para la implementación de un programa de intervención el cual está focalizado en el desarrollo de la conciencia emocional, ellos lo catalogan como pilar base de la educación. En el cual se trabaja de forma sistemática la verbalización de las emociones en niños de 2-3 años.

Contando con una participación en el estudio con un total de 47 niños y niñas de primer nivel de segundo ciclo de Educación Infantil escolarizados en dos Centros de Educación Infantil y Primaria (CEIP), ambos de ámbito público, ubicados en la Región de Murcia. Partiendo de la lectura de álbumes ilustrados que además integra la participación de su núcleo familiar, teniendo siempre como prioridad su desarrollo emocional. El objetivo principal de este estudio es permitirle al niño o niña comprender paulatinamente sus emociones y las de las personas que la rodean de la misma manera regularlas, pero no reprimirlas.

Así mismo la verbalización de las emociones facilita la regulación emocional. Le permite tomar conciencia de ella y aumentar su habilidad para controlar las situaciones, para buscar soluciones a los problemas y para reparar sus estados de ánimo alterados (Fernández-Berrocal y Ramos, 2005).

El texto anterior aporta de manera sustancial aspectos en los cuales el docente se vuelve partícipe activo en la generación de nuevos conocimientos acerca del lenguaje emocional, la verbalización de las emociones permite que tanto el estudiante como los partícipes de sus diferentes ámbitos de desarrollo fortalezcan en lo que se refiere a la identificación y canalización de las emociones sin llegar a reprimirlas. Además del uso de textos ilustrados lo cual es similar a el producto final de esta sistematización el cual busca dejar como insumo para los docentes de la institución una cartilla gráfica ilustrada en la cual se de guía acerca del trabajo emocional en los estudiantes y el cómo fortalecer dicho aspecto partiendo de su identificación.

Un cuarto antecedente obedece a la investigación denominada: Jugar en positivo: vivencia emocional de los estudiantes de educación primaria al participar en juegos motores y deportivos. Es una tesis doctoral de la universidad de Murcia que tiene cómo autor a (Alcaraz, V 2021). La cual plantea una investigación aplicada con un estudio cuasi experimental y un muestreo no probabilístico, se utilizaron diseños Inter sujetos e intra sujetos en el análisis de las variables. El objetivo principal de la investigación fue analizar la intensidad emocional de escolares al participar en juegos motores y deportivos, en función del dominio de acción motriz. Participaron 393 estudiantes de educación primaria (186 niños y 207 niñas) de 7 a 12 años. Se analizó la vivencia emocional a través de (GES-C) y para analizar el desarrollo de la investigación se tuvieron en cuenta 7 aspectos; tipo de emoción, intensidad emocional, dominio de acción motriz, competición, resultado (ganador y perdedor), género, experiencia físico-deportiva.

Ello llevó a que los resultados evidenciaron que los juegos motores y deportivos generan emociones positivas en los escolares con intensidades elevadas. Dicha tesis doctoral aporta de gran manera en la sistematización propuesta desde 3 ejes fundamentales el juego como instrumento para evidenciar la vivencia emocional en diferentes situaciones, el segundo eje es recalcar la importancia del reconocimiento de las emociones desde un estado natural y el tercero una comparación de la intensidad emocional entre unos y otros según la situación.

2.1.2 Antecedentes Nacionales

En este primer antecedente nacional están Fernández-Martínez, A. M., & Montero-García, I. El cual a través de su trabajo llamado “Aportes para la educación de la Inteligencia Emocional desde la Educación Infantil”. Este artículo de tipo investigativo contempla como eje de desarrollo la inteligencia emocional como instrumentó de desarrollo personal y la necesidad de potenciar su importancia. La labor del docente no es solo transferir información al estudiante, sino también crear un andamiaje entre lo emocional y lo cognitivo se pueden lograr un desarrollo homogéneo de la persona pensante. Lo relevante de iniciar a fortalecer la inteligencia emocional en los primeros años de vida dado que en estas edades se logra desarrollar dicha inteligencia emocional de una manera natural y consciente sin miedo a ser expresada.

Otorgando un ambiente de desarrollo a través del aula de clase en el cual el docente cumple un papel de mediador tanto del conocimiento sino también de crear un equilibrio de tipo emocional iniciando con el reconocimiento de las emociones transformándose en una herramienta fundamental en todos sus procesos de enseñanza y aprendizaje, dándose a conocer a el mismo como una persona que y también siente y expresa sus más profundas emociones.

El enlace encontrado en el anterior texto, parte de contemplar la inteligencia emocional como instrumento de desarrollo personal y el andamiaje que se presenta entre este con lo cognitivo. La importancia de fortalecer el aspecto emocional en edades tempranas para generar desde el inicio de sus desarrolló una comprensión completa de sus diferentes estados emocionales y el cómo canalizarlos de manera adecuada, el rol docente como agente participante de propiciar de alguna manera una conexión entre los emocional que aporte de manera sustancial al aspecto cognitivo todo ello tomado y trabajado desde el área de educación física.

El segundo antecedente de tipo nacional es una ponencia de grado llamada “Juego, danza y música en psicoterapia infantil” escrito por Bernal, Á., & Silva, T. (2014). El cual presenta además del juego a la danza y la música como una estrategia pedagógica, con un fin de fortalecer las potencialidades de tipo psicoterapéutico, a través de las variables obtenidas con la aplicación e intervención de los aspectos anteriormente nombrados. Sobre todo, resaltar el juego como elemento fundamental en un adecuado proceso de desarrollo. Estos aspectos pueden influir de manera directa e indirecta en el comportamiento de las personas involucradas, siempre expuestos a la luz de una manera natural y espontánea como lo resalta el texto basado en los resultados obtenidos a través de la participación y reacción de cada una de las personas involucradas. El arte de jugar, de danzar o de interpretar un instrumento se da de manera individual logrando inferir que se adapta a un proceso de desarrollo cognitivo para cada una de las personas involucradas en cualquiera de estos procesos.

Entre los aportes directamente relacionados a la sistematización de experiencias se encuentran las diferentes estrategias pedagógicas como lo es el juego, la danza y la música estos tres elementos son utilizados para el fortalecimiento en este caso de un factor psicoterapéutico, nuevamente se logra resaltar el papel directamente proporcional del juego como agente encargado de la generación de nuevas experiencias y aún más como instrumento para dar solución a aspectos

de tipo personal que se reflejan en un ámbito educativo por ello este autor lo cataloga como un arte de jugar como elemento que fomenta el desarrollo cognitivo.

Por otro lado, como tercer antecedente de tipo nacional Mielles-Barrera, M., Cerchiaro-Ceballos, E., & Rosero-Prado, A. (2020). “Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil” En este artículo se aborda de manera crítica el rol del juego como medio para promover el desarrollo y la educación en la infancia. Contemplando como eje fundamental sus derechos, la responsabilidad que tienen las familias, los entes educadores y los organismos gubernamentales los cuales se presentan como pilares fundamentales reconociendo su alcance y participación de los procesos de desarrollo de toda la comunidad en general, pero especialmente en edades tempranas la cuales depende de manera directa de los aportes de cada uno de estos.

Basados en el derecho al juego de forma libre y espontánea se le otorga una clasificación tanto de los beneficios en el desarrollo humano y de manera paralela algunas de las limitaciones y obstáculos que surgen para su efectivo desarrollo. Es importante resaltar y exponer la responsabilidad que tienen los organismos tanto gubernamentales como los espacios familiares y educativos en garantizar de manera puntual cubrir todas las necesidades de la primera infancia respecto al libre desarrollo de la niñez en especial en nuestro país.

La relevancia de contemplar el juego como un derecho fundamental, tomado como medio para fomentar y fortalecer el rol que este cumple como medio para el desarrollo y la educación en la primera infancia. ajustado a lo propuesto en la sistematización en la cual se basa en el papel del juego para fortalecer un aspecto de tipo emocional, partiendo desde su reconocimiento y adecuada canalización. También el papel que cumplen los entes encargados de los espacios, elementos y sobre todo cubrir con las necesidades de la primera infancia a nivel de un desarrollo libre y espontáneo.

Para analizar de manera apropiada su experiencia vivida y plasmada en estos documentos. Los cuales aportan ciertas variables a tener presente en el proceso de sistematización, aportando nuevos elementos de tipo teórico entre ellos lo que corresponde a inteligencia emocional y el juego como instrumentos de desarrollo personal, la relevancia de la misma con respecto a los procesos cognitivos y la contribución en el proceso de enseñanza y aprendizaje. El propiciar ambientes adecuados en el aula de clase bien sea de manera presencial o virtual en los cuales se adoptan

estrategias de tipo pedagógico y didáctico que generan una interacción con un contexto y de manera directa vinculando los espacios de encuentro entre lo emocional con la didáctica de la enseñanza en la cual se resalta de manera puntual el rol del docente de educación física como participante activo.

Generando un énfasis puntual en el juego donde se logra inferir que promueve el adecuado desarrollo y resalta su importancia en la etapa educativa y en los diferentes espacios de desarrollo comprendiendo que el juego se relaciona con la comunidad en general. Resaltando en uno de los documentos la responsabilidad de los diferentes entes encargados de garantizar el adecuado desarrollo de los niños en los distintos ámbitos en los cuales se encuentra inmerso y no dejar esta responsabilidad en los maestros o instituciones de tipo educativo.

2.1.3 Antecedentes Regionales

Partiendo de un proyecto de investigación se da como referencia el primer antecedente de tipo regional un texto o cartilla llamado “Yo soy Bogotá, ¿y tú? - jóvenes: cartilla de inteligencia emocional para fomentar la cultura ciudadana en la ciudad de Bogotá.” Escrita por un grupo de estudiantes los cuales de tipo gráfico y escrito plantean una cartilla la cual nace de generar una solución a una problemática de tipo social la cual es cada día más notoria en los diferentes ámbitos de interacción. Generar una reeducación respecto al reconocimiento de emociones, fortalecimiento de relaciones interpersonales e identificar el área o ciudad en la que habitan, buscando llegar a impactar en una población en general como lo son niños, adolescentes y adultos.

El recurso que se utilizó en el proyecto de investigación para llegar con información a la población frente al manejo de sus emociones, lo constituye la cartilla de inteligencia emocional, teniendo en cuenta la presente sistematización y los objetivos planteados, concuerda con la relevancia que tiene este tipo de elementos o formatos para llegar a la mayor cantidad de personas, en este caso a los niños y docentes a quienes va dirigida la cartilla en sus inicios, se propone como objetivo planteado desde su inicio. En la cual se plasma de manera concreta y clara aspectos fundamentales tanto en el reconocimiento de las emociones, y de alguna manera concientizar de algunos ítems para generar un manejo más apropiado.

Como segundo antecedente de tipo regional como grupo de trabajo resaltamos el trabajo realizado por Castro, L. J. y Robles, K. A. (2018). El cual recibe el nombre de “Juegos tradicionales como estrategia para establecer vínculos afectivos entre los niños y niñas de grado transición del liceo la alegría de aprender” Este trabajo de investigación tuvo como uno de sus principales objetivos identificar la necesidad de resaltar el valor de los juegos tradicionales en la infancia, lo cual nace de la realización de la práctica profesional, en la institución educativa liceo la alegría de aprender. Con una población la cual se encuentra en el grado transición en el cual se observa una problemática de aula, la cual nace de observar conductas inadecuadas que afectan la convivencia dentro y fuera de la misma, se pretende canalizar buscando alternativas que favorezca las interacciones sociales y la creación de vínculos afectivos. Por ello se plantea la utilización del juego a través de su naturaleza integradora.

Con la utilización de instrumentos de observación directa de tipo participativo, recolección y análisis de datos. Con la aplicación de encuestas las cuales fueron aplicadas a 14 estudiantes en edades entre los 4 - 5 años y una docente a cargo del grupo, bajo las cuales se plantea prudente la introducción al campo pedagógico y la implementación de los juegos tradicionales como agente socializador.

Aportando a este documento se encuentra la implementación y utilización del juego en este caso de manera tradicional, utilizando dicho elemento como un agente para dar solución a una problemática previamente observada. la relevancia del juego sin importar su clasificación o las características del cómo se dé generan una contribución directa en el desarrollo y favoreciendo la interacción de tipo social entre pares a través de la observación directa de tipo participativo por parte de los docentes encargados, todo esto para analizar las variables que se presenten en las diferentes intervenciones.

Para el tercer antecedente de tipo regional se encuentra el texto llamado “El juego y la recreación para el aprovechamiento del tiempo libre en tiempos de cuarentena” escrito por Acevedo, J. (2020). El juego y la recreación para el aprovechamiento del tiempo libre en tiempos de cuarentena. Este proyecto de sistematización de la práctica profesional. Infiere que el juego y la recreación son parte de los factores fundamentales dentro del desarrollo cognitivo y motriz de cualquier persona, aún más en la primera infancia o edades tempranas. El aprovechamiento del

tiempo libre aún más en estos tiempos de cuarentena se ha inclinado al uso de aparatos de tipo tecnológicos los cuales aumentan aún más el sedentarismo infiriendo en la poca actividad de tipo físico que implica la utilización de estos elementos.

Por esto mismo se plantea de manera fundamental establecer espacios a través de la virtualidad y encuentros sincrónicos con los estudiantes del grado tercero del colegio Madre Paula Montal de la ciudad de Bogotá, a través de sesiones de juego, recreación y actividad física. Mediante esta sistematización se aplicaron actividades de tipo lúdico deportivas a través de la virtualidad, en los cuales se propicia el buen aprovechamiento del tiempo libre y alejar a estos pequeños de caer en un uso excesivo de aparatos electrónicos, los cuales son importantes en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero también son elementos de distracción en los cuales se puede invertir una gran cantidad de tiempo sin tener noción de este.

El análisis realizado a los aportes encontrados por medio de las distintas bases de datos y repositorios de diversas universidades de tipo regional, se encuentran 3 textos los cuales se plasman y se identifican en este proyecto de sistematización de una manera puntual de tal forma que se hallan en ellos una base sustentable de acciones de tipo investigativo y teórico. A medida que se avanza en este proceso inicialmente se logra resaltar aspectos relevantes como lo es la aplicación de juego esta vez se utiliza el juego tradicional como eje para dar solución a una problemática de conducta dentro y fuera del aula de clase, promoviendo interacciones sociales y la creación de vínculos afectivos de forma espontánea a través del juego como agente socializador.

Otro de los aspectos en los cuales se ve reflejado algún aporte es la importancia que se le da al juego como elemento fundamental para el aprovechamiento de tiempo libre además de ser un generador fundamental infiriendo en la influencia que tiene en el desarrollo cognitivo y motriz con base en la información teórica expuesta en los distintos textos que anteceden este proyecto de sistematización. Lo más destacado respecto a los aportes es la relevancia de generar espacios para encuentros de tipo sincrónico en los cuales por temas de aislamiento, se ejecutaron sesiones de juego, recreación y actividad física en los cuales los estudiantes involucrados se encontraban en un espacio de esparcimiento y aprovechamiento del tiempo en casa alejándose de alguna manera de los aparatos electrónicos y su mal uso por tiempos muy prolongados, estas características fueron

uno de los principal motivo por el cual se optó por sistematizar este proceso iniciado en la etapa de práctica profesional.

2.2 Marco Conceptual o Teórico

Desde el siguiente abordaje se precisarán algunos conceptos claves sirviendo como eje principal de la sistematización de la práctica, los cuales se relacionan directamente con las experiencias vividas durante los procesos realizados a partir de la propuesta de intervención en la institución educativa Fonquetá, con ello se permite una sustentación desde varios planteamientos teóricos dando fuerza y aportes en general a las temáticas abordadas desde las diferentes etapas aportando desde el rol docente vinculado directamente a la población intervenida en la institución por ello se parte de las siguientes categorías conceptuales

- Las emociones como un espacio de aprendizaje.
- Dimensión emocional desde la psicología evolutiva
- El juego
- Enseñanza virtual desde el confinamiento

2.2.1 Las emociones, un espacio de aprendizaje.

2.2.1.1 Las Emociones Factor De Autorreconocimiento

Las emociones son procesos de desarrollo afectivos que emergen en la interacción del sujeto con el medio, por la cual posee una transformación desde lo fisiológico, motor conductual expresivo y experiencial, es decir para (Gimeno 2000) el ser humano tiene capacidades cerebrales que nos permiten vivir de forma social-cultural donde se evidencie el ser humano transmitido, creativo y con una transformación en su estado natural. De manera que este autor nos plantea que todo ser humano tiene conductas naturales el cual nos permite convivir con una comunidad que nos rodea en los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio de las dimensiones humanas.

Algo similar ocurre con la descripción del autor (Damasio 2005, pág. 18) quien plantea como el ser humano y animales donde tenemos instintos y motivaciones que nos funcionan como pulsión a hacer algo o sentir, por el cual, plantea que todo animal es un proyecto de vida y es

motivado a luchar por la vida, de manera que el autor nos permite diferenciar que todo individuo tiene un eje básico original enfocado hacia el placer y dolor donde lo cataloga de la siguiente forma:

Tabla 1

Conceptos de Conductas del Ser Humano

Conceptos	Descripción según el autor Damasio 2005
Humor	El humor es más estable y duradero mientras que las emociones son más breves y volátiles
Emociones	Las emociones tienen significados más específicos que el humor, se sienten con mayor intensidad y expresivas.
Sentimientos	Es una interpretación subjetiva de cómo nos sentimos emocionalmente, es decir, una relación entre la mente, memoria y conciencia de lo que se siente.
Vínculos	Los seres humanos somos seres sociables, por lo cual, para la convivencia se necesita implicaciones de contacto y vinculaciones.

Conceptos propios de los repositorios de la universidad minuto de dios. El gráfico es extraído de las lecturas del libro Camps, V. (2015). El gobierno de las emociones. Herder Editorial. <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/45788>

De manera que el autor brinda una descripción donde se refiere a la capacidad humana de sentir, entender, controlar y modificar estados emocionales en uno mismo y en los demás, realizando una comparación de conceptos relacionados con las conductas emocionales y sus funciones automáticas del ser humano.

Por otra parte, luego de realizar un bosquejo de conceptos relacionados con las conductas emocionales o emociones, se encontraron en el texto educación para la ciudadanía y convivencia

unos mecanismos de valoración donde se catalogan en dos fases, la primera tiene que ver con la valoración automática donde se desarrollan dos acontecimientos los cuales son positivos o negativos. Del mismo modo el autor (LeDoux, 1999:293). Hace inferencia a que estas etapas son de evaluación cognitiva o secundaria la cual tiene como respuesta determinadas emociones desarrollándose en cuestiones de segundos generando estímulos en los sentidos, por otra parte, la segunda fase hace parte del desarrollo que genera el cerebro cuando se produce o se estimula una emoción de forma automática o inconscientemente, la cual se generan reacciones innatas al momento de poder expresar estas emociones la cual sus actos son voluntarios producidos por la reacción cognitiva del ser humano como son los sentimientos.

Algo similar ocurre respecto a la definición que nos brinda el autor Goleman en su descripción de la emoción que determina *“El término emoción se refiere a un sentimiento y a los pensamientos, los Estados biológicos, los Estados psicológicos y el tiempo de tendencias a la acción que lo caracterizan (Goleman, 1996)”*. Se desprende una complejidad del término emoción, ya que no solo se relaciona con los sentimientos, sino que además lo vincula tanto a la parte biológica como a la parte psicológica de las personas, es por esto, por lo que la principal diferencia entre el estado de ánimo y emoción es la principal brevedad e intención de las últimas respuestas a un acontecimiento mientras que el estado de ánimo tiene una mayor continúa en el tiempo y no siempre surge como una respuesta de una acción o suceso.

Teniendo en cuenta las emociones, estás de acuerdo con el autor las plantea desde dos clases las primarias y secundarias dándole mayor importancia a las emociones más destacadas en el estado natural del ser humano como lo son las emociones primarias.

Tabla 2

Tipos de emociones según Goleman

Clasificaciones de Grupos Emocionales

Emociones Primarias	Emociones Secundarias
Ira	Rabia, enojo, resentimiento, furia, exaltación, indignación, irritabilidad, hostilidad, en caso extremo, odio y resentimiento.
Tristeza	Aflicción, pena, desconsuelo, pesimismo, melancolía, autocompasión, soledad, desaliento y depresión grave.
Miedo	Ansia, aprensión, temor, preocupación, consternación, incertidumbre, nerviosismo, angustia, susto, terror y en caso de que sea psicopatológico “fobia y pánico”.
Alegría	Felicidad, gozo, tranquilidad, contento, diversión, dignidad, entretenimiento, satisfacción, euforia, capricho, éxtasis y en caso de Felicidad manía.
Amor	Aceptación, cordialidad, confianza, amabilidad, afinidad, adoración, enamoramiento y a grape.
Sorpresa	Sobresalto, asombro, desconcierto y admiración.
Aversión	Desprecio, desdén, displicencia, asco, antipatía, disgusto y repugnancia.
Vergüenza	Culpa, perplejidad, desazón, remordimiento, humillación, pesar y aflicción.

Conceptos propios de los repositorios de libros de la universidad minuto de dios. El gráfico es extraído de Goleman, D. (2009). Resumen de “La inteligencia emocional en la empresa”, de Daniel Goleman. El Cid Editor | apuntes.

<https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/28945>

Por otra parte, gracias a la relación que desempeña Goleman con las emociones primarias y secundarias y la clasificación de estas, podemos abordar las inteligencias múltiples que plantea el autor Gardner (1995 en su teoría de las inteligencias múltiples podemos afirmar que todo

individuo tiene ocho tipos de inteligencia las cuales se establecen de la siguiente forma: musical, cinético-corporal, lógico-matemática, lingüística, espacial, interpersonal e intrapersonal; se añade posteriormente la inteligencia naturalista y existencial. Por lo cual, en esta teoría se afirma que todos los seres humanos poseen todas las inteligencias, pero que cada una de ellas se manifiesta de manera diferente en cada persona; por la cual, es importante identificar los tipos de emociones existentes para poder conocerlas e interpretarlas de la mejor manera.

Siendo así, Gardner (1995) dice que la inteligencia es una destreza que se desarrolla y se activa en cada campo de demanda lo que genera un aspecto distinto de la inteligencia, lo cual permite estimular las capacidades de los alumnos según sus potencialidades y competencias. Por otra parte, Se considera la inteligencia interpersonal como la capacidad para comprender las intenciones, motivaciones y deseos de otras personas llevando consigo la relación de sus sentimientos y emociones, la inteligencia intrapersonal es la capacidad para comprenderse a sí mismo, percibir los sentimientos, temores y motivaciones desatando así la inteligencia emocional vivenciando a partir de las etapas de desarrollo humano.

2.2.1.2 Desarrollo de la inteligencia emocional desde las etapas tempranas

El término Inteligencia Emocional se refiere a la capacidad humana de sentir, entender, controlar y modificar estados emocionales en uno mismo y en los demás. Como lo menciona Goleman (1995) y afirma que la IE determina la capacidad de reconocer y controlar las emociones propias y ajenas, es por esto por lo que una sana intervención en edades tempranas sobre la canalización e intervención de sus emociones beneficia a sus conductas en estados naturales. Teniendo en cuenta los autores estos plantean que un manejo emocional desde edades tempranas, ya que en esta población se tendrá un mejor control en cada etapa de crecimiento del niño, por lo que Shapiro y Lawrence (1997), abordan el tema de la inteligencia emocional definiéndose como una habilidad que permite percibir los sentimientos, asimilarlos y comprenderlos de manera precisa para poder modificar nuestro estado de ánimo. Por esta razón, en su libro revela la importancia de incluir a la inteligencia emocional dentro del aula como eje fundamental para el mejor desempeño de los niños en sus actividades escolares diarias.

De modo que esto afirma que los procesos de intervención en edades tempranas ayudan al crecimiento de control de sus emociones e interpretación de estas. Por otra parte, Shapiro (1997)

expone la inteligencia emocional desde dos puntos de vista importantes para el desarrollo del ser humano intra e interpersonal, describiéndolo como un elemento relevante en el desarrollo integral de niños, pues contribuye en su formación como personas; los niños que han desarrollado esta inteligencia podrán conocerse a sí mismos, identificando sus fortalezas y debilidades.

Teniendo en cuenta la relevancia de las emociones es indispensable que los docentes tomen conciencia de la importancia de considerar y desarrollar la inteligencia intra e interpersonal en el aula, para lo cual deben destinar espacios y disponer de herramientas que les permita trabajar estas dos inteligencias; por lo tanto hemos observado necesario elaborar una cartilla de sesiones de trabajo que direcciona a la canalización de las emociones de acuerdo con los resultados obtenidos a través de la propuesta de intervención de los docentes en formación.

Por otra parte, un factor diferencial que encontramos en este proceso de búsqueda de información lo plantea el autor (Vizcaíno et. Al 2010, p. 3) quien afirma que las evaluaciones del bienestar de los infantes hoy en día han dejado un historial muy importante para tener en cuenta en cuanto al manejo de sus emociones y su factor en el ambiente social, de esta manera lo que el autor plantea es un desarrollo humano que abarque todas las dimensiones del ser humano tanto cognitivas, psicológicas como sociales, dado que estas se relacionan en un conjunto de condiciones que deben ser garantizadas, tales como la salud, la nutrición, la educación, el desarrollo social y el desarrollo económico.

2.2.2 Una mirada a las infancias intermedias

Desarrollo edades intermedias

Realizando un abordaje desde diferentes planteamientos se toma de manera relevante la Psicología evolutiva desde las dimensiones de los niños toda vez que estas se convierten en factores relevantes dentro de sus procesos de desarrollo personal ya que se encuentran íntimamente relacionadas para este apartado se tuvo en cuenta la niñez intermedia ya que corresponde a la edad de los niños de tercer grado con quienes se trabajó en el colegio. Papalia hace énfasis en los planteamientos dados por Piaget donde fundamenta la etapa de operaciones concretas abarcando una edad de 7 a 11 años, donde el niño razona de una manera más lógica y hace juicios más maduros. De igual manera se aclara que hay otras dimensiones de desarrollo en la niñez media que

tienen una inferencia en la parte emocional de los niños cómo el desarrollo cognitivo, psicosocial, físico.

Cabe destacar que la psicología del desarrollo se ocupa de los cambios psicológicos que se producen en las personas a lo largo de su ciclo vital (Trianes Torres, M. V. 2015). Es importante hacer una precisión, ya que dichos cambios varían según las edades, desarrollo de las diferentes dimensiones y en algunos casos factores cómo el contexto. Se entiende la construcción de la persona cómo un proceso sujeto a restricciones y cambios debido al desarrollo y que se produce a lo largo del ciclo vital (De La Fuente, 1999). Es necesario resaltar que desde el abordaje de psicología educativa se puede enfocar al desarrollo de los niños, atendiendo esas necesidades que se pueden presentar dotando de procedimientos y recursos en diferentes aprendizajes dando la importancia de esos comportamientos emocionales que se pueden reflejar en diversas situaciones.

Desde este apartado se mencionan esas conceptualizaciones para más adelante profundizar y reflejar puntos de vista de diferentes autores del enfoque que brindan a ese desarrollo del ser humano donde se reflejan pensamientos desde las diferentes dimensiones cómo lo es la dimensión físico-motora, la cognitiva, la socioemocional, tomando los diferentes planteamientos dados por los autores donde el principal enfoque es ese desarrollo integral del niño desde diferentes perspectivas.

Tabla 3 Dimensiones desde su concepción

Desarrollo Cognitivo y motriz

Concepto desde Autores	Desarrollo Cognitivo
Piaget-Etapa operaciones concretas	Etapa de 7-11 años: El niño aprende las operaciones lógicas de seriación, clasificación y organización. El pensamiento está ligado a los fenómenos y objetos del mundo real.
Vigotsky “Teoría Constructivista”	El conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio entendido social y culturalmente. Los niños adquieren sus conocimientos desde el trato con los demás
Concepto desde autores	Desarrollo Motriz

Ruiz Perez (1987)	El desarrollo motor como proceso evolutivo, se puede definir según Ruiz-Pérez (1987), como la adaptación del ser humano que determina el dominio de sí mismo y de su entorno inmediato.
Schmidt y Lee (2011)	Schmidt y Lee (2011) se refieren al aprendizaje motor como el conjunto de procesos asociados a la práctica o a la experiencia que producen cambios en la conducta motriz, que le permiten al ser humano realizar un movimiento apropiado para lograr un objetivo.
Bolaños (2010)	Bolaños (2010) indica que el desarrollo motor se encuentra condicionado por diversos procesos: El crecimiento físico determina el tamaño, la composición y las proporciones corporales. El ambiente reúne todos los estímulos afectivos, culturales, educativos y sociales que influyen sobre el ser humano. La maduración motora y el aprendizaje

Fuente:(Papalia, 2011) Elaboración propia.

Conociendo los planteamientos y definiciones que hacen ciertos autores sobre las dimensiones del desarrollo desde la psicología evolutiva es notable resaltar que desde esas diferentes perspectivas abarcan fundamentos vitales que infieren en el desarrollo de los niños desde: las diferentes experiencias que tienen, la convivencia e interacción con los demás y ello permite un razonamiento más lógico para la resolución de problemas y aprendizajes significativos. Desde unos fundamentos dados por Papalia más que el abordaje del desarrollo cognitivo también se deben mencionar algunas características esenciales del desarrollo físico en la niñez intermedia cómo se puede evidenciar a continuación.

El crecimiento y desarrollo físico en la niñez intermedia tiene diferencias particulares entre niños de igual edad:

- La velocidad de crecimiento continúa siendo lenta y gradual en casi todas las partes del cuerpo.
- La coordinación y el control muscular aumenta a medida que se van perfeccionando las habilidades motoras y finas. Sin embargo, el crecimiento de los músculos grandes, antes que los finos determinan una torpeza esperable para la edad.
- El peso y talla durante los años escolares va mostrando una diferencia relacionada directamente con el sexo. Los varones tienden a aumentar de peso hasta los 12 años y la ganancia en altura, es similar en varones y niñas.

- Respecto a las proporciones corporales, tanto niñas como niños tienen piernas y brazos largos, predominio del tejido muscular por sobre el adiposo, antes de los 12 años, adelgazando generalmente.
- El incremento de peso es de alrededor de 2,0 a 2,5. kilos en el año y de talla, alrededor de 5 a 6 cm en el año.
- Las niñas se desempeñan mejor en la precisión del movimiento y los niños en acciones enérgicas más precisas.
- La preocupación por la imagen corporal se empieza a evidenciar por aspectos cómo la obesidad

Teniendo en cuenta estas características presentadas, es importante señalar como la dimensión física puede estar íntimamente relacionada con la dimensión emocional toda vez que estos aspectos pueden ser motivos de burlas y presiones por parte de los pares ante cualquier diferencia presentada y por ende estas acciones afectan la emocionalidad de los niños desde su aspecto personal social y psicológica dando la oportunidad a través de deporte, la lúdica, el juego u otras actividades mitigar esa emocionalidad y canalizarla a través de esos elementos mencionados para con ello permitir llevar una mejor calidad de vida. Ya aclarando lo anterior unos autores fundamentan la importancia desde 3 ejes con estudios previos a continuación se reflejarán esas percepciones:

Tabla 5

Desarrollo Cognitivo, psicosocial y físico

Autores	Perspectivas desarrolladas	Desarrollo (inteligencia, aprendizaje, etapas)	contenido Investigación Pruebas, resultados
Vygotsky	Procesamiento de la información	Se da como producto de la socialización del sujeto en el medio. Es el elemento formativo del desarrollo, ya que en él se da una interrelación con el contexto interpersonal y sociocultural.	Herramientas para crear y resolver situaciones instrumentales (problemas). Énfasis en la evaluación final, en la solución de los problemas.
Bandura	Procesamiento del aprendizaje	1. Atención. Si vas a aprender algo, necesitas estar prestando atención. 2. Retención. Segundo, debemos ser	En el experimento participaron niños de entre 6-9 años que

		capaces de retener (recordar) aquello a lo que le hemos prestado atención.	asistían a la guardería de la Universidad de Stanford. La escena en sí no podía ser más impactante. En una sala repleta de juguetes, un adulto golpeaba con un mazo a un muñeco de grandes dimensiones ante la mirada de un grupo de niños. En otro grupo experimental, el adulto representaba a un modelo no agresivo y para un tercer grupo la agresividad iba acompañada también con insultos hacia el muñeco Bodo
		3. Reproducción. En este punto, estamos ahí soñando despiertos. Debemos traducir las imágenes o descripciones al comportamiento actual	
		4. Motivación. Aún con todo esto, todavía no haremos nada a menos que estemos motivados a imitar; es decir, a menos que tengamos buenas razones para hacerlo.	
Erikson	Perspectiva psicoanalítica	Etapas o estadios: 1(nacimiento a 2 años) confianza vs desconfianza 2. (2 y 3 años) Autonomía vs Vergüenza y duda 3. (3 a 6 años) Iniciativa vs culpa 4. (6 a 11 años) Laboriosidad vs inferioridad 5. (11 a 20 años) Búsqueda de identidad vs difusión de identidad 6. (20 a 40 años) intimidad vs aislamiento 7(40 a 60 años) generatividad vs estancamiento 8. (60 años hasta la muerte) integridad vs desesperación	Ciclo vital reinterpretación de las fases psicosexuales de Freud. Erikson reinterpretó las fases psicosexuales elaboradas por Freud 4,5 y enfatizó, según Engler ³ los aspectos sociales de cada una de ellas en cuatro aspectos principales: a) incrementó el entendimiento del ‘yo’ como una fuerza intensa, vital y positiva, como una

Ausubel	Procesamiento del aprendizaje	Posibilidad de construir conocimientos y aptitudes sobre otros conocimientos previos. Proceso cognitivo que tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que perciben.	capacidad organizadora del individuo Posibilitadores del encadenamiento de los saberes nuevos con los previos por su significatividad. Se focaliza en los cambios cualitativos, en las apropiaciones significativas que realizan los alumnos
Bronfenbrenner		Enfoque ambiental sobre el desarrollo del individuo a través de los diferentes ambientes en los que se desenvuelve y que influyen en el cambio y en su desarrollo cognitivo, moral y relacional. Microsistema: Desarrollo del individuo Macrosistema: cultura en la que se desenvuelve la persona Mesosistema: Interrelaciones de entornos Exosistema: Inclusión sujeto activo	Las opiniones de los demás acerca de uno mismo pueden modificar el desarrollo del individuo.
Gadner	Perspectiva socio-biológica	1. Inteligencia espacial: Interactuar y entender el entorno espacial y/o tridimensional. 2) Inteligencia lingüística: La de nuestros distintos lenguajes 3) Inteligencia lógico-matemática: relación entre la lógica y la matemática. 4) Inteligencia kinética-espacial Es la inteligencia de nuestro cuerpo, sus movimientos y sus conquistas gravitacionales.5) Inteligencia musical tiene que ver con la capacidad de expresar, transformar,	La teoría de las inteligencias múltiples -finalmente constituyéndose en 9 inteligencias- se sustenta en la base de que no existen solamente diferentes tipos de procesos de aprendizaje, sino que estos no guardan necesariamente una relación directa y proporcional. Todos los

		<p>escuchar y apreciar la música, así como la de componer o interpretar.6)</p> <p>Inteligencia interpersonal: Inteligencia de procesos internos para relacionarnos con los otros. 7) Inteligencia intrapersonal: Esta inteligencia no es acerca del “otro”, sino de uno mismo.</p> <p>8) Inteligencia naturalista: Brinda atención sobre un entorno natural 9)</p> <p>Inteligencia existencial Tiene que ver con la búsqueda de la trascendencia, de los fines lejanos y no cercanos.</p>	<p>tipos de inteligencias están siendo afectadas en algún punto por las tecnologías de la información.</p>
Piaget	Cognitiva	<p>Se desarrolla en etapas definidas según estructuras que constantemente incorporan nuevos conocimientos como elementos constitutivos.</p> <p>Teniendo en cuentas la niñez intermedia Piaget la fundamenta desde:</p> <p>Etapas de operaciones concretas (7 a 12 años) En esta etapa, los niños empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas</p>	<p>Elementos que producen un desequilibrio cognitivo, frente al cual el sujeto debe encontrar la forma de adaptarse reestructurando sus conocimientos.</p> <p>Evalúa los procesos por sobre los resultados.</p>

Fuente: Elaboración propia

Partiendo de los planteamientos dados por los autores desde la dimensión cognitiva y la dimensión física incluyendo en algunos casos otras poblaciones reflejando esa diferencia en relación a la población que se intervino, los cuales se encuentran en una edad intermedia y dado todo el desarrollo de los diferentes planteamientos esta etapa es considerada de calma debido a que se perfecciona los niveles de desarrollo físico y motor desde movimientos más complejos y

diferencias adquiriendo mayor destreza física, habilidad, equilibrio. En este sentido el juego cumple un papel fundamental logrando afianzar esas habilidades psicomotoras y con ello empoderar desde las formas jugadas a los niños permitiéndoles a partir de ellas entrar en dinámicas de goce y diversión que acompañadas con la reflexión y el fortalecimiento de su carácter les permitan canalizar y direccionar la emocionalidad de manera positiva, así como puede crecer los intereses a las prácticas deportivas.

Otro aspecto a tener en cuenta, es como dentro de los procesos de desarrollo en los niños es normal que se presenten diversos cambios en torno a la convivencia y las emociones. Las habilidades emocionales de los niños se desarrollan desde el nacimiento y durante los primeros años de vida. (Miller, S. A.2019). Resulta apasionante ver cómo evolucionan sus emociones con respecto a ellos mismos y con respecto a los demás, los niños pueden cambiar la forma de actuar muy rápido dependiendo las situaciones y dichas emociones se presentan de manera muy marcada. Para ello es vital tener en cuenta los diferentes puntos de vista del desarrollo en edades intermedias vinculadas a las emociones.

Durante esta nueva etapa los niños razonan de manera más lógica, son menos dependientes de la apariencia perceptiva de los estímulos, poseen una atención más selectiva y una memoria más selectiva y estratégica que influye directamente en su aprendizaje (Palacios, J. 2015). Es importante comprender que el desarrollo de la dimensión cognitiva después de los 6 años es mucho más racional y la comprensión es mucho más clara, desde los aspectos sociales las experiencias que tenga el niño marcan su manera de actuar, ya que los amigos cumplen un rol vital siendo esos compañeros de juegos, de colegio lo que logra crear lazos afectivos conllevando a tener una seguridad emocional.

Hacia los 7-8 años los niños empiezan a comprender que hay ciertos acontecimientos que provocan dos sentimientos al mismo tiempo, aceptando la posibilidad de experimentar 2 emociones parecidas (Palacios, J. 2015). Desde esa perspectiva se puede presentar una situación específica donde, por ejemplo; Un niño le daña el carro a su amigo, dicha situación puede mostrar 2 emociones cómo lo es la rabia, ya que el amigo daño su juguete y también la tristeza porque ya no tendrá su carro. Diversas situaciones también pueden llevar a que se puedan presentar emociones contradictorias, es evidente que estas experiencias llevan a la evolución en la comprensión emocional.

Tabla 6*Definición y aspectos clave de la dimensión emocional*

Autores	Dimensión Emocional desde edades intermedias
Damasio (2005)	El ser humano es una unidad psicosomática, donde todo está interconectado desde lo cerebral, fisiológico teniendo impactos directos en lo mental, verbal y afectivo (Damasio, 2005)
Poulsen (1996)	La conducta es la principal vía por la cual los niños le dan a conocer a los adultos cuáles son sus necesidades, las formas de evidenciar que ellos están tensos y abrumados es cuando nos muestran estas conductas de manera regular: Demasiado activos, tienen dificultad para enfocarse o completar una tarea, se frustran fácilmente. (Poulsen, 1996)
Papalía (2011)	A medida que los niños crecen toman conciencia de sus sentimientos y pueden regular sus emociones
Gottman (1997)	Es en comunidad que el hombre se convierte en persona humana ya que ahí se desarrollan sus potencialidades, pone a prueba su expresión emocional y alcanza o no manejo sobre ellas según el contexto en el que se desenvuelve y ello repercute en su Desarrollo Humano global (Gottman, 1997).

Fuente: Elaboración propia.

Para concluir y poder asociar el desarrollo de la psicología evolutiva desde la dimensión emocional los planteamientos de los autores demuestran la importancia de vincular procesos de enseñanza desde el juego y teniendo en cuenta el contexto y las experiencias de la vivencia con los niños de grado tercero desde la práctica se pueden generar una educación emocional desde el goce, disfrute y canalización utilizando medios como el juego individual, cooperativo o competitivo llegando a fortalecer todas las dimensiones de desarrollo de los niños. Por lo cual como conceptualización de las emociones desde el juego se puede plantear que el juego es un recurso que permite esa vivencia de las emociones desde diferentes dinámicas llegando a generar aprendizajes significativos permitiendo establecer interpretaciones críticas en los niños, que pueden permitir una mejor resolución de problemas y donde el aprendizaje de las emociones pueda generar mejores conductas a futuro.

2.2.3 El juego como experiencia de vida

El juego y la utilización de este para generar espacios de enseñanza y aprendizaje, se logra inferir que para los docentes de educación física es una posibilidad didáctica para generar esta transmisión de conocimiento a través de lo vivenciado y de un acto que se genera con una gran naturalidad. Si se habla del juego en edades tempranas favorece mucho su desarrollo de tipo personal y en gran manera en el ámbito social dados los espacios de interacción con los demás, con el contexto en el cual se desarrolle el juego.

El papel que cumple o ingresa a ejercer los diferentes participantes fortalece la interacción con los demás con las reglas de este y con las normas que varían ya dependiendo de ciertos acuerdos a los cuales se pueda llegar a plantear en su inicio o con el desarrollo del mismo. para destacar la importancia del juego en el aula de clase. Así pues, al juego se le debe dar importancia desde el ámbito o el desarrollo de la educación física y lo que contempla su clase, es importante observar este elemento desde las variables y puntos de acción en los cuales puede llegar a desenvolverse partiendo de variables del juego como lo puede llegar a ser el juego de tipo competitivo, el juego de azar, también donde se deja volar la imaginación, el juego cooperativo entre otras muchas clasificaciones que se puede llegar a otorgarle como en este caso Roger Caillois (1997) los clasifica en cuatro categorías como Agon, mimicry, ilinx y alea. Cada una de ellas comprende ciertas características valiosas para dar claridad a sus alcances y utilidades como se expresa a continuación

- Agon: También llamado juego de competencia, Son los juegos que aparecen como una lucha en donde se crea una igualdad artificial, con antagonistas enfrentados en condiciones ideales. Este tipo de juegos requiere entrenamiento, disciplina y perseverancia.
- Alea: juego de suerte en estos los participantes tratan de salir favorecidos por el destino, tienen la función de abolir las cualidades naturales o adquiridas de los individuos dejándolos en igualdad absoluta de condiciones frente a la suerte partiendo desde el azar.
- Mimicry: juego de simulacro el sujeto juega a creer, a hacerse creer o hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. No es reglamentado, sustituye esta

característica la disimulación de la realidad y la simulación de una segunda realidad, el hacer “como si”

- Ilinx o vértigo: Reúne a los juegos que consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso, es decir, los jugadores buscan aturdirse provocando la aniquilación de la realidad con brusquedad.

El juego se ha convertido en un recurso que contribuye a un adecuado desarrollo social, cognitivo, cultural y físico más aún en edades de desarrollo tempranas. comprendiendo su directa interacción con sus diferentes ambientes en los cuales son partícipes activos, esto facilita el comprender, analizar e interpretar los aspectos más relevantes a partir de la experiencia las cuales de manera directa son llevadas a zonas de acción principal influyendo de manera concreta en su comportamiento y expresarse frente a una sociedad.

Es por estos aspectos anteriormente nombrados que se cataloga el juego como lo más serio que puede haber. Por el hecho de que a través de este se puede generar cualquier tipo de conocimiento. En los cuales siempre debe tener reglas claras por el hecho de no contar con un razonamiento, un exponente de este argumento es Huizinga (1971), donde concibe al juego como algo tan arraigado para los seres vivos, que sin necesidad de su especie lo puede ejecutar de la manera más natural posible.

Sin importar la forma o el fin con el cual se ejecuta o desarrolla el juego, siempre debería estar presente en el día a día de las personas sin importar su edad o etapa de desarrollo. Así como lo manifiesta Huizinga (1971) Desde el área de educación y actividad física se debe propiciar que este sea un espacio cognitivamente adecuado para generar conductas y comportamientos de forma libre y en pro del desarrollo de sus distintas potencialidades.

2.2.4 Aprendizaje desde la virtualidad

A lo largo de la historia la humanidad se ha adaptado a diversos sucesos en un mundo en constante evolución, la educación es el espacio ideal en el proceso de formación; de otro lado, la enseñanza aporta conocimientos prácticos y habilidades a los estudiantes (Giraud, B. Munévar, O & Cándelo Blandón, H.2020). En relación a lo anterior la actual pandemia a causa del COVID-19

es una realidad que se ha venido presentando desde finales del año 2019 y que dicho virus se ha venido propagando a nivel global llevando a tener un impacto negativo en diferentes sectores desde lo económico, lo social y lo laboral, dada esta situación en Colombia a mediados de marzo del año 2020 el gobierno nacional en cabeza del presidente Iván Duque Márquez expidió el Decreto 457 de marzo de 2020 en el cual se imparten instrucciones para el cumplimiento del Aislamiento Preventivo Obligatorio de 19 días en todo el territorio colombiano, cabe señalar que dicha cuarentena se fue ampliando por el incremento de casos de COVID-19 por lo cual el aislamiento obligatorio se extendió hasta el mes de septiembre del 2020.

En consecuencia, dichas situaciones obligaron a las personas y también a muchas entidades a buscar nuevas formas de seguir produciendo desde sus diferentes actividades, el Gobierno Nacional expidió el Decreto Legislativo 660 del 13 de mayo de 2020 con el fin de garantizar la prestación del servicio educativo en todo el territorio nacional, para lo cual, bajo las orientaciones y autorización del Ministerio de Educación Nacional por lo cual las diferentes entidades vinculadas a Ministerio de Educación buscaron alternativas que permitieran seguir brindando espacios de enseñanza-aprendizaje desde la cual la virtualidad y por medio del uso de las herramientas tecnológicas, las cuales tomaron un rol fundamental para todo lo que surgió desde esa gran barrera que se estaba generando a causa de la pandemia.

Las herramientas de las tecnologías de información y comunicación (TIC), permiten desarrollar mediante diferentes estrategias procesos de comunicación virtual entre profesores y estudiantes en pro de la formación de los estudiantes, donde en un principio las dificultades eran notables por esas necesidades que se presentaban. Cabe señalar que esas dificultades de cierto modo se presentaban debido a que la gran mayoría de instituciones no tenían los medios tecnológicos y tampoco contaban con un enfoque de enseñanza desde la virtualidad, lo que duplico en gran medida la cantidad de trabajo por parte de las instituciones y docentes para sacar a flote esa forma de aprendizaje. El aprendizaje Virtual no es algo nuevo pero debido a la situación se fue implementando en las instituciones dándola a conocer y dejando ver que las plataformas para este trabajo no se les ha dado el lugar que se merecen M. Josnel y G. Jacqueline (2020).

Desde lo mencionando es importante realizar un abordaje del aprendizaje virtual por medio de las TICS desde su conceptualización. Según Chen y otros (2004) señalan que la enseñanza virtual se realiza en espacios virtuales, donde los usuarios aplican un conjunto de estrategias de

intercambio de información, basadas en sistemas de ordenadores, de redes telemáticas y de aplicaciones informáticas (p. 59-68). Una de las cualidades de la educación virtual es que encierra un gran potencial para elevar el nivel de la educación y cada alumno puede ir a su ritmo “Puede conectar gente alrededor del globo y permite a los aprendientes ser testigos de lo que sucede en el mundo de una forma nunca concebida. Puede brindar oportunidades educativas a quienes se encuentran lejos. Y ha contribuido a expandir el conocimiento”. (Doucet et al., 2019)

Teniendo en cuenta que el aprendizaje puede ir ligado a todas esas realidades que se viven en los diferentes entornos. la virtualidad es un medio que permite explorar y fortalecer nuevos métodos de enseñanza. Desde las tres etapas de la práctica pedagógica se evidenciaron diferentes situaciones en ese cambio de la presencialidad a la virtualidad las cuales permitieron generar procesos de mejoramiento y apoyo en casos específicos como que los estudiantes no contaban con un equipo para la conexión a las clases sincrónicas en este caso se manejaban guías que permitirán la realización de las temáticas a abordar. Desde la propuesta el interés por los juegos planteados se notó en la afluencia cada vez más grande en las sesiones sincrónicas.

Para concluir este apartado y tomando esos aspectos claves de la virtualidad en un entorno de aprendizaje. Desde el contexto y con la población que se intervino la conceptualización del aprendizaje por medios virtuales permite una exploración más a fonde las herramientas tecnológicas, llegando a estimular esas habilidades tecnológicas en la cual se acopla a las diferentes temáticas de los juegos planteados todo ello acompañado de buenas dinámicas que conserven todo el momento el interés en las sesiones para evitar distracciones.

2.3 Experiencia Metodológica.

El abordaje que se ha tenido desde las diferentes experiencias que se tuvieron en la institución educativa Fonqueta y principalmente con la población que se intervino, refleja lo que puede significar para un niño poder compartir por medio de juegos con sus compañeros y a los resultados que pueden llegar, es importante recalcar que los procesos de prácticas pedagógicas permiten orientar ideas y dinámicas que llevarán a un abordaje en pro del reconocimiento de la emoción en los niños, desde la presente sistematización y tomando cómo eje fundamental los cinco tiempos que propone Jara se va a plantear la experiencia y con ello un análisis del proceso que se llevó a cabo en la institución.

Teniendo en cuenta lo anterior (Jara, 2017) menciona que la sistematización produce conocimientos y aprendizajes significativos y es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas. De aquí la importancia de tener en cuenta las características mencionadas que permiten una narración-analítica de la experiencia. Desde el relato de esas situaciones que se vivieron y analizando lo que aporta tanto a los niños cómo al rol de docentes desde diferentes elementos que se utilizaron durante todo el proceso de las prácticas pedagógicas. Con respecto al punto anterior se hacen una serie de interrogantes que al ser resueltos permiten conocer el rumbo y focalizar la experiencia.

2.3.1¿Un punto de partida?

Tomando los aportes dados por Óscar Jara la propuesta tuvo un principio colectivo, donde se estableció una problemática a partir de lo observado desde la práctica uno, donde a nivel individual los practicantes de la corporación universitaria minuto de dios fueron partícipes de un proceso de enseñanza a los niños del área de primaria desde la asignatura de educación física. Cumpliendo el rol del docente-practicante de dicha asignatura en la Institución Educativa Fonqueta; realizando guías, clases sincrónicas, planes de aula y planes de clase todo ello orientado al modelo pedagógico construccionista que se basa en la institución, de manera que, relacionando la circunstancia desencadenada por la pandemia del covid-19 se realizaron cambios en la malla curricular para obtener nuevas dinámicas para el desarrollo de clases de forma virtual y que esto

ayudara a que cada estudiante, brindándole las herramientas para que pudiera ejecutar las actividades propuestas. Este proceso fue llevado a cabo del año 2020 a 2021.

Mencionado lo anterior las prácticas permitieron experimentar diversas situaciones y observar ciertas realidades y problemáticas desde la participación de eventos pedagógicos de la institución y las intervenciones directas con la población desde la asignatura de educación física, además, en cuenta los aspectos para la recolección de información y evidenciar dichas realidades: Se registró a través de la observación participativa, diarios de campo que dan un orden y un sustento a la sistematización de la práctica profesional sobre el buen trato como base de la convivencia escolar, encuestas para saber el desarrollo de sus emociones y además se buscó esa evidencia por medio de sesiones de trabajo a través del juego como agente socializador, en consecuencia se hacen una serie de interrogantes que al ser resueltos permitirán conocer el enfoque y rumbo de la sistematización partiendo de su objetivo.

2.3.2; Y sistematizar para qué?

Desde los autores representativos de las sistematizaciones podemos reflejar aspectos importantes para esta sistematización de la práctica. (Ghiso, A. 2011) plantea una serie de cuestionamientos los cuales orientan a darle respuesta a ese proceso de sistematización en la cual nos habla de cómo se puede conocer esa realidad en un contexto desde la relación entre sujeto y objeto, generar conocimiento desde prácticas concretas, recuperación de información y reflexión e interpretación vinculando a la población. Desde los planteamientos de Jara se hace una reconstrucción de la experiencia de la reconstrucción del proceso vivido de la interpretación crítica del proceso y de esos aprendizajes evidencias para exponerlos

De lo planteado está sistematización se realiza para describir la experiencia vivida durante el proceso de la práctica pedagógica realizada con los niños de grado tercero del colegio Fonquetá utilizando el juego como un recurso para el reconocimiento de emociones. Desde esa relación que proponen los dos autores aparte de lo mencionado se busca sistematizar esa serie de experiencias que vivenciaron durante las tres etapas de las prácticas pedagógicas Observación, planteamiento de propuesta e intervención con un análisis desde los resultados que se evidenciaron. Todo lo mencionado como ruta para llevar a cabo un proceso de trabajo de grado, que se da a partir de las prácticas profesionales que se ejecutaron en un lapso de tiempo de tres semestres, (séptimo, octavo

y noveno) Prácticas y propuesta que reflejan la importancia del docente de educación físico desde etapas iniciales para un desarrollo óptimo de los estudiantes con el trabajo de emociones utilizando cómo recurso el juego.

2.3.3; Qué se va a sistematizar?

Se busca sistematizar esas experiencias vividas en la institución educativa Fonqueta desde los tres semestres teniendo en cuenta la etapa inicial de adaptación, observación intervención y retroalimentación del rol de docente-practicante en relación con el acoplamiento de las clases con los niños. Desde esa intervención se puede en relación con dificultades de conexión por parte de los estudiantes y las reacciones emocionales presentadas en las sesiones. iniciando la propuesta de intervención, que desde un recurso cómo el juego los niños se interesen más en las dinámicas dadas y ello conlleve a un aprendizaje más efectivo a partir de las emociones.

2.3.4; Qué aspectos centrales de esa experiencia interesa sistematizar?

El aspecto principal por sistematizar es la propuesta de intervención que se logró implementar en práctica tres, en la cual el objetivo es el reconocimiento de las emociones en niños de tercer grado a partir del juego. Sin dejar de lado la experiencia adquirida en práctica uno y dos ante todo siendo procesos de grandes aprendizajes; desde la observación participante y esa mirada profunda de ciertos aspectos exclusivos de la institución cómo el PEI, las mallas curriculares, el horizonte institucional, el POA y primordialmente la interacción con la población estudiantil. Respecto al rol docente las dinámicas realizadas en la institución reflejaron que a causa de la pandemia la virtualidad fue el medio de aprendizaje con el cuál muchos niños no contaban con el dispositivo móvil, conectividad y otras dificultades otro aspecto importante a sistematizar es que la gran mayoría de este proceso se vivió durante confinamientos obligatorios: A causa de lo mencionado desde el rol de docente-practicante y con el apoyo de los docentes titulares, se implementaron estrategias y dinámicas que permitieron ejecutar las clases de la mejor forma generando una inclusión por medio de las guías planteadas con ello creando posibilidades de cambio y análisis de los juegos planteados para en primera instancia conocer las nociones de las emociones en los estudiantes.

¿Qué Proceso se sigue?

Durante el proceso de intervención con la población después de una serie de acompañamientos para el reconocimiento de la población y desde esas orientaciones por parte del docente titular del curso, se evidenciaron esas necesidades que presentaban los estudiantes en las que además de las que se han mencionado también se encontraban estudiantes en condición de discapacidad, generando un reto interesante dado las características de cada uno de los estudiantes con capacidades diferentes y siempre aportando de manera positiva en su proceso de desarrollo motor y cognitivo, partir de los dos puntos mencionados anteriormente se anexa una tabla ejemplificando algunos casos presentados en la institución y se mencionan una serie de aspectos relevantes para la planificación y posterior intervención.

- El plan de área consiste en realizar un desarrollo de los objetivos de la asignatura desde esas temáticas que desde la malla curricular se abordan
- El plan de aula es donde se establecen las temáticas a realizar por periodo académico.
- La realización de la guía, con videos ejemplificando los ejercicios y la explicación de la guía: Este proceso se completa con la ejecución de la temática en las tutorías sincrónicas y contando con la participación de los estudiantes.

De estos lineamientos se organizó toda la parte de intervención con los niños desde la asignatura de educación física y con ello teniendo la posibilidad a partir del diario de campo evidenciar y analizar esas problemáticas a continuación se encuentra la tabla con ese reconocimiento de condiciones especiales, de las cuales se realizaban procesos de adaptación la tabla de barreras de aprendizaje la pueden encontrar en el anexo 2.

Teniendo en cuenta el anexo mencionado en referencia a las barreras de aprendizaje se puede concluir que para las clases de educación física desde el rol docente fue importante profundizar en las necesidades especiales de cada estudiante, siempre teniendo el apoyo del docente titular en los procesos desde este ítem se quiere dar a entender que para los procesos de práctica, creación de propuesta e intervención se tuvieron experiencias significativas creando dinámicas y aprendizajes para la población de estudiantes sin importar su condición. Tomando a Ghiso como referencia en cuál los refleja esa importancia de conocer las realidades en las que se desenvuelve el docente

2.4 Recuperación del proceso vivido desde las etapas de práctica

2.4.1 Practica 1

Este proceso se inicia con la presentación ante la institución educativa Fonqueta, por parte del interlocutor encargado del proceso en dicho espacio educativo. Inicialmente en la práctica 1 se realiza un proceso de acompañamiento al docente encargado del área de educación física, todo esto en busca de una participación netamente de observación durante el cual se visualiza y se analiza la forma de interacción con los estudiantes y las temáticas a trabajar. Por parte de esta institución no se contaba con un docente de planta en el área de educación física en lo que corresponde al área de primaria, dado que depende directamente del instituto municipal de recreación y deporte entidad encargada de enviar un docente para que realice el acompañamiento en esta área para los cursos de preescolar y básica primaria.

La institución Educativa Fonqueta no cuenta con docentes de educación física para primaria, por lo cual los docentes- practicantes de la Corporación Universitaria Minuto de Dios serán los encargados con el apoyo de los docentes titulares de los cursos de intervenir de manera activa de los diferentes grados desde la asignatura de educación física. Partiendo de este aspecto la interacción y acuerdos de tipo organizacional se realizaron directamente con los directores de curso, otorgando a los estudiantes practicantes un papel principal con respecto a la planeación y ejecución de las clases de educación física, cabe acotar que desde su inicio este proceso se ejecutó de manera virtual y a distancia dado el aislamiento por el covid-19.

Tomando cada estudiante practicante su papel de docente titular, se inicia con la programación y elaboración de una serie de guías prácticas explicativas en las cuales se plasmaron de manera sencilla y adaptada a las condiciones actuales es decir al estar en casa y contar con elementos los cuales fueran de fácil acceso tanto para los estudiantes como para sus padres sin incurrir en gastos no necesarios. Esta característica aporta al proceso tanto del estudiante, del padre y del docente mismo con una capacidad de poner a volar su imaginación y creatividad para improvisar elementos o espacios para ejecutar las actividades correspondientes, todo esto respaldado por los diferentes diarios de campo elaborados para una sistematización partiendo de la observación participante.

En estas guías estaban elaboradas especialmente para los estudiantes los cuales no contaban con un acceso a un dispositivo o acceso a internet para asistir de manera sincrónica a las clases virtuales, cada guía estaba acompañada de un video de tipo explicativa elaborado por el docente practicante en el cual se presentaba de una manera sencilla las actividades y la forma correcta de realizar las diferentes ejecuciones. Todo esto aplica al proceso de práctica desde un inicio un papel participativo en el cual se basaba mucho de la retroalimentación dada tanto por los docentes de la institución como por las líderes de práctica por parte de la universidad.

2.4.2Practica 2

Para dar continuidad al proceso de práctica profesional II se continuó en la misma institución educativa, para esta etapa se presenta un intercambio de grados, todo ello con la intencionalidad de agregar al proceso de cada estudiante practicante experiencias con diferentes estudiantes que se encuentran en varias edades y etapas de desarrollo. Iniciando nuevamente con la presentación y llegar a acuerdos con los docentes directores de curso, se genera un empalme con lo vivido durante la práctica I. Al igual que en la práctica anterior se continúa con las intervenciones de manera virtual y a distancia con ayuda de las diferentes plataformas de conexión masiva, al igual que con las guías explicativas y videos para llegar a cada uno de los hogares de los estudiantes participantes.

Agregando por parte de la universidad al inicio de contemplar o analizar una problemática vista en los diferentes escenarios de intervención con el objetivo de iniciar con la estructuración de un proyecto de intervención con el cual se llegue a dar una posible solución a esta o estas problemáticas vistas. Con un acompañamiento y el paso a paso guiado para establecer de manera asertiva cuales aspectos se logran intervenir y obviamente el cómo se debe realizar dicha intervención. A través de la orientación dada por el docente de la práctica II se empieza a despejar y dar orientación acerca de los aspectos necesarios y más relevantes.

Con respecto al proceso que contempla el área curricular de la institución, se aumenta de manera considerable lo correspondiente al tiempo de intervención acorde con las edades y el proceso en el cual se encuentran ya los estudiantes del grado tercero, ya al contar con una población en edades con un desarrollo más amplio se consideran realizar intervenciones ya enfocadas a fortalecer aspectos en los cuales se note alguna debilidad, teniendo presente que a esta altura del

proceso los niños y niñas ya llevaban cerca de 6 meses en sus hogares sin contar con la apropiada participación a nivel motriz con todos los aspectos de su desarrollo en lo que contempla el cuerpo en movimiento viéndose limitados a realizar sus actividades de tipo físico en espacios no aptos del todo como lo es el interior de sus hogares y en condiciones no muy propicias para la realización de las actividades y su apropiada ejecución.

Al igual contar con la disposición tanto del estudiante como de su núcleo familiar para adquirir o crear los elementos solicitados para la clase, se ve de manera gratificante observar cómo los padres y estudiantes se involucran de manera activa en tener o conseguir los elementos y en los cuales en muchas ocasiones se generó una interacción creativa propiciando espacios de interacción entre todos los integrantes de la familia, al igual en los espacios de las clases de tipo sincrónico observar una participación en las clases de los demás integrantes de la familia contribuye mucho al adecuado desarrollo del estudiante al ver de manera notoria el interés de sus padres, hermanos, tíos, abuela y demás integrantes de la familia a contribuir con su adecuado desempeño.

Durante el proceso se logra observar en algunos estudiantes una baja capacidad de identificar y canalizar las emociones producidas de manera natural en los espacios de encuentro sincrónico esto se percibe dado mediante el comportamiento y forma de interacción de algunos tanto con el docente encargado como con sus mismos compañeros. Dando luz verde a iniciar, plantear e identificar este aspecto como una problemática en la cual se puede inferir que el estar por un tiempo muy prolongado en sus casas y genera unos cambios o manifestaciones emocionales no muy acordes a sus edades o espacios en los cuales se manifestaban. Teniendo esto mucho más claro se inicia con la estructuración y planificación de un trabajo escrito en el cual se plantea de una manera mucho más estructurada la problemática observada y las posibles soluciones. Los diarios de campo cumplen con un papel fundamental en este proceso dado que abre la puerta a obtener datos de manera más exacta y el cambio en el comportamiento de tipo emocional los cuales exponen los estudiantes del grado tercero.

2.4.3 Práctica 3 (intervención, tipos de juego como elementos para expresar y canalizar las emociones expresadas)

En esta etapa final de la práctica educativa ya se cuenta con la estructuración inicial de un proyecto para generar la intervención. Con respecto al grupo a intervenir se continúa con él, mismo grupo para generar la continuidad con el proceso y lograr la intervención de manera más propicia por parte de los 3 estudiantes practicantes. Ya en lo que corresponde al área de práctica III se inician a dar pautas importantes a lo que es un proyecto de intervención, teniendo como base lo que es la sistematización de experiencia y sus variables para contemplar en los diferentes espacios de intervención.

En cuanto al proceso de intervención luego de realizar el análisis y observación acerca de la problemática identificada en la población. Se generan y adaptan los espacios de mutuo acuerdo con los docentes directores de grupo del grado tercero. Para dichos espacios de intervención se planifica de manera conjunta pautando los aspectos más relevantes para lograr generar la introducción en lo que concierne al reconocimiento e identificación de las emociones.

Presentando a los docentes encargados, lo cual permite generar una retroalimentación por parte de ellos los cuales con su experiencia y conocimiento del grupo con el cual se va a intervenir, lo cual nutrió de manera positiva el inicio del proceso se cuenta también con la asesoría durante los encuentros sincrónicos con las docentes que lideran el área de práctica profesional de la universidad, los cuales apoyan y asesoran el proceso para dar cumplimiento a los objetivos. Con respecto a la planificación de las sesiones dispuestas para la intervención se organiza un cronograma de actividades plasmadas en una tabla dinámica la cual permite una organización propicia para las actividades contempladas desde su inicio, como se observa en el anexo 5 cronograma.

De manera directa se inicia la intervención en los encuentros de tipo sincrónico de forma virtual, se envía a los alumnos por medio de sus padres una encuesta con el objetivo de obtener un sondeo acerca de los conocimientos previos que puedan tener los estudiantes acerca del reconocimiento de las emociones. Ya con base en los resultados obtenidos con dicha encuesta inicial y el análisis de los resultados se fortalecen aspectos relacionados a las planificaciones de los encuentros.

Tomando como recurso un cuento animado infantil de autoría de Llenas, A. (2012). *el monstruo de colores*. Barcelona: Flamboyant. En este se realiza una clasificación de las emociones y a cada una de ellas le otorga un color específico. En este trabajo ilustrado se busca generar en los estudiantes un acercamiento, clasificación y apropiación de conceptos de una manera más didáctica y gráfica, la aceptación por parte de los estudiantes fue propicia cumpliendo con su objetivo principal ofreciendo una clasificación sencilla y entretenida de las emociones, al finalizar la sesión en el espacio destinado para la retroalimentación por parte de los estudiantes participantes se manifiestan la relevancia del cuento a partir de su asimilación por parte de los estudiantes.

Teniendo presente el sondeo e introducción correspondiente a la caracterización de las emociones, se inicia a intervenir con las actividades lúdicas las cuales están planteadas bajo las características que nos otorga uno de los referentes teóricos de este proyecto como lo es Roger Caillois (1997) y la clasificación que este mismo otorga a los tipos o clases de juego.

Para dar inicio con las intervenciones se plantea como actividad inicial un juego llamado el espejo de emociones, este juego consiste en otorgarle a un estudiante el rol principal para que bajo la indicación y guía de los docentes encargados ejecute una representación de manera gestual y corporal la emoción que se le indique y el resto del grupo la imite y posteriormente la identifique, esta dinámica se torna interesante al observar e identificar de manera conjunta una emoción y también permite al docente analizar las expresiones de tipo gestual y corporal de un estudiante al percibir dicha emoción. este juego lo encontramos resaltado en la clasificación que Caillois otorga al juego mismo.

De manera secuencial para un segundo encuentro con el grupo de estudiantes la actividad plantea las actividades en las cuales se interactúa de manera personal y grupal a pesar de la distancia. La ilustración de tipo gráfica llega a cumplir un papel muy importante en estos encuentros. Relacionando la clasificación y color dado a cada emoción a través del cuento el monstruo de colores, se plantea un ejercicio muy importante el cual consiste en realizar 2 dibujos en el primero de ellos cada estudiante se dibujará a el mismo en la clase de educación física, pero de manera presencial y el otro dibujo estará representada la clase de educación física, pero de manera virtual. la principal regla para este juego o actividad es que a los estudiantes se les indicará colorear cada uno de estos dibujos con los colores de cada emoción sentida o expresada en esta

clase pero en diferentes ámbitos de interacción, para esta actividad es fue muy importante el buscar y hacer uso de esa memoria de tipo emocional para dirigirse al momento en el que se les brindaba la clase de educación física de manera presencial y ya a un más corto el uso de su memoria con las clases de tipo virtual.

Es muy importante evidenciar que para algunos estudiantes la clase de manera presencial les generaban emociones unas positivas y la otras no tan positivas, este contraste es muy valioso dado que a muchos desde sus casas en la clase les generaba una mayor confianza todo ello reflejado en sus dibujos y en los colores que agregaron a los mismos. Cabe resaltar el acompañamiento por parte de los docentes practicantes en la guía y comprensión para la ejecución de las distintas actividades en pro de identificar, expresar y dar reconocimiento a las emociones generadas a través del juego en sus distintas expresiones.

El dinamismo planteado por las actividades y la adaptación a las categorías que otorga el autor en el cual se basa el sustento teórico acerca del juego generó una gran participación y aceptación por parte del alumnado a medida que se iban desarrollando los encuentros, esto se evidenció con la asistencia la cual aumentó durante el proceso, iniciando con un promedio entre 12 a 15 niños y niñas al finalizar el mismo el promedio de asistencia estuvo entre los 18 a 20 estudiantes, la variación en la asistencia se veía afectada debido a la ocupación de sus padres los cuales por motivos laborales no les era posible estar presentes para ingresar con sus pequeños a los encuentros sincrónicos. Otro factor que influyó de manera importante fue la poca accesibilidad a aparatos electrónicos apropiados y necesarios para la conexión.

2.5.1 Una mirada hacia la reflexión

Dando por culminado las etapas de las prácticas y teniendo en cuenta esos diferentes elementos que infieren en los procesos tenemos que hablar de unos relevantes cómo lo fueron, el confinamiento, los recursos tecnológicos, las realidades sociales de los estudiantes. Desde ese reconocimiento y esas ganas de intervenir a la población como docentes en formación se observaron aspectos que hacen tener una mirada crítica partiendo de lo mencionado el decreto 3020 del 2002, en el cual el ministerio de educación establece criterios y procedimientos para organizar las plantas de personal docente y administrativo del servicio educativo estatal que prestan las entidades territoriales de la cuál la norma concluye que a cada curso de primaria le

corresponde un solo maestro. Se deja de contar con docentes que imparten asignaturas fundamentales para el desarrollo integral de cada niño.

A causa de ello los docentes del área de primaria tienen que suplir con las diferentes asignaturas y en muchos casos sin tener la profundización correcta de cada asignatura esto se pudo evidenciar en la institución educativa Fonqueta, dado el convenio entre la universidad y la institución se crean alianzas que permiten llevar una práctica pedagógica desde ambientes de aprendizaje reales con problemáticas y necesidades que surgen día a día, debido a esto y al procesos que se llevó se denota que cómo futuros docentes hay que mejorar en muchos aspectos y uno de ellos es poder escribir sobre esos diferentes proyectos que pueden generar impacto y con ello dar sustentación de porqué la importancia de la asignatura de educación física desde edades tempranas, ya que los mismos docentes titulares mencionan que desde la educación física a los estudiantes se le impartía pocas dinámicas.

De allí la gran oportunidad dada desde las prácticas donde se aprendió muchas cosas de los estudiantes, logrando a partir de los diferentes procesos crear ese pensamiento crítico sobre ciertas incógnitas que se les planteaban. Además, desde la pandemia que hasta el día de hoy sigue vigente fue un reto interesante desde el punto de vista que se salió de esa monotonía se les dio importancia a dinámicas distintas de aprendizaje donde poco a poco, a pesar de las dificultades se logró sobrellevar y crear estrategias que permitieran tanto el desarrollo de la clase de educación física cómo toda la implementación de la propuesta cada vez teniendo más interés por parte de los estudiantes. Es de resaltar que de esos autores cómo Jara, Ghiso y otros representantes de la sistematización se pueden llegar a tener experiencias muy significativas desde el ámbito profesional, social y personal. creando nociones que desde ese rol docente se vuelve fundamental para crecer cómo profesional desde algo tan simple como lo es la interacción con los niños. De forma subjetiva se puede concluir que hay muchas cosas que faltan por fortalecer y aprender, pero desde acá comienza el camino por la vida en la que se quiere dar impacto en la sociedad desde lo mucho que puede aportar más que una persona un docente de educación física en especial.

Es importante también recalcar esa participación por parte de los niños ya que desde encuestas dinámicas se pudo reflejar los resultados que arrojaron las actividades realizadas sobre juego y emociones y a partir de la cartilla de deja un recurso importante para que se pueda aplicar

con diferentes poblaciones desde ese análisis de contexto y población. La monotonía es símbolo de simpleza, pero los cambios hacen crecer y eso es lo que a partir de todo este proceso de sistematización se quiere mostrar.

CAPÍTULO III

3.1 Documentación de la experiencia

3.1.1 Rol del docente en la clase de educación física

Inicialmente es fundamental hablar del papel que juega el mediador en el proceso de reactivar la comunicación, ya que a través de diversas técnicas comunicativas proporciona continuamente feedback emocional a las partes (De Diego y Guillén, 2008). El rol que desempeña el mediador en este caso el docente encargado es de suma importancia, por lo que es el eje ordenador de los procesos de conflictos, sin dejar atrás el tema de las emociones que generalmente no aparecen explícitas, sino latentes en mensajes verbales y no verbales a través de sus expresiones faciales o comportamientos fuera de su estado natural.

Por lo cual, al indagar estos aportes teóricos desde diferentes circunstancias es favorable, ya que se requiere analizar el valor del docente de educación física en el contexto escolar, más allá de su rol como docente de actividad física. Que partiendo del rol como docentes dentro de un aula de clase debe desempeñar diferentes papeles en el desarrollo del aprendizaje como un ente socializador, reflexivo, analista e inculcador de valores, que además debe extender sus conocimientos para tener una cierta habilidad para identificar acciones que ayuden a la población para tener una escucha activa que les permite facilitar no solo dicha identificación de problemas, sino tener un control de sus emociones para potencializar las acciones de la población en beneficio de una comunidad, elaborar un mensaje emocional por medio del contenido explícito por el docente para tener esa transformación social que necesitan las comunidades.

Mientras que para (Bernal, T. 2012) los mediadores deben atender a tres componentes claves para su ejecución de mediación: facilitar las relaciones, Aumentar el respeto y confianza y crear una comunicación verbal. La información del componente mediador es más fácil de captar por los mediadores, ya que tienen una mirada terrenal así un ente regulador de emociones. Esto nos permitió tener una información fisiológica o cognitiva como proceso de intervención. Sin

embargo, es determinante plantear una negociación asistida que permita a las dos partes proponer soluciones con el fin de evitar un bloqueo emocional y que importante de tener esa intervención de parte del docente capacitado para atender estas situaciones y llegar a un feliz término con la población. Lo cual estos estímulos encontrados y denotados por medio de los antecedentes expuestos en el documento se pueden descifrar que a través de los resultados obtenidos y en una conclusión de valores de resultados con relación a esta sistematización de práctica el gesto de expresión facial es el más razonable de todas las investigaciones es la tensión muscular, o el ritmo respiratorio que nos dieron ese aporte para tener una intervención a tiempo en su control de manejo de emociones. Asimismo, se han de controlar el contagio emocional inconsciente entre las partes y el mediador permitiendo mantener una comunicación verbal exitosa.

3.1.2 Juego-Emociones un medio de vivencias

Desde las distintas etapas vividas durante la práctica pedagógica y teniendo en cuenta lo que mencionan varios autores sobre la importancia del juego cómo un medio importante para desarrollar las diferentes dimensiones de un niño cómo la física, la cognitiva y la psicosocial. Partiendo de ello es claro que además de tener una influencia relevante en el desarrollo del niño influye directamente en el aprendizaje, tomando en los planteamientos de los diferentes autores: (Lazarus, 1883) El juego como actividad compensadora del esfuerzo, (Freud, 1906) El juego es una expresión de los instintos del ser humano. A través del individuo encuentra placer, (Caillois, 1996) el juego es una actividad que se caracteriza por ser libre, separada de la realidad, incierta, improductiva, reglamentada y ficticia.

¿A lo largo del documento se ha mencionado esa importancia de las emociones y del juego, pero dichos temas que le aportan al contexto en el cual se realizó la propuesta? que le aporta a la población? que le aporte a la asignatura de educación física. De estos planteamientos se parte para dar una concepción clave el juego es un recurso indispensable en el reconocimiento y canalización de emociones dependiendo las dinámicas y teniendo claro la población y el contexto en los cuales se desenvuelven, de allí la importancia de los procesos de práctica. Desde las emociones se puede mencionar que surgen de manera espontánea y hacen parte de nuestro día, la importancia del abordaje de estas es poder llegar a una educación emocional que permita controlar conductas, manifestar esas emociones sin miedo.

De aquí nace la importancia que las instituciones y los docentes, realmente vean la importancia de trabajar esas emociones desde un eje fundamental de desarrollo integral y por parte del docente desde formas dinámicas y que le generen interés al niño este planteamiento lo sustentamos de lo que define (Goleman, 1996) la educación emocional infantil como “la capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones”. En conclusión, se puede decir que trabajar las emociones partir del juego permite que el niño se divierta, pero además aprenda a pensar antes de actuar teniendo en cuenta que muchos niños desde edad tempranas son muy impulsivos, entendiendo también que al niño con esta propuesta de se brinda control de emociones, juegos variados para que pueda competir, trabaja en equipo.

Teniendo en cuenta que el juego es un recurso fundamental para los docentes de educación física, desde la cartilla encontrarán experiencias relevantes donde a partir de juego se pueden presentar aprendizajes significativos basándonos en lo dicho por Huizinga donde nos habla de dos tipos de juego el de broma y el serio en el cual el niño se siente libre y alegre. El juego permite al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares y adultos. Es relevante lo que se puede evidenciar en el documento desde sus diferentes criterios dando un sustento desde lo teórico en relación con lo práctico.

3.2 Conclusiones y recomendaciones

Como parte final se hace necesario realizar conclusiones que permiten organizar un cierre a la trayectoria de la práctica profesional como sistematización, por lo cual, se determinan tres aspectos importantes que influyeron a nivel personal y profesional:

- Trayectoria profesional como docente en formación y personal: las experiencias vividas a lo largo de las prácticas fueron enriquecedores porque permitieron conocer el manejo de grupos de diferentes edades en la institución educativa Fonqueta, que sin lugar a dudas hicieron una transformación en la parte pedagógica del docente en formación y en una distinción en el manejo de las emociones en el grupo etario por medio de la sistematización de experiencias fortaleciendo el perfil personal del educador.

- Metodologías de trabajo pedagógico: se logró intervenir con diferentes metodologías pedagógicas, permitiendo a los estudiantes una exploración en su conocimiento y en su aprendizaje autónomo, hecho que permitió conocer las herramientas de intervención a partir del juego como agente socializador y explorador. Por otra parte, un factor destacado es el proceso del rol docente en la intervención de las actividades, pues está inmerso en el proceso de canalización de emociones e intervenciones de las conductas emocionales de los estudiantes, los cuales son elementos que se pueden tomar para realizar un proceso educativo no sólo adecuado sino de calidad.
- Grupos de trabajo: este punto hace referencia al proceso de sistematización ejecutado, ya que el incentivo de trabajar en grupos ayuda a recolectar todos los pensamientos y centrarlos en una idea global, de tal forma que este es uno de los aspectos más importantes debido a que en cada grupo se encontraron niños llenos de valores y emociones por explorar. Lo que incide en la satisfacción de los docentes en formación en haber contribuido de alguna manera a su proceso formativo.

Para finalizar se busca que los estudiantes encuentren espacios de satisfacción personal y grupal, en las que las condiciones socioculturales no sean un factor de señalamiento para poder realizar intervenciones, ya que, por medio de la teoría de Goleman, está evidenciado que la intervención temprana ayuda al desarrollo humano del niño y ayuda a corregir las malas conductas obtenidas por la sociedad que lo rodea.

Sugerencias y recomendaciones

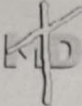
Es importante que, al momento de elaborar los acuerdos, los niños reflexionen sobre sus actos evitando decirles que una conducta es buena o mala; para ello es mejor preguntarle cómo resolverán una determinada situación. Además, de estas reflexiones descritas por el estudiante hay que revisar en el contexto social que se encuentra ubicado el colegio, ya que esto permite evidenciar esa conducta debido al estrato social y si este no es el caso entonces desde su vínculo familiar cuál es la importancia que le brinda al individuo.

Ejecutar Las preguntas abiertas ayudan mucho a lograr el análisis de las situaciones e interpretación: ¿Cómo les gustaría que les traten sus compañeros?, ¿cómo actúa en momentos de ira o tristeza?, durante los encuentros con los niños se les hacían este tipo de preguntas, con el fin de que pensarán en las acciones que estaban realizando en ese momento, evitando que se repitan situaciones de conflicto y acciones que desencadenan en motivación para otro estudiante en hacer con el fin de burla la sesión de trabajo. Estas preguntas fueron útiles para el desarrollo de las actividades de la propuesta pedagógica que ayudaron a darle rumbo a los procesos de intervención y corrección de las planificaciones de las sesiones de clase.

CAPITULO IV

4.1 Anexos

Anexo 1: Carta de autorización Institución Educativa Fonquetá


UNIMINUTO
 Corporación Universitaria Minuto de Dios
 Educación de calidad al alcance de todos

Bogotá D.C 26 noviembre de 2021.

Señor:

Harvey Eduardo Torres Poveda
 Representante de Área Educación física, Recreación y Deporte.
 I E Fonqueta

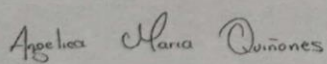
Cordial saludo.

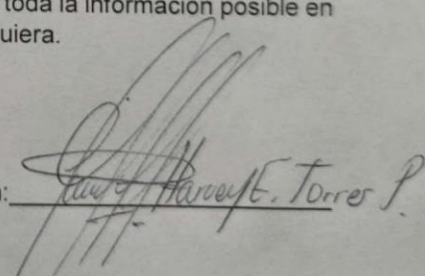
La Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Sede Virtual y a Distancia, en sus diferentes programas de licenciatura viene estableciendo alianzas estratégicas que le permiten fortalecer su quehacer en aras de la transformación social y la innovación educativa. En este sentido, la Licenciatura en Educación Física Recreación y Deporte, busca favorecer espacios académicos que conduzcan a la formación integral del futuro Licenciado, permitiéndole el dominio de conceptos, actitudes, medios expresivos y metodologías propias de la disciplina, favoreciendo ambientes de aprendizajes efectivos capaces de promover el desarrollo de la Educación Física de los escolares y la dinamización cultural de las comunidades educativas, con miras al mejoramiento de las condiciones de calidad de vida del país.

Uno de los espacios más importantes que fortalecen estas alianzas estratégicas son las Prácticas Educativas y Pedagógicas que buscan desarrollar diversas capacidades en los educadores en formación que garanticen la proyección de su perfil profesional en escenarios de enseñanza y aprendizaje que cuenten con la más alta calidad de estándares educativos y que promuevan escenarios de investigación e innovación pedagógica

Teniendo en cuenta que los estudiantes Camilo Mendez, Ángel Soto y Duvan Ortiz realizaron su práctica pedagógica en su institución y desean extender esta experiencia a través de la sistematización de esta, en este sentido solicitamos a usted realizar la autorización para la llevar a cabo este proceso y documentar toda la información posible en ese caso nombrar a la Institución en el producto que ella requiera.

Atentamente,



Firma Autorización: 

Angélica María Quiñones Quiñones.
 Líder de Prácticas.
 Corporación Universitaria Minuto de Dios Sede Virtual y a Distancia.
 Facultad de Educación UVD Transversal 73 A# 81I- 19 Piso 4 Tel: 2916520-3184246748
 Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte.

Anexo 2: Diarios de campo

- Observación práctica 1: [DIARIO DE CAMPO Plantilla \(1\).xlsx](#)
- Población para intervenir:
<file:///C:/Users/USER/Downloads/DIARIO%20DE%20CAMPO%20DUVAN%20UNIM%20INUTO.xlsx%20-%20Hoja1%20-%20copia.pdf>

Anexo 3: Barreras de aprendizaje

- Caracterizaciones estudiantes de primaria:
<https://docs.google.com/spreadsheets/d/11yRayxyhe71UVX0TkAsXjMr9MxdjCQfI/edit?usp=sharing&oid=118021967452206146048&rtpof=true&sd=true>

Anexo 4: Actividades planteadas

- Cronograma: <https://docs.google.com/document/d/10yo7mHZuRtZnXAXqbRLH94-YsACVY270NThBsrz5bpE/edit?usp=sharing>
- Actividades:
https://docs.google.com/presentation/d/1L8TVzPoiTJ1HSYbFe7eIE6JoMpVsIa_mcqR-d_436Y8/edit?usp=sharing
- Ejemplo realización actividades: <https://www.youtube.com/watch?v=fnef-df4Jwk&t=2s>
- Clase a partir del cuento el monstruo de colores:
<https://www.youtube.com/watch?v=zyiXfeLpPmY>

Anexo 5: Links encuestas realizadas

- Test sobre tipos de emociones y sus características:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfJchQMZnHJdgZUN1WDyxSjqMJPYi_k5WShhVrm1bZM8azK_A/viewform?usp=sf_link

- Valoración de la clase:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfJchQMZnHJdgZUN1WDyxSjqMJPYi_k5WShhVrm1bZM8azK_A/viewform?usp=sf_link

Anexo 6: Evidencias durante la intervención

- Evidencias y reflexiones de las sesiones:

<https://docs.google.com/presentation/d/1gsSMZCkXAZcV6uvmbvSv9X32qQn-UAEJwPIPNglvqPk/edit?usp=sharing>

- Experiencia desde la práctica pedagógica:

<https://www.youtube.com/watch?v=J2Gtj5pEYE>



Anexo 7: Cartilla digital como recurso de aprendizaje

https://www.canva.com/design/DAEw4IPLSbg/BXBQyUC2Hd9P-GNZcOylJA/view?utm_content=DAEw4IPLSbg&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

4.2 Acompañamiento de la sistematización de experiencias desde la práctica.

Durante el desarrollo de este proceso de sistematización surge un interés por dar relevancia a una serie de variables las cuales están enfocadas en fortalecer el reconocimiento y canalización de las emociones a través de un aspecto tan natural y humano como lo es el juego. Enfocado en plantear una posible solución de tipo pedagógico, didáctico y cognitivo en los estudiantes del grado 3 de la institución educativa Fonquetá, se plantea generar una cartilla de tipo gráfico lo cual permitirá dotar a los a los diferentes docentes de un instrumento guía a lo que se refiere a la importancia del conocimiento emocional la identificación de las emociones y su adecuada canalización de manera propia y personal.

En la labor docente durante la pandemia actual de COVID-19 se ha reestructurado a una marcha apresurada para algunos adecuando diferentes aspectos los cuales nunca o muy pocas veces se habían tenido presentes, como lo es las clases de tipo virtual, la innovación en adaptar los procesos de enseñanza y aprendizaje a un contexto de desarrollo netamente desde el hogar tanto de los maestros como de los estudiantes. Importante resaltar el trabajo ejecutado de la mano con los docentes tanto de la institución educativa Fonquetá como lo hecho con los docentes encargados del área de práctica profesional de la universidad minuto de dios los cuales dieron valiosos aportes a la guía y formación de nuevos puntos de análisis y reflexión en los diferentes procesos de práctica.

El aprendizaje recíproco de los docentes practicantes como de los estudiantes de la institución educativa se transfieren en experiencias vividas que parten del análisis de los contextos sin importar que se hayan dado desde la virtualidad y la distancia, se conjugan en un campo de acción e interacción en el cual se adoptaron las diferentes exigencias de la realidad actual. Los retos de la educación y formación de los estudiantes reflejan que en la misma no solo se le debe dar relevancia a los aspectos cognitivos y físicos sino también al aspecto emocional de cada una de las personas otorgando al docente un papel activo en estos tres aspectos de desarrollo personal de cada uno de sus estudiantes, engrandeciendo aún más esta hermosa labor.

Referencias Bibliográficas

- Acevedo, J. (2020). El juego y la recreación para el aprovechamiento del tiempo libre en tiempos de cuarentena. (Trabajo de Sistematización). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá – Colombia. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/11446/1/UVD.T.EFIS_AcevedoMoraJorgeLuis_2020.pdf
- Alcaraz Muñoz, V. (2021). Jugar en positivo: vivencia emocional de los estudiantes de educación primaria al participar en juegos motores y deportivos. Proyecto de investigación.
- BACH CORBACHO, E., & DARDER VIDAL, P. (2008). Sedúctete para seducir. Vivir y educar las emociones.
- Bernabeu, N. y Goldstein, A. (2016). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Narcea Ediciones. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/ereader/uniminuto/45944?page=49>
- Bernal, Á., & Silva, T. (2014). Juego, danza y música en psicoterapia infantil. Praxis Pedagógica, 14(15), 255-265. doi: Recuperado de <http://dx.doi.org/10.26620/uniminuto.praxis.14.15.2014.255-265>
- CAILLOIS, R. (1996). Cámara Argentina del Libro, originally of Northwestern University.
- Caillois, R. (1997). Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo. Fondo de cultura económica.
- Camps, A. (2015). CAMPS, Assumpta. Victor Hugo en edición políglota. Transfer, 10, z
- Cárdenas, A., Ballesteros, C., & Jara, R. (2017). Redes sociales y campañas electorales en Iberoamérica. Un análisis comparativo de los casos de España, México y Chile. Cuadernos. info, (41), 19-40.
- Carranza, J. L. (Dir.). (2020). La ley de violencia familiar (Nº 9283 y su modificatoria Ley Nº 10.400), ley de género (Nº 10.401) ley de protección integral de niños, niñas y

- adolescentes (Ley N° 9944). Alveroni Ediciones. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/175992>
- Castro, L. J. y Robles, K. A. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá D.C. - Colombia. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7302/1/UVDTPED_CastroVegaLeyneJudith_2018.pdf
- Chen, H. (2004). An intelligent broker architecture for pervasive context-aware systems.
- Damasio, A. (2005). En busca de Spinoza. Neurobiología de la emoción y los sentimientos. Barcelona: Crítica.
- De Ocariz Granja, U. S., & Burgués, P. L. (2015). Estudio de los conflictos en el juego en educación física en primaria. Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte/International Journal of Medicine and Science of Physical Activity and Sport, 15(57), 29-44.
- Decroly, O., Jadot-Decroly, J., & Segers, J. E. (1937). L'exploration du langage de l'enfant: épreuves de compréhension, d'imitation et d'expression.
- De-Damas-González, M., & Gomariz-Vicente, M. Á. (2020). La verbalización de las emociones en Educación Infantil. Evaluación de un Programa de Conciencia Emocional. Estudios sobre Educación, 38, 279-302.
- Delors, J. (1996). de la publicación: La Educación Encierra un Tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Laurus, 14(26), 136-167.
- Espinel Bernal, Ó. O. (2013). Educación en Derechos Humanos en Colombia. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/127059>

- Fernández-Berrocal, P., Salovey, P., Vera, A., Extremera, N. y Ramos, N. (2005). Influencias culturales en la relación entre la inteligencia emocional percibida y la depresión. *Revista Internacional de Psicología Social*, 18 (1), 91-107.
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Garthwaite, PH, Kadane, JB y O'Hagan, A. (2005). Métodos estadísticos para obtener distribuciones de probabilidad. *Revista de la Asociación Estadounidense de Estadística*, 100 (470), 680-701.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil (Vol. 7)*. Ediciones Morata.
- Ghiso, A. (2011). Sistematización. Un pensar el hacer, que se resiste a perder su autonomía. *Revista Decisio*, 28, 3-8.
- Giraud, B. Y. J., Mesa, O. R. M., & Blandón, H. C. (2020). La virtualidad en la educación. Aspectos claves para la continuidad de la enseñanza en tiempos de pandemia. *Revista Conrado*, 16(76), 448-452.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Kairos.
- Huizinga, J., Vácha, J., & Magincová, D. (1971). *Homo ludens*:
- Jaqueira, A. R., Burgués, P. L., Otero, F. L., Araújo, P., & Rodrigues, M. (2014). Educando para la paz jugando: género y emociones en la práctica de juegos cooperativos competitivos. *Educatio Siglo XXI*, 32(1 Marzo), 15-32.
- Martínez Jordán, H. (2017). *El Yo: ¿cuál es su tipo de Yo?* Bubok Publishing S.L. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/106668>
- Martínez-Garcés, J., & Garcés-Fuenmayor, J. (2020). Competencias digitales docentes y el reto de la educación virtual derivado de la covid-19. *Educación y Humanismo*, 22(39), 1-16.
- Mieles-Barrera, M. D., Cerchiaro-Ceballos, E., & Rosero-Prado, A. L. (2020). Consideraciones sobre el sentido del juego en el desarrollo infantil. *Praxis*, 16(2), 247–258. Recuperado de <https://doi.org/10.21676/23897856.3656>

- Miller, S. A. (2019). Desarrollo de las habilidades emocionales en los más pequeños. Narcea Ediciones. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/123543>
- Palacios, J. (2015). Desarrollo psicológico y educación: 1. Psicología evolutiva (2a. ed.). Difusora Larousse - Alianza Editorial. Recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/45399?page=328>
- Parales-Quenza, C. J., & Vizcaíno-Gutiérrez, M. (2010). Las relaciones entre actitudes y representaciones sociales: elementos para una integración conceptual. Artículos desde 2007 hasta 2013. Desde 2020 visítenos en <http://revistalatinoamericanadepsicologia.konradlorenz.edu.co/>, 39(2), 351-362.
- Pellicer, I. (2011). Educación Física Emocional: de la teoría a la práctica. Barcelona. España: Inde
- Perinat Maceres, A. (2015). La primera infancia. Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/113755>
- Peter Salovey y John Mayer. (1990). Inteligencia emocional. Ediciones Díaz de Santos. Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/62717>
- Recuperado de <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/ereader/uniminuto/45684?page=55>
- Rodríguez Quesada, E. M. (2016). Reflexiones sobre formulación de política pública de infancia y adolescencia en Colombia. CLACSO. Recuperado de <https://elibronezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/78681>
- Rojas Pedregosa, P. (2019). Inteligencia y gestión emocional del profesorado en la escuela. Wanceulen Editorial. Recuperado de: <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/111787>
- Shapiro, LE y Tiscornia, A. (1997). La inteligencia emocional de los niños. Buenos Aires: Javier Vergara.

- Trianes Torres, M. V. (2015). Psicología del desarrollo y de la educación. Difusora Larousse - Ediciones Pirámide. <https://elibro-net.ezproxy.uniminuto.edu/es/lc/uniminuto/titulos/49002>
- Velásquez, I., Garzón, L., Ramírez, A., Segovia, L., Nova, L., Osorio, A...., González, A. (2019). Yo soy Bogotá, ¿y tú? - jóvenes: cartilla de inteligencia emocional para fomentar la cultura ciudadana en la ciudad de Bogotá. (Cartilla). Bogotá D.C., Colombia. Corporación Universitaria Minuto de Dios. Recuperado de [file:///C:/Users/kmilo/Downloads/Cartilla_Soy%20Bogot%C3%A1_J%C3%B3venes.%20Cartilla%20de%20inteligencia%20emocional%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/kmilo/Downloads/Cartilla_Soy%20Bogot%C3%A1_J%C3%B3venes.%20Cartilla%20de%20inteligencia%20emocional%20(1).pdf)
- Vélez, C. T., & Ramos, G. R. (2021). Implicaciones hematológicas de infección por COVID19: importancia de toma de decisiones tempranas con respecto al curso pronóstico. Revista Colombiana de Hematología y Oncología, 8(1), 40-49.
- Wild, R. Etapas del desarrollo. Barcelona: Herder Editorial, 2011. p.
- Yáñez-Téllez, G., Romero-Romero, H., Rivera-García, L., Prieto-Corona, B., Bernal-Hernández, J., Marosi-Holczberger, E., ... y Silva-Pereyra, JF (2012). Funciones cognitivas y ejecutivas en el TDAH. Actas españolas de psiquiatría, 40 (6).