

Sassy Emperatriz Gaytan Reyna
Victor Michael Rojas Rios
Yaneth Yackeline Silva Mercado
Cinthya Jessica Lisset Rodríguez Palmer
Eptimia del Carmen González Fernández
Teresa Marilú Ortiz Távara
Autores



Talleres Lúdicos para el Desarrollo de Inteligencias Múltiples en Niños de Inicial:

Educaemociones, Psicomotricidad,
Ajedrez y Dramatización



Religación
Press

Sassy Emperatriz Gaytan Reyna | Victor Michael Rojas Rios | Yaneth Yackeline Silva Mercado | Cinthya Jessica Lisset Rodríguez Palmer | Eptimia del Carmen González Fernández | Teresa Marilú Ortiz Távara

Talleres Lúdicos para el Desarrollo de Inteligencias Múltiples en Niños de Inicial:

Educaemociones, Psicomotricidad, Ajedrez y Dramatización



Quito, Ecuador
2025

Sassy Emperatriz Gaytan Reyna | Victor Michael Rojas Rios | Yaneth
Yackeline Silva Mercado | Cinthya Jessica Lisset Rodríguez Palmer |
Eptimia del Carmen González Fernández | Teresa Marilú Ortiz Távara

Playful Workshops for the Development of Multiple Intelligences in Kindergarten Children:

Educaemotions, Psychomotor skills, Chess and Dramatization



Quito, Ecuador
2025

Religación Press

[Ideas desde el Sur Global]

Equipo Editorial / Editorial team

Ana B. Benalcázar
Editora Jefe / Editor in Chief
Felipe Carrión
Director de Comunicación / Scientific Communication Director
Melissa Díaz
Coordinadora Editorial / Editorial Coordinator
Sarahi Licango Rojas
Asistente Editorial / Editorial Assistant

Consejo Editorial / Editorial Board

Jean-Arsène Yao
Dilrabo Keldiyorovna Bakhronova
Fabiana Parra
Mateus Gamba Torres
Siti Mistima Maat
Nikoleta Zampaki
Silvina Sosa

Religación Press, es parte del fondo editorial del
Centro de Investigaciones CICHAL-RELIGACIÓN |
Religación Press, is part of the editorial collection
of the CICHAL-RELIGACIÓN Research Center |
Diseño, diagramación y portada | Design, layout and
cover: Religación Press.
CP 170515, Quito, Ecuador. América del Sur.
Correo electrónico | E-mail: press@religacion.com
www.religacion.com

Disponible para su descarga gratuita en
| Available for free download at | [https://
press.religacion.com](https://press.religacion.com)

Este título se publica bajo una licencia de
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)
This title is published under an Attribution
4.0 International (CC BY 4.0) license.



CITAR COMO [APA 7]

Gaytan Reyna, S. E., Rojas Rios, V. M., Silva Mercado, Y. Y., Rodríguez Palmer, C. Y. L., González Fernández, E. del C., y Ortiz Távora, T. M. (2025). *Talleres Lúdicos para el Desarrollo de Inteligencias Múltiples en Niños de Inicial: Educaemociones, Psicomotricidad, Ajedrez y Dramatización*. Religación Press. <https://doi.org/10.46652/ReligacionPress.289>

Derechos de autor | Copyright: Religación Press, Sassy Emperatriz Gaytan Reyna, Victor Michael Rojas Rios, Yaneth Yackeline Silva Mercado, Cinthya Jessica Lisset Rodríguez Palmer, Eptimia del Carmen González Fernández, Teresa Marilú Ortiz Távora

Primera Edición | First Edition: 2025

Editorial | Publisher: Religación Press

Materia Dewey | Dewey Subject: 372.21 - Educación preescolar

Clasificación Thema | Thema Subject Categories: JNLA - Preescolar y jardín de infancia | JNT -

Destrezas y técnicas de enseñanza | JMC - Psicología infantil y evolutiva o del desarrollo

BISAC: EDU023000

Público objetivo | Target audience: Profesional / Académico | Professional / Academic

Colección | Collection: Educación

Soporte | Format: PDF / Digital

Publicación | Publication date: 2025-06-04

ISBN: 978-9942-561-33-6

Título: Talleres Lúdicos para el Desarrollo de Inteligencias Múltiples en Niños de Inicial: Educaemociones, Psicomotricidad, Ajedrez y Dramatización

Playful Workshops for the Development of Multiple Intelligences in Kindergarten Children: Educaemotions, Psychomotor skills, Chess and Dramatization

Oficinas Lúdicas para o Desenvolvimento de Inteligências Múltiplas na Primeira Infância: Educaemoções, Psicomotricidade, Xadrez e Dramatização

Revisión por pares

La presente obra fue sometida a un proceso de evaluación mediante el sistema de dictaminación por pares externos bajo la modalidad doble ciego. En virtud de este procedimiento, la investigación que se desarrolla en este libro ha sido avalada por expertos en la materia, quienes realizaron una valoración objetiva basada en criterios científicos, asegurando con ello la rigurosidad académica y la consistencia metodológica del estudio.

Peer Review

This work was subjected to an evaluation process by means of a double-blind peer review system. By virtue of this procedure, the research developed in this book has been endorsed by experts in the field, who made an objective evaluation based on scientific criteria, thus ensuring the academic rigor and methodological consistency of the study.

Sobre los autores/ About the authors

Sassy Emperatriz Gaytan Reyna. Graduada de la carrera de Educación Inicial, y de la maestría de la Universidad Nacional de Trujillo con mención en Educación Infantil. Docente nombrada por el Ministerio de Educación en la UGEL 03 - Trujillo Noreste.

Universidad César Vallejo | Trujillo | Perú

<https://orcid.org/0009-0002-5186-7045>

segaytan@ucvvirtual.edu.pe

sassygrvla@gmail.com

Victor Michael Rojas Rios. Licenciado en Educación Primaria, Magíster en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa y Doctor en Administración de la Educación por la Universidad César Vallejo. Docente universitario con más de quince años de experiencia.

Universidad César Vallejo | Trujillo | Perú

<https://orcid.org/0000-0003-1125-4519>

vrojas@ucv.edu.pe

Yaneth Yackeline Silva Mercado. Doctora en Ciencias de la Educación. Maestra en psicología educativa. Licenciada en educación inicial - UNT. Segunda especialidad en atención al niño en edad temprana. Docente asociada en la Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación de la UNT.

Universidad Nacional de Trujillo | Trujillo | Perú

<https://orcid.org/0000-0001-6716-3187>

ysilva@unitru.edu.pe

e51893608@gmail.com

Cínthya Jessica Lisset Rodríguez Palmer. Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Nacional de Trujillo. Docente nombrada por el Ministerio de Educación en la UGEL 03 - Trujillo Noreste en la Institución Educativa Pública "Pasitos de Jesús"

Universidad Nacional de Trujillo | Trujillo | Perú

<https://orcid.org/0009-0003-7429-4523>

cinthyapalmer82@gmail.com

Eptimia del Carmen González Fernández. Licenciada en Educación Inicial por la Universidad Nacional de Trujillo. Docente nombrada por el Ministerio de Educación en la UGEL 03 - Trujillo Noreste en la Institución Educativa Pública "Pasitos de Jesús"

Universidad Nacional de Trujillo | Trujillo | Perú

<https://orcid.org/0009-0008-8643-944X>

eptimiagonzalezfernandez@gmail.com

Teresa Marilú Ortiz Távara. Doctora en Ciencias de la Educación, maestra en psicología educativa, licenciada en educación secundaria mención matemática, 2da especialidad en atención al niño menor de 3 años por la PUCP, docente principal de la Facultad de Educación de la UNT.

Universidad Nacional de Trujillo | Trujillo | Perú

<https://orcid.org/0000-0002-5311-3979>

tortiz@unitru.edu.pe

tortizt@hotmail.com

Resumen

Este libro reúne cuatro talleres diseñados para niños del Nivel Inicial, con base en el enfoque de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Presenta actividades centradas en el juego, la exploración y la participación activa. El marco teórico se apoya en propuestas de Gardner, Montessori, Vygotsky y Piaget. El propósito es ofrecer estrategias lúdicas que favorezcan el desarrollo integral infantil. El contenido incluye talleres de educación emocional, psicomotricidad, ajedrez, dramatización y títeres. Cada capítulo describe los fundamentos teóricos, objetivos, metodología y secuencia de sesiones adaptadas a la edad de los niños. La obra está dirigida a docentes, estudiantes de pedagogía y profesionales vinculados a la primera infancia. Palabras clave:

Educación preescolar; Desarrollo infantil; Juegos educativos; Inteligencia múltiple; Actividad lúdica.

Abstract

This book brings together four workshops designed for preschool-aged children, based on Howard Gardner's theory of multiple intelligences. It presents activities focused on play, exploration, and active participation. The theoretical framework draws from the ideas of Gardner, Montessori, Vygotsky, and Piaget. Its purpose is to offer playful strategies that support children's holistic development. The content includes workshops on emotional education, psychomotricity, chess, dramatization, and puppetry. Each chapter outlines the theoretical foundations, objectives, methodology, and session sequences adapted to the children's developmental stage. This work is intended for teachers, education students, and professionals involved in early childhood education.

Keywords:

Preschool education; Child development; Educational games; Multiple intelligences; Play activity.

Resumo

Este livro reúne quatro workshops desenvolvidos para crianças do jardim de infância, com base na abordagem de inteligências múltiplas de Howard Gardner. Apresenta atividades focadas no brincar, na exploração e na participação ativa. O referencial teórico baseia-se nas propostas de Gardner, Montessori, Vygotsky e Piaget. O objetivo é oferecer estratégias lúdicas que favoreçam o desenvolvimento integral das crianças. O conteúdo inclui workshops sobre educação emocional, habilidades psicomotoras, xadrez, teatro e fantoches. Cada capítulo descreve os fundamentos teóricos, os objetivos, a metodologia e a sequência de sessões adaptadas à idade das crianças. O livro é destinado a professores, estudantes de pedagogia e profissionais ligados à primeira infância.

Palavras-chave:

Educação pré-escolar; Desenvolvimento infantil; Jogos educativos; Inteligência múltipla; Atividade lúdica.

Contenido

Revisión por pares	6
Peer Review	6
Sobre los autores/ About the authors	8
Resumen	10
Abstract	10
Resumo	11
Prólogo	18
Capítulo 1	20
Introducción	20
Presentación	20
Fundamentación Teórica	21
El juego como herramienta educativa esencial	21
La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner	22
El aprendizaje significativo de David Ausubel	22
Objetivo Principal de la Propuesta	23
Breve descripción de los talleres	23
Taller “Educaemociones”	24
Taller “Educapsicomotor”	24
Taller “Dramatización y Títeres”	24
Taller “Club de Ajedrez”	24
Enfoque metodológico	25
Aportes esperados	26
Capítulo 2	29
“Educaemociones”	29
“Taller para el Manejo Emocional en el Nivel Inicial”	29
Introducción	29
Propósito del Taller	31
Actividades del Taller	33
Sesión 1: “mi botella mágica de la calma”	33
Sesión 2: “¡doy vida a mis emociones con color!”	36
Sesión 3: “construyo el rincón de la calma para mi aula”	38
Sesión 4: “creamos juntos nuestro emociómetro”	41

Sesión 5: "exploro la calma con mi globo relajante"	44
Sesión 6: "la caja de los gritos: un lugar seguro para mis emociones"	46
Sesión 7: "jugamos a identificar las emociones"	49
Sesión 8: "¿Cómo puedo calmarme cuando siento enojo?"	51
Cierre reflexivo y significativo: "qué sentimos y qué aprendimos"	52
Evaluación del Taller	53
Cierre	54

Capítulo 3	57
"Educapsicomotor"	57
"Taller para el desarrollo de la inteligencia corporal-cinética"	57
Introducción	57
Propósito del Taller	59
Actividades del Taller	60
Sesión 1: "nos desplazamos por los ula ula"	60
Sesión 2: "mi cuerpo suena así"	62
Sesión 3: "nos desplazamos hacia ambos lados"	64
Sesión 4: "Mis dedos trabajadores"	66
Sesión 5: "un viaje relajante en el barco de Noé"	68
Sesión 7: "el tren de las sillas"	72
Sesión 8: "¿jugamos en el circuito motor?"	74
Evaluación del taller	76
Cierre	77

Capítulo 4	80
"Club de ajedrez"	80
"Taller para el desarrollo inteligencias múltiples lógico-matemático y espacial en el Nivel Inicial"	80
Introducción	80
Actividades del Taller	84
Sesión 1: "¿Qué sabemos del ajedrez?"	84
Sesión 2: "jugamos a ubicarnos en el tablero de ajedrez"	86
Sesión 3: "reconocemos las piezas del ajedrez"	88
Sesión 4: "jugamos a ubicar las piezas de ajedrez en el tablero"	90
Sesión 5: "reconocemos las filas en el tablero de ajedrez"	92
Sesión 6: "reconocemos las filas en el tablero de ajedrez II"	94
Sesión 7: "reconocemos las columnas en el tablero de ajedrez"	96

Sesión 8: “¿Jugamos con las filas y las columnas en el tablero de ajedrez de mesa?” 99

Evaluación del taller 101

Cierre 102

Capítulo 5 106

Me divierto con los títeres y la dramatización 106

“Taller para el desarrollo de expresión oral, corporal y gestual en el Nivel Inicial” 106

Introducción 106

Propósito del taller 109

Actividades del taller 109

Sesión 1: “mi juguete puede hablar” 110

Sesión 2: “elaboramos y usamos un títere de bolsa de papel” 112

Sesión 3: “creamos y utilizamos un títere de tubo de cartón” 114

Sesión 4: “hacemos y usamos un títere de paleta” 117

Sesión 5: “presentamos a los títeres en un cuento” 120

Sesión 6: “creamos una forma de presentarnos” 122

Sesión 7: “nos convertimos en un animal” 124

Sesión 8: “jugamos a la charada” 126

Evaluación del taller 128

Cierre 129

Referencias 133

Tablas

Tabla 1.	33
Tabla 2.	36
Tabla 3.	38
Tabla 4.	41
Tabla 5.	44
Tabla 6.	46
Tabla 7.	49
Tabla 8.	51
Tabla 9.	60
Tabla 10.	62
Tabla 11.	64
Tabla 12.	66
Tabla 13.	68
Tabla 14.	70
Tabla 15.	72
Tabla 17.	84
Tabla 18.	86
Tabla 19.	88
Tabla 20.	90
Tabla 21.	92
Tabla 22.	94
Tabla 23.	96
Tabla 24.	99
Tabla 25.	110
Tabla 26.	112
Tabla 27.	114
Tabla 28.	117
Tabla 29.	120
Tabla 30.	122
Tabla 31.	124
Tabla 32.	126

Figuras

Figura 1. 8 inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner (1983).	21
Figura 2. Propuesta de 4 talleres inteligentes basadas en las inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner.	23
Figura 3. Estructura del enfoque metodológico de la propuesta.	25
Figura 4. Guía Visual del Taller para el Manejo Emocional.	31
Figura 5. Sesiones aplicadas del Taller “Educaemociones”	55
Figura 6. Guía Visual del Taller Educapsicomotor.	59
Figura 7. Sesiones aplicadas del Taller “Educapsicomotor”	78
Figura 8. Guía Visual del Taller de Ajedrez.	82
Figura 9. Sesiones aplicadas del Taller “Club de ajedrez”	104
Figura 10. Guía Visual del Taller de dramatización y títeres.	108
Figura 11. Sesiones aplicadas del Taller “Dramatización y títeres”	131

Prólogo

La educación en la primera infancia representa una de las etapas más significativas en el desarrollo del ser humano. Es en estos años donde se siembran las semillas de la curiosidad, la creatividad, la empatía, la autonomía y el pensamiento lógico. Conscientes de ello, nace este libro como una propuesta viva, lúdica y significativa para acompañar a los niños y niñas del Nivel Inicial en ese fascinante proceso de descubrimiento.

La presente obra reúne cuatro talleres diseñados desde el enfoque de las inteligencias múltiples de Howard Gardner, integrando propuestas que apelan a lo emocional, lo corporal, lo cognitivo y lo expresivo. Cada capítulo es una invitación a aprender jugando, a sentir con libertad, a pensar estratégicamente, a moverse con propósito y a expresarse con imaginación.

“Educaemociones”, “Educapsicomotor”, “Club de Ajedrez” y “Dramatización y Títeres” no son simplemente talleres; son espacios para que cada niño pueda construir su identidad, convivir con otros y explorar el mundo desde su singularidad. En ellos, el docente se convierte en un mediador afectivo, respetuoso de los tiempos y los intereses del niño, capaz de ofrecer experiencias que dejan huella en la mente y en el corazón.

Este libro es también un homenaje a la educación que cree en el poder del juego, en el aprendizaje activo, en la inclusión real y en el potencial único de cada niño. Está dirigido a docentes, estudiantes de educación, familias y todos aquellos que sueñan con una escuela más humana, creativa y transformadora.

Ojalá que estas páginas no solo inspiren nuevas prácticas pedagógicas, sino que también fortalezcan el compromiso por una infancia feliz, respetada y profundamente valorada.

Los autores

Capítulo 1

Introducción

Presentación

El presente documento reúne una propuesta pedagógica conformada por cuatro talleres complementarios orientados al desarrollo integral de niños y niñas del Nivel Inicial. Estos talleres han sido diseñados con base en las características y necesidades propias de la primera infancia, reconociendo la importancia del juego, la exploración, la expresión y el vínculo afectivo como pilares del aprendizaje significativo.

Cada taller responde a una dimensión esencial del desarrollo infantil: Educaemociones aborda la inteligencia emocional y la autorregulación; Psicomotricidad promueve el dominio del cuerpo y la coordinación; Dramatización y Títeres estimula la creatividad, el lenguaje y la expresión simbólica; y el Club de Ajedrez fortalece el pensamiento lógico y espacial. En conjunto, estos espacios permiten a los niños aprender de manera activa, vivencial y lúdica, desarrollando múltiples habilidades que serán fundamentales para su formación personal y social.

La propuesta se enmarca dentro de un enfoque educativo que valora la diversidad, la participación, la curiosidad natural del niño y el respeto por sus ritmos de aprendizaje, promoviendo experiencias integrales que estimulen el desarrollo de competencias desde edades tempranas.

Fundamentación Teórica

La educación infantil se basa en principios que reconocen al niño como un agente activo en su proceso de aprendizaje, enfatizando la necesidad de metodologías que respeten sus ritmos, intereses y potencialidades. En este contexto, la presente propuesta pedagógica se sustenta en tres pilares fundamentales: el juego como herramienta educativa esencial, la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner (1983) y el enfoque del aprendizaje significativo de David Ausubel (Figura 1).

Figura 1. 8 inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner (1983).



Fuente: elaboración propia.

El juego como herramienta educativa esencial

El juego es una actividad inherente a la infancia que facilita la exploración, la creatividad y la comprensión del entorno. A través del juego, los niños desarrollan habilidades motoras, cognitivas, sociales y emocionales. Según la Universidad Europea, el juego contribuye al desarrollo psicomotor, estimula las funciones

cognitivas, fomenta las habilidades sociales y facilita el desarrollo emocional. Además, la Universidad de Especialidades Espíritu Santo destaca que el juego mejora la capacidad de planificación, organización, relación y regulación de emociones en los niños (Gardner, 1999).

La teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner

Howard Gardner, psicólogo de la Universidad de Harvard, propuso en 1983 la teoría de las inteligencias múltiples, desafiando la noción tradicional de una inteligencia única. Gardner identifica al menos ocho tipos de inteligencias: lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, corporal-kinestésica, naturalista, interpersonal e intrapersonal. Esta perspectiva reconoce que cada niño posee un perfil único de inteligencias, lo que implica la necesidad de diversificar las estrategias pedagógicas para atender a esta diversidad y potenciar las distintas capacidades de cada individuo (Gardner, 2006).

El aprendizaje significativo de David Ausubel

David Ausubel introdujo el concepto de aprendizaje significativo, enfatizando que los nuevos conocimientos deben relacionarse de manera sustantiva con la estructura cognitiva previa del alumno. Este enfoque promueve que el aprendizaje sea más duradero y aplicable en diversos contextos. Según la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), el aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información se conecta con conceptos relevantes preexistentes en la estructura cognitiva del estudiante. Asimismo, el Colegio Luz Casanova Embajadores señala que este tipo de aprendizaje es adquirido de forma experiencial y puede ser aplicado en otros contextos (Gardner, 2011).

Integrar estos tres fundamentos en la práctica educativa permite diseñar experiencias de aprendizaje que respetan la individualidad de cada niño, fomentan su participación activa y facilitan la construcción de conocimientos de manera lúdica y significativa. Al reconocer y valorar las múltiples formas en que los niños aprenden y se expresan, se contribuye a su desarrollo integral y se sientan las bases para un aprendizaje continuo a lo largo de la vida (Gardner, 2013).

Objetivo Principal de la Propuesta

La presente propuesta tiene como objetivo general promover el desarrollo integral de los niños y niñas del Nivel Inicial a través de la implementación de talleres pedagógicos lúdicos que fortalezcan sus habilidades emocionales, motrices, expresivas y cognitivas, enmarcados en el enfoque de inteligencias múltiples y el aprendizaje significativo.

Mediante experiencias prácticas y vivenciales, se busca potenciar en los niños la capacidad de reconocerse a sí mismos, interactuar con los demás, explorar el mundo que los rodea y resolver situaciones de manera creativa, respetando siempre sus intereses, necesidades y ritmos individuales de aprendizaje.

Breve descripción de los talleres

La propuesta pedagógica se estructura en torno a cuatro talleres inteligentes (Figura 2) diseñados para abordar distintas dimensiones del desarrollo infantil, cada uno con un enfoque específico y estrategias adaptadas a las características del Nivel Inicial:

Figura 2. Propuesta de 4 talleres inteligentes basadas en las inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner.



Fuente: elaboración propia.

Taller “Educaemociones”

Este taller tiene como propósito fomentar el reconocimiento, la expresión y la autorregulación emocional en los niños y niñas. A través de actividades como el uso de la botella de la calma, el rincón de la calma, el emociómetro, el yoga y la expresión artística, se promueve el desarrollo de la inteligencia intrapersonal e interpersonal, contribuyendo al bienestar emocional y a una convivencia armónica.

Taller “Educapsicomotor”

Centrado en el desarrollo del esquema corporal, la coordinación, el equilibrio y el dominio del cuerpo en movimiento, este taller propone circuitos motores, juegos libres y actividades rítmicas que favorecen el desarrollo de la inteligencia corporal-kinestésica. Se busca que los niños fortalezcan su conciencia corporal, su seguridad y su autonomía mediante el juego en movimiento.

Taller “Dramatización y Títeres”

Este espacio promueve la expresión oral, corporal y gestual a través del juego simbólico, la creación de personajes y la narración de historias con títeres elaborados por los propios niños. Se estimula la imaginación, la comunicación, la empatía y la creatividad, fortaleciendo la inteligencia lingüística, interpersonal y espacial en un ambiente de confianza y juego colaborativo.

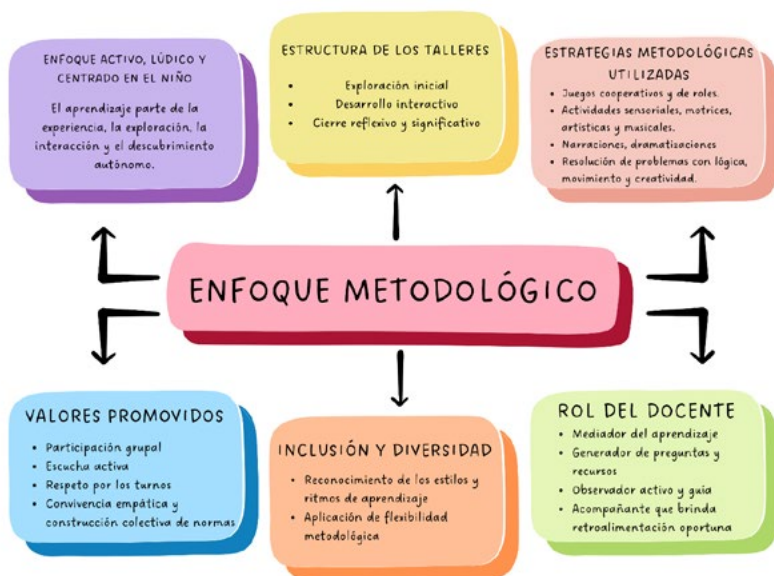
Taller “Club de Ajedrez”

El ajedrez se presenta como una herramienta lúdica para desarrollar habilidades cognitivas relacionadas con la inteligencia lógico-matemática y espacial. A través de dinámicas corporales, tableros gigantes y juegos con piezas concretas, los niños aprenden a identificar filas y columnas, anticipar movimientos, tomar decisiones y organizar acciones, fortaleciendo la atención, la memoria y el razonamiento lógico desde edades tempranas.

Enfoque metodológico

La propuesta metodológica que sustenta los talleres se basa en un enfoque activo, lúdico y centrado en el niño, donde el aprendizaje se construye a partir de la experiencia, la exploración, la interacción con los demás y el descubrimiento autónomo. Cada taller está organizado en tres momentos: exploración inicial, desarrollo interactivo y cierre reflexivo y significativo, lo que permite estructurar de manera clara las sesiones y promover aprendizajes integrales (Figura 3).

Figura 3. Estructura del enfoque metodológico de la propuesta.



Fuente: elaboración propia.

Desde este enfoque, se reconoce que los niños aprenden mejor cuando participan activamente en actividades que despiertan su interés (Gardner, 2020), se relacionan con su entorno inmediato y les permiten expresarse libremente. Se emplean diversas estrategias metodológicas, tales como:

- Juegos cooperativos y de roles.
- Actividades sensoriales, motrices, artísticas y musicales.
- Narraciones, dramatizaciones y rutinas emocionales.

- Resolución de problemas a través del movimiento, la lógica y la creatividad.

Asimismo, se fomenta la participación grupal, el respeto por los turnos, la escucha activa y la construcción colectiva de normas y acuerdos, favoreciendo una convivencia respetuosa y empática. Cada sesión ha sido diseñada considerando la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, aplicando el principio de flexibilidad metodológica para asegurar la inclusión y la participación plena de todos los niños.

El rol del docente en esta propuesta es el de mediador del aprendizaje, acompañando los procesos, generando preguntas que despierten la curiosidad, ofreciendo recursos y escenarios ricos en estímulos, y observando activamente para orientar, contener y retroalimentar de manera oportuna.

Aportes esperados

Se espera que la implementación de los talleres pedagógicos descritos contribuya significativamente al desarrollo integral de los niños y niñas del Nivel Inicial, fortaleciendo tanto sus habilidades individuales como su capacidad de interactuar positivamente con los demás.

Desde la dimensión emocional, los niños aprenderán a reconocer sus sentimientos, expresarlos adecuadamente y gestionar sus emociones en diferentes situaciones cotidianas. En el aspecto motriz, se potenciarán su coordinación, equilibrio, control postural y conciencia corporal, fundamentales para su autonomía y seguridad personal.

En el campo cognitivo y lógico-matemático, se fomentará la atención, la organización del pensamiento, la anticipación y la resolución de problemas, mediante estrategias como el ajedrez y las actividades estructuradas que involucran secuencias, patrones y ubicación espacial. En cuanto al ámbito expresivo y comunicativo, los niños ampliarán sus capacidades lingüísticas, gestuales y simbólicas a través de la dramatización, el uso de títeres y la narración creativa.

Asimismo, estos talleres favorecerán el desarrollo de valores como el respeto, la empatía, la cooperación y la responsabilidad, fortaleciendo la convivencia y el sentido de pertenencia al grupo. El trabajo colectivo, las dinámicas de grupo y las

reflexiones finales permitirán afianzar actitudes positivas hacia el aprendizaje y hacia los demás.

En suma, se busca generar experiencias educativas significativas que dejen huella en la vida de los niños, despertando en ellos el gusto por aprender, el deseo de explorar el mundo que los rodea y la seguridad de que cada uno tiene algo valioso para aportar. Esta propuesta representa un aporte concreto a la construcción de entornos educativos más humanos, inclusivos y creativos desde los primeros años de vida.

Capítulo 2

"Educaemociones"

"Taller para el Manejo Emocional en el Nivel Inicial"

Introducción

El desarrollo emocional en la primera infancia es fundamental para establecer una base sólida de habilidades sociales, comunicativas y de autorregulación. En esta etapa crucial, los niños comienzan a comprender sus propias emociones y las de los demás, sentando así los cimientos para su bienestar personal y su capacidad para interactuar de manera efectiva en diferentes contextos sociales.

En este contexto, la teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner ofrece un marco valioso al incluir la inteligencia interpersonal e intrapersonal, ambas estrechamente vinculadas con el concepto de inteligencia emocional (Alonso et al., 2021). La inteligencia emocional se define como la capacidad de percibir, utilizar, comprender y gestionar las emociones de manera eficaz, habilidades esenciales no solo para el éxito académico, sino también para la vida personal y profesional. Esta capacidad influye directamente en la forma en

que los individuos se relacionan con los demás, resuelven conflictos y manejan situaciones desafiantes (Mora Miranda et al., 2022).

La inteligencia interpersonal se refiere a la habilidad para comprender e interactuar con los demás, facilitando la empatía, la cooperación y la resolución de problemas en entornos sociales. Por su parte, la inteligencia intrapersonal se centra en el autoconocimiento y la autorreflexión, permitiendo a los individuos identificar y regular sus propias emociones. Ambos tipos de inteligencia son pilares de la inteligencia emocional y desempeñan un papel crucial en el desarrollo integral de los niños (De-Damas-González et al., 2020).

Además, la inteligencia emocional se puede desglosar en componentes clave, como el conocimiento de las emociones (IEK) y el procesamiento de la información emocional (IEP). El IEK implica la capacidad de razonar de manera profunda sobre las emociones, comprendiendo su origen y su impacto, mientras que el IEP se relaciona con la habilidad para responder rápidamente y de forma adaptativa ante estímulos emocionales, prestando atención a la información emocional relevante (Fernández-Martínez et al., 2016).

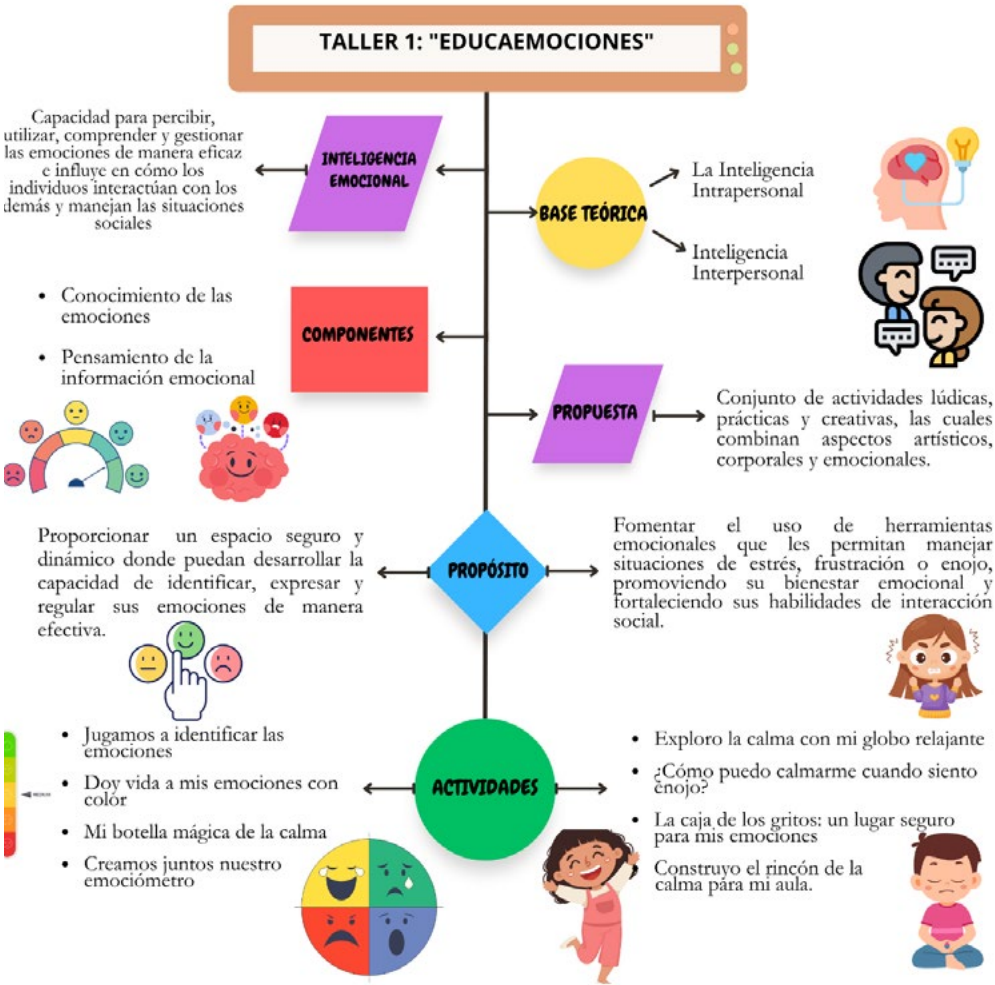
Integrar la teoría de las Inteligencias Múltiples y la inteligencia emocional en las prácticas pedagógicas enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como el emocional de los estudiantes. Por ejemplo, aplicar los principios de Gardner en el aula no solo mejora la adquisición de conocimientos, sino que también potencia el rendimiento emocional, creando un entorno de aprendizaje más inclusivo y significativo. Asimismo, las estrategias de aprendizaje cooperativo que fomentan la inteligencia emocional contribuyen a un mejor desempeño académico y a una mayor adaptabilidad en diversas situaciones de la vida cotidiana (Ribes et al., 2005); (Trujillo González et al., 2020).

En este capítulo se presenta el taller “Educaemociones”, diseñado específicamente para niños del nivel inicial, en particular para niños de 3 y 4 años, promoviendo el desarrollo integral de los niños mediante actividades que combinan aspectos artísticos, corporales y emocionales. A través de juegos, dinámicas grupales y actividades sensoriales, se busca fortalecer la inteligencia emocional desde una perspectiva inclusiva y holística, fomentando el autoconocimiento, la empatía y la regulación emocional en los más pequeños.

Para facilitar la comprensión de los objetivos, componentes y actividades del taller, se presenta en la figura 4 un esquema visual que resume de manera clara y estructurada los aspectos clave de “Educaemociones”. Esta infografía destaca la

base teórica, los componentes esenciales, la propuesta metodológica, el propósito del taller y las actividades diseñadas para el desarrollo emocional de los niños.

Figura 4. Guía Visual del Taller para el Manejo Emocional.



Fuente: elaboración propia.

Propósito del Taller

El propósito del taller “Educaemociones” es proporcionar a los niños un espacio seguro y dinámico donde puedan desarrollar la capacidad de identificar,

expresar y regular sus emociones de manera efectiva. A través de actividades prácticas y lúdicas, el taller busca fomentar el uso de herramientas emocionales que les permitan manejar situaciones de estrés, frustración o enojo, promoviendo su bienestar emocional y fortaleciendo sus habilidades de interacción social.

Los objetivos específicos del taller son:

- Identificar las emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo y sorpresa) mediante dinámicas sensoriales y juegos que permitan a los niños reconocer y nombrar lo que sienten.
- Expresar emociones de forma adecuada utilizando técnicas de dramatización, arte y música, favoreciendo la comunicación emocional tanto verbal como no verbal.
- Desarrollar estrategias de autorregulación emocional, como la respiración consciente, el uso de rincones de la calma y actividades de relajación adaptadas a la edad.
- Fomentar la empatía y la comprensión de las emociones ajenas a través de juegos cooperativos y actividades que promuevan la escucha activa y la cooperación.
- Fortalecer la autoestima y la confianza personal, ayudando a los niños a identificar sus fortalezas y cualidades positivas, creando un entorno seguro donde se sientan valorados.
- Promover la resolución pacífica de conflictos, enseñando habilidades para negociar, compartir y resolver desacuerdos de manera constructiva.

Estos objetivos están diseñados para ser alcanzados de manera progresiva, permitiendo que cada niño avance a su propio ritmo y según sus necesidades emocionales, en un ambiente de respeto, juego y aprendizaje significativo.

Actividades del Taller

Sesión 1: “mi botella mágica de la calma”

Tabla 1.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás. Utiliza la botella de la calma para llegar a la calma.	Expresa sus emociones y usa la botella de la calma en momentos de necesidad emocional.	Menciona su emoción y utiliza la botella de la calma cuando lo necesita.	Botella de plástico Agua Purpurina Botones o figuras pequeñas Tinte vegetal

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial: “conectando con nuestras emociones”

La actividad comienza reuniendo a los niños en un círculo, creando un espacio de atención, respeto y confianza. Se recuerdan las normas de convivencia utilizando apoyos visuales, como carteles o dibujos coloridos, que refuercen valores esenciales: escuchar con atención, respetar las ideas de los demás y levantar la mano antes de hablar.

Luego, se introduce un títere que expresa enojo porque alguien tomó su juguete sin permiso. El títere dice con una voz emotiva: “Estoy muy enojado porque alguien tomó mi juguete sin permiso. ¿Qué puedo hacer para calmarme?” Esto despierta la curiosidad y la empatía en los niños.

Se invita a los niños a reflexionar sobre esta situación mediante preguntas abiertas: “¿Cómo creen que se siente el títere?”, “¿Qué podría hacer para tranquilizarse?”, “¿Alguna vez se han sentido así?”. Para cerrar esta fase, se canta la canción “Si te sientes muy feliz”, adaptando la letra para incluir emociones como enojo y tristeza, acompañadas de gestos que los niños imitan, promoviendo la identificación emocional de forma lúdica.

Desarrollo interactivo: “jugando con nuestras emociones”

En esta etapa, los niños colocan sus nombres en un “Emociómetro”, señalando cómo se sienten en ese momento. Esto les permite conectar con su estado emocional actual de forma visual y participativa.

A continuación, se presenta una “Botella de la Calma” ya elaborada, despertando la curiosidad con preguntas como: “¿Qué creen que es esto?” y “¿Para qué puede servir?”. Esta introducción permite que los niños asocien el objeto con la autorregulación emocional.

Se explican los materiales necesarios para la creación de sus propias botellas de la calma: botellas de plástico, agua, purpurina, botones pequeños y tinte vegetal. Con la guía del docente, los niños siguen un proceso paso a paso para construir sus botellas, desarrollando habilidades de concentración y motricidad fina.

Una vez finalizadas, se sientan en círculo para agitar sus botellas y observar cómo los materiales se asientan lentamente mientras escuchan una melodía relajante. Se realiza una breve reflexión en grupo: “¿Cómo se sienten al ver cómo los colores y materiales se mueven y se calman?”, “¿Qué pasa con nuestras emociones cuando nos tomamos un momento para respirar y observar?”.

Cierre reflexivo y significativo: “qué sentimos y qué aprendimos”

Para concluir la sesión, los niños reflexionan sobre la experiencia mediante preguntas clave: “¿Qué hicimos hoy?”, “¿Cómo se sienten ahora?”, “¿Cuándo creen que podrían usar su botella de la calma?”. El docente valida cada respuesta con palabras de aliento, reconociendo el esfuerzo, la creatividad y los logros de cada niño.

Se realiza una celebración simbólica, moviendo suavemente las manos en el aire, creando un ambiente de calma y conexión grupal. Finalmente, los niños deciden si desean llevar sus botellas de la calma a casa o dejarlas en el “Rincón de la Calma” del aula, fortaleciendo el sentido de pertenencia y la continuidad del aprendizaje emocional en su vida diaria.

Este cierre fomenta la calma interior, el trabajo en equipo y el reconocimiento del valor personal de cada niño, consolidando los aprendizajes de la sesión de manera significativa y emocionalmente enriquecedora.

El propósito del taller “Educaemociones” es proporcionar a los niños un espacio seguro y dinámico donde puedan desarrollar la capacidad de identificar, expresar y regular sus emociones de manera efectiva. A través de actividades prácticas y lúdicas, el taller busca fomentar el uso de herramientas emocionales que les permitan manejar situaciones de estrés, frustración o enojo, promoviendo su bienestar emocional y fortaleciendo sus habilidades de interacción social.

Sesión 2: “¡doy vida a mis emociones con color!”

Tabla 2.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás. Asocia colores con emociones para facilitar su identificación y expresión.	Identifica y expresa emociones a través del uso de colores, palabras y gestos	Explicación oral del dibujo realizado, asociando el color elegido con la emoción que representa.	Cuentos Hojas para colorear Crayones, marcadores Carteles con caritas que representen distintas emociones

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial: “conectando con nuestras emociones”

La actividad comienza reuniendo a los niños en un círculo, creando un espacio de cercanía, confianza y respeto. Se establece un ambiente cálido donde se recuerdan las normas de convivencia mediante apoyos visuales coloridos que refuerzan valores esenciales: escuchar con atención, respetar las ideas de los demás y esperar el turno para hablar.

Para iniciar la sesión con energía positiva, se entona la canción “Si te sientes muy feliz”, adaptándola para incluir emociones como tristeza, enojo y calma. Cada emoción se acompaña de gestos y movimientos corporales que los niños imitan, facilitando la conexión entre el lenguaje verbal y no verbal. Se invita a los niños a reflexionar sobre cómo se sintieron al realizar los gestos y cómo esas emociones pueden manifestarse en diferentes situaciones cotidianas.

Desarrollo interactivo: “jugando con nuestras emociones”

Se introduce a un personaje especial: “El Monstruo de Colores”. El docente muestra la portada del cuento y plantea preguntas para despertar la curiosidad:

“¿Cómo creen que se llama este cuento?”, “¿Qué les parece que le pasa al monstruo?”. Los niños comparten sus ideas, valorando cada aporte.

Se realiza la lectura del cuento de forma interactiva, haciendo pausas para comentar las emociones que experimenta el monstruo. Se fomenta la participación activa mediante preguntas como: “¿Cómo creen que se siente el monstruo ahora?”, “¿Alguna vez se han sentido así?”. Este proceso estimula la identificación emocional y la empatía.

“Pintando Mis Emociones” Tras la lectura, se entrega a cada niño una ilustración del monstruo para que la colorean según la emoción que más les haya gustado. Se sugiere utilizar los colores del cuento: amarillo para la alegría, azul para la tristeza, rojo para la rabia, negro para el miedo, verde para la calma. Mientras pintan, el docente acompaña con preguntas que inviten a la reflexión emocional: “¿Por qué te gusta esta emoción?”, “¿Cuándo te has sentido así?”

Una vez finalizada la actividad, cada niño muestra su dibujo al grupo y explica: “Me gusta esta emoción porque...”. Esta presentación fomenta la expresión oral, la seguridad en sí mismos y el respeto por las emociones de los demás.

Cierre reflexivo y significativo: “qué sentimos y qué aprendimos”

Para concluir la sesión, se invita a los niños a reflexionar en grupo mediante preguntas abiertas: “¿Qué hicimos hoy?”, “¿Qué emociones descubrimos?”, “¿Cuál es el color de cada emoción?”, “¿Por qué es importante saber cómo nos sentimos?”. Cada respuesta es validada con palabras de aliento, reforzando la importancia de expresar lo que sienten.

Para cerrar con una energía positiva, se realiza una celebración simbólica: los niños agitan suavemente sus manos en el aire, simbolizando la diversidad de emociones que todos experimentamos. Esta acción promueve un ambiente de calma y gratitud, consolidando el aprendizaje emocional.

Finalmente, se invita a los niños a colocar sus dibujos en un mural titulado “El Arcoíris de Nuestras Emociones”, permitiendo que sus obras formen parte de un espacio compartido que celebra la diversidad emocional y refuerza el sentido de pertenencia al grupo.

Sesión 3: “construyo el rincón de la calma para mi aula”

Tabla 3.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	• Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Utiliza el rincón de la calma cuando lo necesita.	Menciona la emoción que está sintiendo y utiliza el rincón de la calma cuando lo necesita.	Menciona la emoción que está sintiendo y utiliza el rincón de la calma cuando lo necesita.	• Carteles de emociones • Almohadas o tapetes • Botella de la calma • Peluches • Cuentos infantiles o libros • Lámpara de luz suave o luces LED • Caja decorativa o cesta • Cartel de normas • Equipo de sonido.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial: “conectando con nuestras emociones”

Para iniciar, se reúne a los niños en círculo, creando un ambiente seguro y de confianza que fomente la participación. Se repasan las normas de convivencia del aula, destacando la importancia de escuchar con atención, respetar las ideas de los demás y colaborar en grupo. Estas normas se refuerzan mediante apoyos visuales, como carteles ilustrados que faciliten la comprensión de los más pequeños.

Enseguida, un títere entra al aula simulando estar muy molesto porque su hermano tomó su juguete sin permiso. Con una voz expresiva, el títere comparte su frustración y plantea preguntas clave para generar reflexión: “¿Alguna vez se han sentido así?”, “¿Qué emoción estoy sintiendo?” y “¿Qué puedo hacer para calmarme?”. Esta dinámica permite que los niños se identifiquen con la situación y expresen sus propias experiencias emocionales.

A medida que los niños comparten sus ideas, el docente guía la conversación hacia la importancia de encontrar estrategias para calmarse sin reaccionar impulsivamente. Para reforzar este aprendizaje, se canta la canción “Si te sientes

muy feliz”, adaptándola para incluir emociones como enojo, miedo y alegría. Los niños representan cada emoción con gestos y movimientos, promoviendo el reconocimiento y la expresión emocional de forma lúdica.

Desarrollo interactivo: “jugando con nuestras emociones”

En esta etapa, se introduce la idea de crear un Rincón de la Calma, un espacio especial en el aula para relajarse cuando se experimenten emociones intensas. Se fomenta la participación activa de los niños mediante preguntas: “¿Dónde podríamos colocarlo en el aula?” y “¿Qué cosas necesitamos para calmarnos?”. Las respuestas de los niños son valoradas, fortaleciendo su sentido de pertenencia en el proceso.

Se presentan diversos materiales como almohadas suaves, tapetes, cuentos ilustrados, peluches, botellas de la calma y tarjetas de emociones. Los niños colaboran para organizar y decorar el rincón, eligiendo colores, distribuyendo objetos y delimitando visualmente el espacio. Esta actividad no solo estimula la creatividad, sino que también refuerza el trabajo en equipo.

Con el rincón ya listo, se simulan situaciones cotidianas en las que los niños podrían necesitar utilizarlo. El docente plantea ejemplos como: “Si te sientes muy enojado porque un amigo no quiso compartir un juguete, ¿qué podrías hacer en el Rincón de la Calma?” o “¿Qué harías si te sintieras triste porque extrañas a tu mamá?”. A través de estas dinámicas, los niños practican estrategias de autorregulación emocional, comprendiendo cuándo y cómo pueden acudir al rincón para encontrar tranquilidad y gestionar sus emociones de manera positiva.

Cierre reflexivo y significativo: “qué sentimos y qué aprendimos”

Para concluir la sesión, los niños se sientan en círculo para reflexionar sobre la actividad. Se les formula preguntas abiertas que inviten a la introspección: “¿Qué hicimos hoy?”, “¿Qué emociones sintieron mientras creábamos el Rincón de la Calma?”, “¿Cuándo podemos usar este espacio?”. Los niños comparten sus ideas y experiencias, y el docente valida sus respuestas con palabras de aliento, reconociendo su esfuerzo y participación.

Se celebra el aprendizaje del grupo mediante una felicitación respetuosa, siguiendo el enfoque de la crianza positiva inspirado en Montessori. En lugar

de aplausos ruidosos, se utiliza un gesto simbólico, como levantar las manos y agitarlas suavemente, creando un ambiente sereno y significativo.

Como actividad final, los niños colocan sus nombres o dibujos en un cartel titulado "Nuestro Rincón de la Calma", reforzando su sentido de pertenencia y colaboración en la creación del espacio. Este cierre promueve la reflexión personal, la cohesión grupal y la consolidación de herramientas para la autorregulación emocional.

Sesión 4: “creamos juntos nuestro emociómetro”

Tabla 4.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás. Utiliza herramientas visuales para identificar y gestionar sus emociones	Identifica y expresa sus emociones utilizando el Emociómetro de forma consciente.	Menciona la emoción que siente Y coloca su nombre en el emociómetro.	Equipo de sonido Hojas bond Papeles de colores Papel crepé.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial: “conectando con nuestras emociones”

Invitamos a todos los niños a reunirse en asamblea, formando un círculo para crear un ambiente de atención y participación. Para iniciar con energía positiva, entonamos juntos la canción “Si te sientes muy feliz”, adaptando algunos versos para incluir emociones como el enojo y la calma, acompañándolos con gestos y movimientos representativos.

De manera sorpresiva, un títere entra al aula, visiblemente molesto. Con voz fuerte y gestos exagerados, comparte su frustración:

“¡Estoy muy enojado porque quería que mi mamá me comprara un juguete nuevo y me dijo que no! ¡No sé cómo calmarme!”

El títere empieza a gritar, expresando su enojo de forma descontrolada. Luego, se detiene un momento y les pregunta a los niños: “¿Ustedes saben qué puedo hacer para calmarme?”, “¿Cómo puedo llegar a la calma?”

Se brinda un espacio para que los niños compartan sus ideas y sugerencias. El docente escucha con atención, validando cada respuesta para fomentar la confianza y la participación activa.

Desarrollo interactivo: “jugando con nuestras emociones”

Después de escuchar las opiniones de los niños, el docente comenta que ese día aprenderán a expresar sus emociones, especialmente el enojo, de una forma saludable. Se les explica que, además de usar palabras y gestos, van a crear una herramienta especial llamada “La Caja de los Gritos”, diseñada para ayudar a liberar la frustración sin lastimar a otros ni a uno mismo.

Se inicia una breve conversación con preguntas reflexivas: “¿Alguna vez se han enojado mucho? ¿Por qué?”, “¿Qué hicieron cuando se sintieron muy enojados?”, “¿Cómo lograron calmarse?” Los niños comparten sus experiencias, mientras el docente destaca la importancia de reconocer el enojo como una emoción normal que todos sentimos, pero que es necesario aprender a manejar.

A continuación, se muestra “La Caja de los Gritos” ya elaborada. Se plantea la pregunta: “¿Para qué creen que sirve esta caja?”. Se escuchan las respuestas con atención y, luego, se les explica que es una herramienta para gritar con fuerza cuando sentimos enojo, sin lastimarnos ni molestar a los demás. Gritar dentro de la caja ayuda a liberar la tensión y sentirse más tranquilos después.

Proceso de elaboración:

- **Pintar y Decorar:** Los niños pintan la caja de cartón y el cilindro usando témperas de colores vibrantes. Pueden decorarla con dibujos que representen emociones o caritas expresivas.
- **Ensamblar la Caja:** Con la ayuda del docente, se pega el cilindro en uno de los costados de la caja, creando una especie de “túnel” para gritar dentro.
- **Personalización:** Cada niño puede agregar detalles personalizados para identificar la caja como un espacio seguro para expresar emociones intensas.

Puesta en práctica: “gitemos para liberar el enojo”

Una vez finalizada la elaboración, nos sentamos en círculo alrededor de la Caja de los Gritos. Por turnos, los niños tendrán la oportunidad de gritar dentro de la caja, liberando cualquier tensión o enojo acumulado. Se les anima a hacerlo de forma segura y respetuosa, recordándoles que este es un espacio diseñado para ayudarlos a sentirse mejor.

Después de gritar, se les pregunta: “¿Cómo te sientes ahora?”, “¿Sientes alguna diferencia después de gritar?”. Esta actividad les permite experimentar cómo liberar emociones intensas de forma controlada, promoviendo la autorregulación emocional.

Cierre reflexivo y significativo: “qué sentimos y qué aprendimos”

Para finalizar, invitamos a los niños a reflexionar sobre la actividad con preguntas clave: “¿Qué hicimos hoy?”, “¿Qué emociones sentimos durante la actividad?”, “¿Cuándo creen que podrían usar la Caja de los Gritos?”, “¿Es importante saber cómo nos sentimos? ¿Por qué?”. Se escuchan sus respuestas con atención, valorando cada participación. Se refuerzan los aprendizajes sobre la importancia de expresar las emociones de manera saludable.

Para celebrar el esfuerzo y el trabajo en equipo, realizamos una celebración simbólica, levantando las manos y agitándolas suavemente en el aire, creando un ambiente de calma y gratitud. Esta actividad no solo enseña a los niños cómo manejar el enojo, sino que también les brinda herramientas prácticas para la autorregulación emocional, promoviendo un entorno de aprendizaje positivo y respetuoso.

Sesión 5: “exploro la calma con mi globo relajante”

Tabla 5.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás. Utiliza técnicas de relajación para gestionar sus emociones de forma saludable	Identifica situaciones en las que puede utilizar el globo relajante y demuestra cómo usarlo para calmarse.	Participación activa en la elaboración del globo relajante y demostración de su uso para gestionar emociones	Globos Harina Embudos Lana para el cabello Plumón indeleble Pegamento resistente

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial: “conectando con nuestras emociones”

Invitamos a todos los niños a reunirse en asamblea, formando un círculo para crear un ambiente de atención y participación. Para iniciar con energía positiva, entonamos la canción “Elmo Respira y Se Siente Bien”, acompañándola con gestos y movimientos que simulan la respiración profunda y la relajación.

De manera sorpresiva, un títer llamado Elmo entra a la aula, visiblemente triste. Con voz suave y gestos que reflejan su tristeza, comparte su preocupación: “¡Estoy muy triste y no sé cómo calmarme! ¿Ustedes saben qué puedo hacer? ¿Cómo puedo llegar a la calma?”. Se brinda un espacio para que los niños compartan sus ideas y sugerencias. El docente escucha con atención, validando cada respuesta para fomentar la confianza y la participación.

Desarrollo interactivo: “jugando con nuestras emociones”

El docente comenta que ese día aprenderán a expresar sus emociones de una forma saludable y a encontrar la calma a través de una herramienta especial: el Globo Relajante. Se inicia una breve conversación con preguntas reflexivas: “¿Cómo se sienten hoy?” Los niños colocan sus nombres en el Emociómetro según la emoción que mencionen. Luego, se les muestra un globo relajante ya elaborado

y se les pregunta: “¿Para qué creen que sirve este globo?”, “¿Qué necesitaremos para hacerlo?”

Proceso de elaboración:

- Llenar el Globo: Con la ayuda del embudo, los niños llenan el globo con harina, desarrollando habilidades de concentración y motricidad fina.
- Sellado: Se amarra bien el globo para evitar que se derrame la harina.
- Decoración: Los niños decoran su globo, añadiendo lana para simular el cabello y dibujando caritas expresivas con plumón indeleble.
- Personalización: Cada niño puede personalizar su globo con colores o detalles especiales.

Puesta en práctica: “exploramos la calma con nuestro globo”

Una vez finalizada la elaboración, los niños se sientan en círculo. Se escucha una música relajante mientras exploran su globo relajante, apretándolo suavemente y observando cómo se sienten al hacerlo.

Se les formula preguntas para promover la reflexión: “¿Cómo te sientes ahora?”, “¿Sientes alguna diferencia después de usar tu globo relajante?”. Esta actividad les permite experimentar cómo liberar tensiones de forma segura y controlada.

Cierre reflexivo y significativo: “qué sentimos y qué aprendimos”

Para finalizar, invitamos a los niños a reflexionar sobre la actividad con preguntas clave: “¿Qué hicimos hoy?”, “¿Qué emociones sentimos durante la actividad?”, “¿Cuándo creen que podrían usar su globo relajante?”, “¿Será importante llegar a la calma? ¿Por qué?”. Se escuchan sus respuestas con atención, valorando cada participación. Para celebrar el esfuerzo y el trabajo en equipo, realizamos una celebración simbólica: levantamos las manos y las agitamos suavemente en el aire, creando un ambiente de calma y gratitud.

Esta actividad no solo enseña a los niños cómo gestionar sus emociones, sino que también les brinda herramientas prácticas para la autorregulación emocional, promoviendo un entorno de aprendizaje positivo y respetuoso.

Sesión 6: “la caja de los gritos: un lugar seguro para mis emociones”

Tabla 6.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	• Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales. • Reconoce las emociones en los demás. • Utiliza estrategias de autorregulación emocional para gestionar la frustración y el enojo.	Identifica situaciones en las que puede utilizar la Caja de los Gritos y demuestra cómo usarla para liberar tensiones de forma segura.	Participación en la elaboración del globo relajante y demostración de su uso para gestionar emociones.	• Caja de cartón • Cilindro de cartón • Témperas de colores • Pegamento resistente

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial: “conectando con nuestras emociones”

Invitamos a todos los niños a reunirse en asamblea, formando un círculo para crear un ambiente de atención y participación. Para iniciar con energía positiva, entonamos la canción “Si te sientes muy feliz”, adaptándola para incluir emociones como enojo y calma, acompañándola con gestos y movimientos representativos.

De manera sorpresiva, un títere entra al aula, visiblemente enojado. Con voz fuerte y gestos exagerados, comparte su frustración: “¡Estoy muy enojado porque quería que mi mamá me comprara un juguete nuevo y me dijo que no! ¡No sé cómo calmarme!”

El títere empieza a gritar, expresando su enojo de forma descontrolada. Luego, se detiene un momento y les pregunta a los niños: “¿Ustedes saben qué puedo hacer para calmarme?”, “¿Cómo puedo llegar a la calma?”

Se brinda un espacio para que los niños compartan sus ideas y sugerencias. El docente escucha con atención, validando cada respuesta para fomentar la confianza y la participación.

Desarrollo interactivo: “jugando con nuestras emociones”

El docente comenta que ese día aprenderán a expresar sus emociones, especialmente el enojo, de una forma saludable y segura. Para ello, elaboraremos una herramienta especial llamada Caja de los Gritos, diseñada para ayudar a liberar la frustración sin lastimarse ni molestar a los demás.

Se inicia una breve conversación con preguntas reflexivas: “¿Alguna vez se han enojado mucho? ¿Por qué?”, “¿Qué hicieron cuando se enojaron?”, “¿Cómo lograron calmarse?” Los niños comparten sus experiencias, mientras el docente destaca la importancia de reconocer el enojo como una emoción normal que todos sentimos, pero que es necesario aprender a manejar. A continuación, se muestra una Caja de los Gritos ya elaborada y se les pregunta: “¿Para qué creen que sirve esta caja?” Se escuchan las respuestas con atención y luego se les explica que es una herramienta para gritar con fuerza cuando sentimos enojo, ayudándonos a liberar la tensión y sentirnos más tranquilos después.

Proceso de elaboración:

- **Pintar y Decorar:** Los niños pintan la caja de cartón y el cilindro usando témperas de colores vibrantes. Pueden decorarla con dibujos que representen emociones o caritas expresivas.
- **Ensamblar la Caja:** Con la ayuda del docente, se pega el cilindro en uno de los costados de la caja, creando una especie de “túnel” para gritar dentro.
- **Personalización:** Cada niño puede agregar detalles personalizados para identificar la caja como un espacio seguro para expresar emociones intensas.
- **Puesta en Práctica:** “Liberando Emociones en la Caja de los Gritos”

Una vez finalizada la elaboración, nos sentamos en círculo alrededor de la Caja de los Gritos. Por turnos, los niños tendrán la oportunidad de gritar dentro de la caja, liberando cualquier tensión o enojo acumulado. Se les anima a hacerlo de forma segura y respetuosa, recordándoles que este es un espacio diseñado para ayudarlos a sentirse mejor. Después de gritar, se les pregunta: “¿Cómo te sientes ahora?”, “¿Sientes alguna diferencia después de gritar?”. Esta actividad

les permite experimentar cómo liberar emociones intensas de forma controlada, promoviendo la autorregulación emocional.

Cierre reflexivo y significativo: "qué sentimos y qué aprendimos"

Para finalizar, invitamos a los niños a reflexionar sobre la actividad con preguntas clave: "¿Qué hicimos hoy?", "¿Qué emociones sentimos durante la actividad?", "¿Cuándo creen que podrían usar la Caja de los Gritos?", "¿Es importante saber cómo nos sentimos? ¿Por qué?". Se escuchan sus respuestas con atención, valorando cada participación. Para celebrar el esfuerzo y el trabajo en equipo, realizamos una celebración simbólica: levantamos las manos y las agitamos suavemente en el aire, creando un ambiente de calma y gratitud.

Esta actividad no solo enseña a los niños cómo manejar el enojo de forma saludable, sino que también les brinda herramientas prácticas para la autorregulación emocional, promoviendo un entorno de aprendizaje positivo y respetuoso.

Sesión 7: “jugamos a identificar las emociones”

Tabla 7.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás. Desarrolla la empatía a través de la observación de expresiones faciales y corporales.	Identifica y describe emociones observando expresiones faciales y corporales en sus compañeros.	Participación en las dinámicas de imitación e identificación de emociones, y en la actividad de coloreado.	Títere Hojas de papel Crayones o lápices de colores Espejos pequeños

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial: “conectando con nuestras emociones”

Invitamos a todos los niños a reunirse en asamblea, formando un círculo para crear un ambiente de atención y participación. Para iniciar con energía positiva, entonamos la canción “Si te sientes muy feliz”, adaptándola para incluir emociones como sorpresa y alegría, acompañándola con gestos y movimientos representativos.

De manera sorpresiva, un títere entra al aula, visiblemente sorprendido. Con voz entusiasta, comparte su experiencia: “¡Estoy muy sorprendido porque hoy es mi cumpleaños y al despertar mis padres me sorprendieron con una torta de chocolate! ¡No me lo esperaba!”

El títere les pregunta: “¿Alguna vez ustedes se han sorprendido?”, “¿Cómo estaba su rostro en ese momento?” Se brinda un espacio para que los niños compartan sus experiencias. El docente escucha con atención, validando cada respuesta para fomentar la confianza y la participación.

Desarrollo interactivo: “jugando con nuestras emociones”

El docente comenta que ese día aprenderán a identificar emociones observando el rostro y los movimientos de sus compañeros.

Primera Dinámica: “Expresiones Misteriosas” por turnos, cada niño o niña pasará al frente, se tapará el rostro y, al descubrirlo, deberá mostrar la expresión facial de una emoción específica (alegría, tristeza, sorpresa, enojo, miedo, etc.).

Se realizarán preguntas para promover la identificación emocional: “¿Qué emoción está mostrando?”, “¿Cómo está su rostro?”, “¿Qué movimientos está realizando?”. Los niños comparten sus observaciones, aprendiendo a identificar y describir las señales emocionales.

Segunda Dinámica: “El Espejo” se forman parejas. Un niño de cada pareja mostrará una expresión facial o un gesto que represente una emoción, y su compañero deberá imitarlo como si fuera su reflejo en un espejo. Luego, se invierten los roles. Esta actividad fomenta la atención, la concentración y la empatía, ya que los niños deben observar con detalle para reproducir la expresión de su compañero.

Actividad Creativa: “Coloreando Nuestras Emociones” se entrega una hoja a cada niño con dibujos de caritas que representan diferentes emociones. El docente indica el color que deben usar para cada emoción (por ejemplo: amarillo para la alegría, azul para la tristeza, rojo para el enojo, etc.). Esta actividad refuerza el aprendizaje visual y la asociación entre emociones y colores.

Cierre reflexivo y significativo: “¿qué sentimos y qué aprendimos”

Para finalizar, invitamos a los niños a reflexionar sobre la actividad con preguntas clave:

- “¿Qué hicimos en esta actividad?”
- “¿Qué emociones descubrimos?”
- “¿Cuál es la emoción que más te gusta? ¿Por qué?”
- “¿Cuál es la emoción que menos te gusta? ¿Por qué?”
- “¿Serán importantes las emociones? ¿Por qué?”

Se escuchan sus respuestas con atención, valorando cada participación. Para celebrar el esfuerzo y el trabajo en equipo, realizamos una celebración simbólica: levantamos las manos y las agitamos suavemente en el aire, creando un ambiente de alegría y gratitud. Esta actividad no solo enseña a los niños a identificar y expresar sus emociones, sino que también promueve la observación consciente, la empatía y la conexión emocional en un entorno de aprendizaje positivo y respetuoso.

Sesión 8: “¿Cómo puedo calmarme cuando siento enojo?”

Tabla 8.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	Expresa sus emociones utilizando palabras, gestos y movimientos corporales. Reconoce las emociones en los demás. Utiliza técnicas de relajación y respiración para calmarse en situaciones de enojo, tristeza o miedo	Demuestra cómo utilizar técnicas de relajación, como el yoga, para calmarse en situaciones emocionales intensas.	Participación en la práctica de posturas de yoga y reflexión sobre cómo estas ayudan a alcanzar la calma.	Títere Esteras o alfombrillas para yoga Música suave y relajante

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial: “conectando con nuestras emociones”

Invitamos a todos los niños a reunirse en asamblea, formando un círculo para crear un ambiente de atención y participación. Para iniciar la actividad, entonamos una canción suave y relajante que invite a la calma y a la conexión consigo mismos.

De manera sorpresiva, un títere entra al aula con una actitud muy tranquila y relajada. Con voz suave y serena, comparte su experiencia: “¡Hoy me siento muy calmado y me siento genial! ¿Ustedes cómo se sienten? ¿Cómo creen que podrían llegar a la calma como yo?”. Se brinda un espacio para que los niños compartan sus respuestas. El docente escucha con atención, validando cada participación y fomentando la confianza en el grupo.

Desarrollo interactivo: “jugando con nuestras emociones”

El títere les menciona que él llega a la calma practicando yoga, una actividad que ayuda a relajarse cuando se sienten enojados, tristes o asustados. El docente explica que hoy aprenderán algunas posturas de yoga que les ayudarán a calmarse en esos momentos.

Primera Postura: "El Gato"

- Nos colocamos en el suelo, apoyando manos y rodillas.
- Las muñecas deben estar alineadas con los hombros y las rodillas con la cadera.
- Inhalamos profundamente por la nariz y exhalamos por la boca.
- Al exhalar, redondeamos la espalda suavemente y llevamos la barbilla hacia el pecho.
- Mantenemos esta postura durante 10 segundos.
- Repetimos el ejercicio 5 veces.

Segunda Postura: "La Cobra"

- Nos recostamos boca abajo, con las manos a la altura de los hombros.
- Inhalamos profundamente y, al exhalar, presionamos las manos contra el suelo, levantando la cabeza y el pecho.
- Hacemos un suave sonido de "shhhhh", imitando a una cobra.
- Mantenemos la postura durante 10 segundos.
- Repetimos el ejercicio 5 veces.

Durante la práctica, se recuerda la importancia de la respiración lenta y profunda para ayudar al cuerpo y la mente a relajarse.

Cierre reflexivo y significativo: "qué sentimos y qué aprendimos"

Para concluir la sesión, invitamos a los niños a reflexionar sobre la actividad con preguntas clave:

- "¿Qué hicimos en esta actividad?"
- "¿De qué emoción hablamos hoy?"
- "¿Cómo se pone tu rostro cuando estás calmado?"
- "¿Qué debemos hacer para calmarnos?"

Se escuchan sus respuestas con atención, valorando cada participación. Para celebrar el esfuerzo y el trabajo en equipo, realizamos una celebración simbólica:

levantamos las manos suavemente y las agitamos en el aire, creando un ambiente de calma y gratitud. Esta actividad no solo enseña a los niños cómo gestionar sus emociones de forma saludable, sino que también les brinda herramientas prácticas para la autorregulación emocional, promoviendo un entorno de aprendizaje positivo y respetuoso.

Evaluación del Taller

La evaluación del taller “Educaemociones” se centrará en observar el desarrollo de habilidades emocionales en los niños a lo largo de las diferentes sesiones. Se considerarán tanto aspectos cualitativos como cuantitativos para valorar el impacto del taller en su capacidad de identificar, expresar y regular sus emociones.

Criterios de evaluación:

- **Identificación de Emociones:** Capacidad de reconocer y nombrar emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa) en sí mismos y en los demás.
- **Expresión Emocional:** Uso de palabras, gestos, movimientos corporales y recursos artísticos para expresar emociones de forma adecuada.
- **Autorregulación Emocional:** Aplicación de técnicas aprendidas (botella de la calma, rincón de la calma, globo relajante, yoga) para gestionar emociones intensas.
- **Empatía y Comprensión:** Demostración de actitudes empáticas hacia los compañeros, reconociendo y respetando sus emociones.
- **Participación Activa:** Involucramiento en las actividades del taller, mostrando interés, curiosidad y disposición para aprender.

Instrumentos de evaluación:

- **Observación Directa:** Registro de comportamientos, actitudes y respuestas durante las actividades.
- **Portafolio Emocional:** Recopilación de trabajos realizados (dibujos, manualidades, reflexiones) que evidencien el proceso de aprendizaje emocional.

- **Diálogos Reflexivos:** Conversaciones abiertas al final de cada sesión para identificar aprendizajes significativos.
- **Autoevaluación Guiada:** Dinámicas simples donde los niños reflexionan sobre cómo se sintieron y qué aprendieron en cada sesión.

Esta evaluación no busca calificar, sino comprender el progreso individual de cada niño en su desarrollo emocional, respetando su ritmo y características personales:

Cierre

El cierre del taller "Educaemociones" tiene como objetivo consolidar los aprendizajes adquiridos, celebrar los logros alcanzados y reforzar el sentido de pertenencia y comunidad emocional entre los niños.

Dinámica de Cierre: "El Árbol de las Emociones"

- **Reflexión Grupal:** Se invita a los niños a sentarse en círculo para compartir sus experiencias. Se formulan preguntas como:
 "¿Qué aprendiste sobre tus emociones?"
 "¿Cuál fue tu actividad favorita?"
 "¿Cómo te sientes ahora comparado con el primer día del taller?"
- **Actividad Creativa:** Cada niño recibe una hoja en forma de hoja de árbol para dibujar o escribir (con apoyo) la emoción que más le gustó trabajar o una técnica que le haya ayudado a calmarse.
- **Construcción del Árbol:** Se pega cada hoja en un mural grande, formando un "Árbol de las Emociones", que simboliza el crecimiento emocional de cada participante y del grupo en su conjunto.
- **Ritual de Gratitud:** Se realiza un círculo final donde todos se toman de las manos y, en silencio o con una suave melodía de fondo, cada niño cierra los ojos y respira profundamente, recordando un momento especial del taller.
- **Entrega de Reconocimientos:** Se entrega un diploma simbólico a cada niño, reconociendo su participación y esfuerzo en el taller.

Este cierre busca que los niños se despidan del taller con una sensación de logro personal, seguridad emocional y el recuerdo de un espacio donde

aprendieron a conocerse mejor a sí mismos y a los demás. El taller fue aplicado en una institución educativa de la ciudad de Trujillo UGEL-03, las evidencias se muestran en la Figura 5.

Figura 5. Sesiones aplicadas del Taller “Educaemociones”

	
Sesión 1: “Mi botella mágica de la calma”	Sesión 2: “¿Doy vida a mis emociones con color!”
	
Sesión 3: “Construyo el rincón de la calma para mi aula”	Sesión 4: “Creamos juntos nuestro emociómetro”
	
Sesión 5: “Exploro la calma con mi globo relajante”	Sesión 6: “La caja de los gritos: un lugar seguro para mis emociones”
	
Sesión 7: “Jugamos a Identificar las Emociones”	Sesión 8: “¿Cómo Puedo Calmarme Cuando Siento Enojo?”

Fuente: elaboración propia.

Capítulo 3

“Educapsicomotor”

“Taller para el desarrollo de la inteligencia corporal-cinética”

Introducción

Para iniciar este capítulo precisaremos en la revisión temática de los diferentes autores consultados que se entiende por psicomotricidad encontrando similitud en que se trata de un conjunto de técnicas desarrolladas por el cuerpo tendiente a lograr fines educativos como son el desarrollo psíquico y motor, es decir, el trabajo del cuerpo y mente, lo que involucra el desarrollo afectivo, cognitivo y conductual del niño. Desde Leonard Landois en 1872 quien habla del desarrollo psicomotor y en 1925 el neurólogo Dupré acuña el termino psicomotricidad a partir del cual muchos autores hablaron, estudiaron y analizaron destacando la importancia para el desarrollo infantil que garantiza la relación con el mundo que lo rodea (Guerrero, 2022).

Según García y Berruezo (2013), uno de los objetivos que persigue la psicomotricidad consistiría en desarrollar una representación del esquema corporal, lo cual implica que el niño trabaje diferentes aspectos como son la lateralización, el control tónico, la estructuración espacio-temporal, el control postural, el control motor práxico y el control respiratorio.

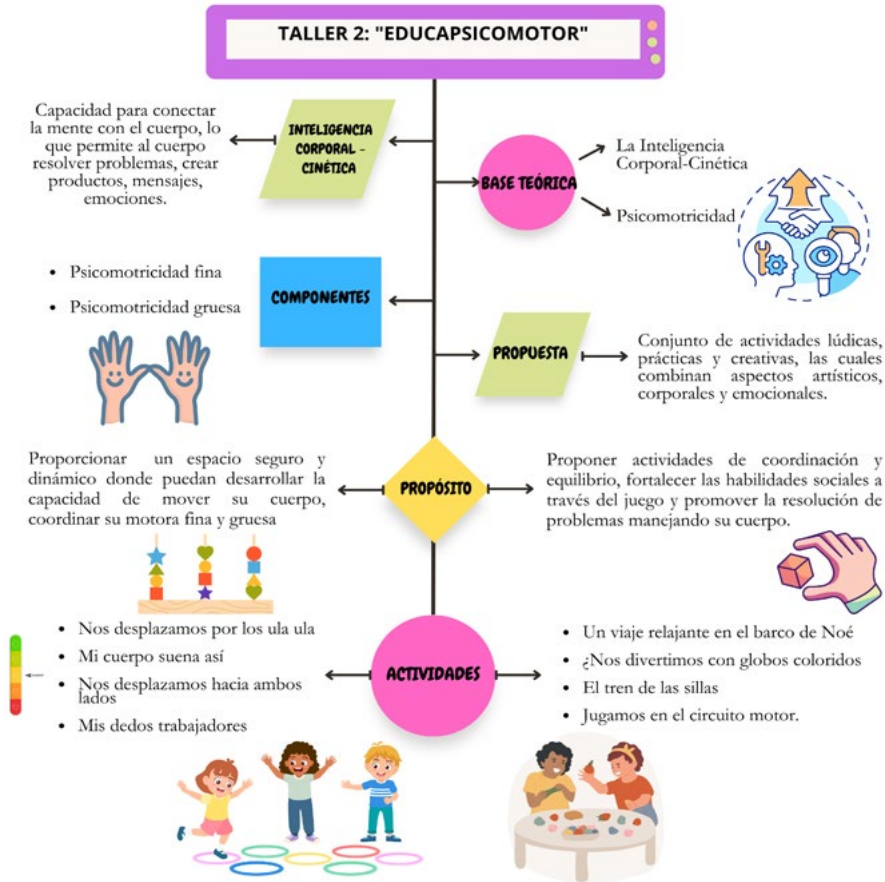
En el enfoque de Arvizu (2017), el cuerpo siente a través de tres dimensiones: tacto, cenestesia y kinestesia. La kinestesia sirve para sentir el movimiento y la posición en el espacio dentro de la gravedad, de modo que para producir un cambio en el ámbito de la acción humana se necesita realizar una transformación, previa o conjuntamente, en el campo de la percepción del cuerpo. Haciéndose especial énfasis en el esquema corporal (Rodríguez, 2012) y la expresividad; la cenestesia, como capacidad para percibir los órganos internos, influye en la forma de percibir la propia existencia del ser humano. Tan necesaria e importante la psicomotricidad fina y gruesa en el desarrollo infantil (Merchan, 2015).

La inteligencia corporal cinética en la opinión de Gardner según Emst (2001), es la capacidad que debe desarrollar el individuo para poder conectar la mente con el cuerpo, lo que va a permitirle al cuerpo resolver problemas, crear productos y/o transmitir mensaje, emociones, etc. como resultado se tiene un buen rendimiento físico en aspectos como fuerza, equilibrio, velocidad, resistencia o flexibilidad. Es la inteligencia que evidencian deportistas, bailarines, cirujanos, actores, artesanos y otros.

Armstrong (2000), considera que niños con una alta inteligencia corporal-cinética podrían correr el riesgo de ser diagnosticados con déficit de atención e hiperactividad (DDAH), de allí la importancia que maestros y padres de familia puedan dar la oportunidad y el espacio que estos niños puedan moverse, correr, saltar, bailar, caminar, nadar, tocar, construir, estirarse, salir al campo, juegos de roles entre otros en lugar de pasar largos ratos sentados y/o quietos; el cuerpo debe ser usado como herramienta de aprendizaje para los niños; Piaget también reforzó esta idea que el cuerpo es el origen de la inteligencia lógica.

Son varios los autores que coinciden en señalar que la psicomotricidad contribuye al desarrollo de la inteligencia corporal-cinética (León, 2024) (González, 2021). En la misma dirección Arozamena (2018), afirma la estrecha relación con la Psicomotricidad en la etapa de Educación Infantil. Al respecto Gonzales (2018), considera que la psicomotricidad va más allá del movimiento en sí mismo y que podría beneficiar las diferentes inteligencias múltiples; de allí la importancia de educar integralmente como es el caso del taller que proponemos a continuación con el propósito de compartir estrategias, técnicas, dinámicas que se puedan incluir en el proceso enseñanza-aprendizaje para desarrollar la inteligencia corporal cinética (Figura 6).

Figura 6. Guía Visual del Taller Educapsicomotor.



Fuente: elaboración propia.

Propósito del Taller

El propósito del taller “Educapsicomotor” es proporcionar a los niños un espacio seguro y dinámico donde puedan desarrollar la capacidad de mover su cuerpo, coordinar su motricidad fina y gruesa así como proponer actividades de equilibrio a través de actividades prácticas y lúdicas, el taller se propone desarrollar una estrategia didáctica creativa a fin de que el niño explore su cuerpo y llegue a relacionarlo con su mente y así fortalecer su inteligencia Corporal-cinética.

Los objetivos específicos del taller son:

- Desarrollar la motricidad fina
- Potenciar la motricidad gruesa

- Expresar la coordinación y equilibrio.
- Fortalecer las habilidades sociales a través del juego
- Promover la resolución de problemas manejando su cuerpo

Estos objetivos están diseñados para ser alcanzados de manera progresiva, permitiendo que cada niño avance a su propio ritmo y según sus necesidades físicas, en un ambiente de respeto, juego y aprendizaje significativo.

Actividades del Taller

Sesión 1: “nos desplazamos por los ula ula”

Tabla 9.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Demuestra dominio y adaptación del movimiento corporal. Ejerce control de su cuerpo en los movimientos realizados. Se ubica en el tiempo y espacio de acuerdo a las actividades.	Se desliza en el recorrido del ula ula mostrando control en sus movimientos de acuerdo a tiempo y espacio.	Sigue el camino formado por ula ulas y encesta la pelota.	Pelotas de plástico Ula ula Agua Papel Colores

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Momento de activación corporal

Brindamos la cordial bienvenida a cada uno de los niños e invitamos a escuchar las normas del juego que debemos respetar, escuchamos los acuerdos propuestos por ellos y nos disponemos a participar activamente del juego.

Realizamos el calentamiento de todo nuestro cuerpo escuchando y bailando la canción: “Baila a lo loco”. Enseguida preguntamos a los niños y niñas: ¿De qué trató la canción?, ¿Te gustó bailar a lo loco? ¿Qué parte del cuerpo has movido? ¿Cómo lo hicieron? ¿Te gustaría seguir moviendo tu cuerpo jugando con los ula ulas?

Presentamos el propósito de aprendizaje diciéndoles que hoy: jugaremos a pasar por los ula ulas, de manera coordinad.

Momento juego motriz

Nos ubicamos en un espacio libre para realizar el juego y explicamos las reglas del juego. Se les permite un tiempo para que exploren los materiales a utilizar en el juego e iniciamos el juego.

- Primero, formamos dos columnas.
- Segundo, observaremos el recorrido dirigido por los ula ula.
- Tercero, al inicio de la música, tomamos una pelota y seguimos el circuito del recorrido del ula ula, llegando a la meta en el menor tiempo posible.
- Cuarto: Al llegar a la meta colocamos la pelota en el sesto y regresamos a nuestra columna.

Momento de calma

Invitamos a los niños a hidratarse después de la actividad realizada y nos sentamos sobre una mantita. Enseguida escuchamos música relajante y realizamos ejercicios de respiración elevando y bajando los brazos. Luego nos acostamos y estiramos lentamente nuestro cuerpo cerrando los ojos.

Momento de representación motriz"

Nos desplazamos a un ambiente libre y ventilado, realizamos un recuento de la actividad realizada e invitamos a representar en una hoja mediante un dibujo lo que deseamos representar del juego.

Finalmente realizamos una metacognición mediante preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego? ¿Cómo logramos superar los retos presentados? ¿logré respetar las reglas del juego?

Sesión 2: “mi cuerpo suena así”

Tabla 10.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Interactúa en forma activa con su entorno y los demás. Ejerce control de su cuerpo en los movimientos realizados. Reconoce las posibilidades activas de su cuerpo.	Utiliza su cuerpo para producir diversos sonidos en forma libre y orientados.	Produce sonidos con diferentes partes del cuerpo.	Música Colchonetas Plumillas Papelotes Plumones agua

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Momento de activación corporal

Mediante una asamblea, brindamos la cordial bienvenida a cada uno de los niños e invitamos a escuchar las reglas del juego que debemos respetar, escuchamos los acuerdos propuestos por ellos y nos preparamos a participar activamente del juego.

Iniciamos con el calentamiento de nuestro cuerpo realizando desplazamientos libres por el espacio, respetando el espacio de nuestros amigos. Luego elegimos a un compañero y nos colocamos frente a frente imitando nuestros movimientos jugando al espejo. Posteriormente bailamos al ritmo de la canción “El espejo”.

Pasamos a un momento de diálogo y reflexión sobre lo realizado, preguntamos ¿Qué partes del cuerpo menciona la canción? ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido frente al espejo?, ¿En qué espacios nos hemos desplazado?, ¿podremos producir sonidos con nuestro cuerpo? ¿Con qué partes de nuestro cuerpo podemos producir sonidos?

Momento de juego motriz

Nos ubicamos en un espacio libre para realizar el juego y explicamos las reglas del juego.

Primero, nos ubicamos formando una circunferencia considerando un espacio entre cada compañero.

Segundo, intentamos producir sonidos con diferentes partes del cuerpo, vamos compartiendo de acuerdo a los que vamos descubriendo.

Tercero, escuchamos los descubrimientos de qué formas podemos producir sonidos con nuestro cuerpo.

Cuarto: todos imitamos los sonidos descubiertos por cada uno de nuestros amigos, se brinda el turno a cada uno de ellos y producimos los sonidos al unísono.

Quinto, para concluir todos realizamos ejercicios prácticos de manos y pies, repetimos las veces que sean necesarias.

Momento de calma

Invitamos a los niños a hidratarse después de la actividad realizada y nos acostamos sobre una colchoneta. Enseguida escuchamos sonidos de palo de lluvia mientras cerramos los ojos y realizamos ejercicios de respiración sintiendo plumillas que recorren nuestro cuerpo. Para finalizar este momento nos brindamos un fuerte abrazo y aplaudimos nuestros logros.

Momento de representación motriz

Nos desplazamos hacia un espacio de preferencia, realizamos un recuento de la actividad realizada, luego recibimos papelotes y plumones e invitamos a representar un dibujo lo que deseamos representar del juego.

Finalmente realizamos una metacognición mediante preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más me gustó de la actividad?, ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego? ¿Cómo logramos superar los retos presentados? ¿logré respetar las reglas del juego?

Sesión 3: “nos desplazamos hacia ambos lados”

Tabla 11.

Competencia	Aprendizajes espe- rados	Criterio de eva- luación	Evidencia	Recursos
Se desenvuel- ve de manera autónoma a través de su motricidad	Interactúa en forma activa con su entorno y los demás. Ejerce control de su cuerpo en los movi- mientos realizados. Reconoce las posibi- lidades activas de su cuerpo.	Se desplaza en diferentes ubica- ciones siguiendo el ritmo de sus compañeros y demostrando coordinación motora gruesa.	Participa de los movimien- tos grupales en forma coordinada.	Escalera de tela Plastilina Base de madera tamaño A3. Colchoneta Música

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Momento de activación corporal

Mediante una asamblea, brindamos la cordial bienvenida a cada uno de los niños e invitamos a escuchar las reglas del juego que debemos respetar, escuchamos los acuerdos propuestos por ellos y nos preparamos a participar activamente del juego.

Invitamos a los niños a ubicarse en algún espacio del aula que prefieran y observaremos caer una pluma haciendo diversos movimientos y cayendo lentamente. Jugaremos a convertirnos en plumas y elegiremos nuestro propio movimiento e iremos cayendo como la pluma. Repetimos la acción las veces que sean necesarias.

Momento de juego motriz

Nos ubicamos en un espacio libre para realizar el juego y explicamos las reglas del juego.

Primero, observamos una escalera de tela y elegimos el casillero donde ubicarnos.

Segundo, al mismo ritmo nos desplazaremos por todo el espacio en forma lenta.

Tercero, seguiremos las indicaciones y saltaremos de un lado y otro según las indicaciones.

Cuarto: practicamos las indicaciones que indique la canción logrando ubicarnos en forma conjunta por todo el espacio.

Quinto, repetimos la secuencia las veces que sean necesarias.

Momento de calma

Invitamos a los niños a hidratarse después de la actividad realizada y nos acostamos sobre una colchoneta. Para regresar a la calma participamos del ritual de yoga, escuchando la canción “En la selva”, nos movemos según las indicaciones lentamente.

Momento de representación motriz

Nos desplazamos hacia un espacio de preferencia, realizamos un recuento de la actividad realizada, luego recibimos una base de madera y plastilina e invitamos a representar mediante el modelado lo que más nos ha divertido del juego. Socializamos las producciones con nuestros amigos.

Finalmente realizamos una metacognición mediante preguntas: ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más me gustó de la actividad?, ¿Cómo se siente mi cuerpo después del juego? ¿Qué dificultades tuvimos durante el juego? ¿Cómo logramos superar los retos presentados? ¿logré respetar las reglas del juego?

Sesión 4: “Mis dedos trabajadores”

Tabla 12.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Interactúa en forma activa con su entorno y los demás. Ejerce control de su cuerpo en los movimientos finos realizados. Reconoce las posibilidades activas de su cuerpo.	Clasifica el arroz por color, demostrando precisión en su motricidad fina haciendo uso de pinzas.	Coloca el arroz en la jaba de acuerdo a los colores señalados.	Jabas de huevo Arroz de colores Petates Tizas de colores Plástico burbuja

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Momento de activación corporal

Mediante una asamblea, brindamos la cordial bienvenida a cada uno de los niños, les comentamos que realizaremos un juego muy divertido, presentamos las reglas del juego que debemos respetar, escuchamos los acuerdos propuestos por ellos y nos preparamos a participar activamente del juego.

Momento de juego motriz

Nos ubicamos en un espacio libre para realizar el juego y explicamos las reglas del juego.

Primero, formamos grupos de 5 integrantes y nos ubicamos sobre un petate formando una circunferencia con nuestros materiales, bandeja, arroz de color, jaba de huevo.

Segundo, recibimos una bandeja con arroces de colores, utilizamos nuestros dedos haciendo pinza y en forma conjunta debemos sacar los arroces y clasificarlos por su color en la jaba de huevo, respetando el color que le corresponde.

Tercero, El equipo que culmine con la clasificación, hará entrega de la jaba a la maestra, expresando el procedimiento que siguieron para lograr la meta.

Cuarto: podemos apoyar a otros equipos.

Momento de calma

Invitamos a los niños a hidratarse después de la actividad realizada y nos sentamos ubicamos sobre un petate en forma individual, recibimos un retazo de plástico burbuja para estrujarlo a nuestro ritmo, produciendo sonidos distintos.

Momento de representación motriz

Nos desplazamos hacia un espacio de preferencia, realizamos un recuento de la actividad realizada, luego recibimos tizas de colores para dibujar en el piso lo que más nos ha gustado de la actividad. Socializamos las producciones con nuestros amigos y nos brindamos fuertes aplausos por nuestro esfuerzo.

Finalmente realizamos una metacognición mediante preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más me gustó de la actividad?, ¿Tuve alguna dificultad? ¿cómo la superé? ¿logré respetar las reglas del juego?, ¿Cómo me siento ahora?

Sesión 5: “un viaje relajante en el barco de Noé”

Tabla 13.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Interactúa en forma activa con su entorno y los demás. Ejerce control de su cuerpo en los movimientos realizados. Se expresa corporalmente de acuerdo a lo que desea representar.	Se desplaza en diferentes ubicaciones representando los movimientos de diferentes animales en forma coherente.	Representa la forma de desplazarse de los animales de acuerdo a la cartilla indicada.	Cartillas Platos descartables Animales de jebe Música instrumental Cartulinas Crayolas

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Momento de activación corporal

Mediante una asamblea, brindamos la cordial bienvenida a cada uno de los niños e invitamos a escuchar las reglas del juego que debemos respetar, escuchamos los acuerdos propuestos por ellos y nos preparamos a participar activamente del juego.

Iniciamos con el calentamiento de nuestro cuerpo imaginándonos que nos encontramos en el mar, escuchamos los sonidos de las olas del mar mediante música instrumental y nos desplazaremos por todo el espacio, luego tomaremos a un amigo de la mano y realizaremos los movimientos en parejas hasta lograr unirnos todos.

Pasamos a un momento de diálogo y reflexión sobre lo realizado, preguntamos ¿Qué hemos sentido cuando escuchábamos la música?, ¿Qué imaginaba mientras escuchaba la música?.,¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Con quiénes me agrupé para desplazarme?, ¿Qué sonidos hemos podido escuchar? ¿Con qué partes de nuestro cuerpo podemos producir sonidos?

Momento de juego motriz

Nos ubicamos en un espacio libre para realizar el juego y explicamos las reglas del juego.

Primero, Nos agrupamos y sentamos formando una circunferencia, entonamos la canción de los animales.

Segundo, presentamos y observamos cartillas de diversos animales de perro, conejo, pato, pollo, serpiente, canguro.

Tercero, Describimos cómo es el desplazamiento de cada uno de los animales observados en las cartillas.

Cuarto: Cuando escuchamos la indicación iniciamos la representación de los movimientos de los animales cuando se desplaza, la maestra irá presentando las cartillas durante un periodo e iremos desplazándonos de acuerdo al animal observado.

Quinto: Repetimos los movimientos, las veces que sean necesarias.

Momento de calma

Invitamos a los niños a hidratarse después de la actividad realizada y nos acostamos en un petate individual, recibimos un plato descartable y un animal de jebe y lo colocamos en nuestras rodillas, al escuchar la canción iremos elevando y bajando el plato simulando a las olas del mar y elevando al animalito que nos asignaron. Finalmente nos sentamos, inhalamos y exhalamos lentamente. Nos abrazamos y felicitamos por la actividad realizada.

Momento de representación motriz

Elegimos un espacio de nuestra preferencia, realizamos un recuento de la actividad realizada, luego recibimos una cartulina y crayolas para representar en forma libre o que más nos ha gustado de la actividad realizada. Socializamos las producciones con nuestros amigos.

Finalmente realizamos una metacognición mediante preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más me gustó de la actividad?, ¿Tuve alguna dificultad? ¿cómo la superé? ¿logré respetar las reglas del juego?.

Sesión 6: “nos divertimos con globos coloridos”

Tabla 14.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Interactúa en forma activa con su entorno y los demás. Ejerce control de su cuerpo en los movimientos realizados. Se expresa corporalmente de acuerdo a lo que desea representar.	Realiza las acciones que indica el reto del globo en forma coherente y mostrando autonomía.	Cumple con el reto motriz respetando las reglas.	Música Base de madera Arcilla Globos Textos con retos.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Momento de activación corporal

Mediante una asamblea, brindamos la cordial bienvenida a cada uno de los niños e invitamos a escuchar las reglas del juego que debemos respetar, escuchamos los acuerdos propuestos por ellos y nos preparamos a participar activamente del juego.

Iniciamos con el calentamiento de nuestro cuerpo bailando la canción “Salta salta”, siguiendo los pasos de la letra escuchada.

Pasamos a un momento de diálogo y reflexión sobre lo realizado, preguntamos ¿Qué hemos sentido cuando escuchábamos la música?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Cómo está nuestro corazón después de realizar los movimientos?, ¿Qué decía la canción?

Momento de juego motriz

Nos ubicamos en un espacio libre para realizar el juego y explicamos las reglas del juego.

Primero, entre todos formaremos una circunferencia y observamos los globos de colores que se encuentran en el centro. Cada globo contiene un reto dentro.

Segundo, escuchamos la canción “el globo”, cuando la música se detiene debemos convertirnos en estatuas.

Tercero, el niño que pierde tomará un globo y lo reventará, para descubrir cuál es el reto que debe cumplir.

Cuarto: Los retos pueden ser; saltar en un pie, correr por todo el espacio, gatear, rodar, moverse como algún animal, etc.

Quinto: Todos los niños participan de algún reto de acuerdo al globo elegido

Momento de calma

Invitamos a los niños a hidratarse después de la actividad realizada y nos acostamos en una colchoneta, colocamos un globo en la barriga, luego inhalamos y exhalamos elevando y bajando el globo suavemente. Felicitamos por la actividad realizada y nos brindamos fuertes aplausos.

Momento de representación motriz

Elegimos un espacio de nuestra preferencia, realizamos un recuento de la actividad realizada, luego recibimos una base de madera y una bolsita con arcilla para representar en forma libre o que más nos ha gustado de la actividad realizada. Socializamos las producciones con nuestros amigos.

Finalmente realizamos una metacognición mediante preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más me gustó de la actividad?, ¿Tuve alguna dificultad? ¿cómo la superé? ¿logré respetar las reglas del juego?

Sesión 7: “el tren de las sillas”

Tabla 15.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Interactúa en forma activa con su entorno y los demás. Ejerce control de su cuerpo en los movimientos realizados. Muestra precisión en sus movimientos gruesos y finos.	Participa del tren de las sillas pasando a la pareja del costado la tela con la pelota con precisión sin dejarla caer.	Pasa la tela con la pelota a su compañero del costado.	Música Tela Pelota grande de plástico Pelotas pequeñas de tela Bandeja Arena Colchonetas

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Momento de activación corporal

Mediante una asamblea, brindamos la cordial bienvenida a cada uno de los niños e invitamos a escuchar las reglas del juego que debemos respetar, escuchamos los acuerdos propuestos por ellos y nos preparamos a participar activamente del juego.

Iniciamos con el calentamiento de nuestro cuerpo bailando la canción “Caminar y parar”, realizando las acciones de la letra escuchada desplazándonos por todo el espacio.

Pasamos a un momento de diálogo y reflexión sobre lo realizado, preguntamos ¿Qué acciones hemos realizado mientras escuchábamos la canción?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Qué acción me gustó más?

Momento de juego motriz

Nos ubicamos en un espacio libre para realizar la actividad y explicamos las reglas del juego.

Primero, colocamos una fila de sillas emparejadas frente a frente.

Segundo, elegimos un amigo para jugar en parejas y nos ubicamos cada uno detrás de una silla,

Tercero, la primera pareja recibirá una tela con una pelota encima y al ritmo de la música irán pasando la tela al amigo del costado tratando de no dejar la pelota.

Cuarto: el reto pasar la tela con la pelota de pareja en pareja hasta llegar a la meta y colocar la pelota en el cesto ubicado al final de la fila de sillas.

Quinto: Se coloca otra pelota sobre la tela y nuevamente pasarán de pareja en pareja la tela con la pelota para hacerla llegar al cesto. La actividad se realiza hasta pasar todas las pelotas que se encuentran en el punto de partida.

Momento de calma

Invitamos a los niños a hidratarse después de la actividad realizada y en parejas nos acostamos en una colchoneta, recibimos una pelota de tela y escuchando música relajante; realizaremos masajes a nuestro compañero pasando la pelota desde la cabeza hasta los pies, luego cambiamos de turno. Finalmente, felicitamos por la actividad realizada y nos brindamos fuertes aplausos.

Momento de representación motriz

Elegimos un espacio de nuestra preferencia, realizamos un recuento de la actividad ejecutada, luego recibimos una bandeja de arena para dibujar con nuestros dedos lo que más nos gustó de la actividad realizada. Socializamos las producciones con nuestros amigos.

Finalmente realizamos una metacognición mediante preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más me gustó de la actividad?, ¿Tuve alguna dificultad? ¿cómo la superé? ¿logré respetar las reglas del juego?

Sesión 8: “¿jugamos en el circuito motor?”

Tabla 16.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad.	Interactúa en forma activa con su entorno y los demás. Ejerce control de su cuerpo en los movimientos realizados. Muestra precisión en sus movimientos gruesos y finos.	Pasa por el circuito motor realizando movimientos coordinados gruesos y óculos manual de acuerdo a las consignas establecidas.	Arma una torre de vasos después de participar en el circuito motor.	Espumas psicomotrices Música Manta de tela Cartulina blanca Tizas de colores Vasos de plástico

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Momento de activación corporal

Mediante una asamblea, brindamos la cordial bienvenida a cada uno de los niños e invitamos a escuchar las reglas del juego que debemos respetar, escuchamos los acuerdos propuestos por ellos y nos preparamos a participar activamente del juego.

Iniciamos con el calentamiento de nuestro cuerpo bailando la canción “A ram sam sam”, realizando las acciones de la letra escuchada desplazándonos por todo el espacio.

Pasamos a un momento de diálogo y reflexión sobre lo realizado, preguntamos ¿Qué acciones hemos realizado mientras escuchábamos la canción?, ¿Qué partes de nuestro cuerpo hemos movido?, ¿Cómo me sentí durante los movimientos?

Momento de juego motriz

Nos ubicamos en un espacio libre para realizar la actividad y explicamos las reglas del juego.

Primero, observaremos el recorrido del circuito motor organizado en el espacio con espumas psicomotrices; rampa, equilibrio, rodillo, colchoneta, obstáculos, esfera, ula ula, etc.

Segundo, escuchamos las sugerencias de acciones que podemos realizar en cada fase del circuito motor, aclarando que también se pueden ejecutar acciones libres.

Tercero, el llegar a la meta debemos armar una torre de vasos evitando que se derrumbe.

Cuarto: nos sentamos todos frente al circuito para observar la participación de cada amigo, motivándolo para que logre pasar por todas las fases.

Quinto: El juego termina cuando todos los niños han logrado participar, podemos permitir que alguien repita el recorrido si lo desea.

Momento de calma

Invitamos a los niños a hidratarse después de la actividad realizada y en parejas nos acostamos en una manta de tela, escuchamos música relajante e iremos realizando ejercicios de respiración mientras sentimos rosar una cortina de plumas coloridas por todo nuestro cuerpo. Finalmente, felicitamos por la actividad realizada y nos brindamos fuertes aplausos.

Momento de representación motriz

Elegimos un espacio de nuestra preferencia, realizamos un recuento de la actividad ejecutada, luego recibimos una cartulina blanca con tizas de colores para dibujar lo que más nos gustó de la actividad realizada. Socializamos las producciones con nuestros amigos.

Finalmente realizamos una metacognición mediante preguntas ¿Qué aprendimos hoy? ¿Qué es lo que más me gustó de la actividad?, ¿Tuve alguna dificultad? ¿cómo la superé? ¿logré respetar las reglas del juego?.

Evaluación del taller

La evaluación del taller "Educapsicomotor" se centró en observar el desenvolvimiento corporal grueso y fino, así como las destrezas psicomotrices que permiten al niño moverse, relacionarse con su entorno y otras personas durante el desarrollo de las diferentes sesiones.

Criterios de evaluación:

- Se desplaza en el recorrido del ula ula mostrando control en sus movimientos de acuerdo a tiempo y espacio.
- Utiliza su cuerpo para producir diversos sonidos en forma libre y orientados.
- Se desplaza en diferentes ubicaciones siguiendo el ritmo de sus compañeros y demostrando coordinación motora gruesa.
- Clasifica el arroz por color, demostrando precisión en su motricidad fina haciendo uso de pinzas.
- Se desplaza en diferentes ubicaciones representando los movimientos de diferentes animales en forma coherente.
- Realiza las acciones que indica el reto del globo en forma coherente y mostrando autonomía.
- Participa del tren de las sillas pasando a la pareja del costado la tela con la pelota con precisión sin dejarla caer.
- Pasa por el circuito motor realizando movimientos coordinados gruesos y óculos manual de acuerdo a las consignas establecidas.

Instrumentos de evaluación:

- Observación Directa: Registro de comportamientos, escalas valorativas, guías de observación, anecdotario.
- Portafolio Psicomotor: Registro fotográfico que evidencia el desarrollo de los talleres.
- Autoevaluación Guiada: metacognición reflexiva, Dinámicas simples donde los niños reflexionan sobre cómo se sintieron y qué aprendieron en cada sesión.

Esta evaluación no busca calificar, sino comprender el progreso individual de cada niño en su desarrollo emocional, respetando su ritmo y características personales.

Cierre

El cierre del taller “Educapsicomotor”, tiene como objetivo fortalecer las habilidades motrices correspondientes a la etapa infantil, asimismo, motivar y acompañar en los avances obtenidos en cada uno de los niños con respecto al dominio corporal y del espacio.

Dinámica de Cierre: “Jugamos con el cubo psicomotor”

- **Recuento de lo aprendido:** Invitamos a los niños a participar de la asamblea, nos saludamos y dialogamos sobre las actividades desarrolladas en el taller. Planteamos las siguientes preguntas:
 “¿Qué aprendimos durante los juegos desarrollados?”
 “¿Cuál fue tu juego más divertido?”
 “¿Cómo te sientes ahora después de participar en todos los juegos?”
- **Actividad manual:** Cada niño recibe un molde de cubo e imágenes de niños realizando diferentes actividades psicomotrices; enseguida, se armará el cubo de acuerdo a las indicaciones; luego, cada niño recortará las imágenes de su preferencia y pegará en cada lado del cubo.
- **Actividad corporal:** Formamos una circunferencia y en forma voluntaria cada niño en el centro lanzará su cubo e invitará a sus compañeros a realizar los movimientos que indique la imagen. Se repetirá el juego de acuerdo al número de participantes.
- **Reflexión final:** Nos sentamos en una colchoneta y expresamos por qué hemos elegido ciertas imágenes para nuestro cubo. Enseguida recibimos un molino de viento pequeño y soplamos en forma conjunta, mientras escuchamos música instrumental.
- **Entrega de Reconocimientos:** Se le hace entrega de diplomas de felicitación a cada uno de los niños, por haber participado en forma activa de cada uno de los talleres realizado.

La presente actividad de cierre tiene como finalidad que los niños culminen el taller en forma emotiva y reconociendo que todas las actividades psicomotrices tienen un gran beneficio para su salud, aprendizaje y desarrollo; asimismo, establecer lazos afectivos con sus compañeros y manejo de conflictos. El taller fue aplicado en una institución educativa de la ciudad de Trujillo UGEL-03, las

evidencias se muestran en la Figura 7.

Figura 7. Sesiones aplicadas del Taller “Educapsicomotor”

	
<i>Sesión 1: “Nos desplazamos por los ula ula”</i>	<i>Sesión 2: “Mi cuerpo suena así”</i>
	
<i>Sesión 3: “Nos desplazamos hacia ambos lados”</i>	<i>Sesión 4: “Mis dedos trabajadores”</i>
	
<i>Sesión 5: “Un viaje relajante en el barco de Noé”</i>	<i>Sesión 6: “Nos divertimos con globos coloridos”</i>
	
<i>Sesión 7: “El tren de las sillas”</i>	<i>Sesión 8: “Jugamos en el circuito motor”</i>

Fuente: elaboración propia.

Capítulo 4

“Club de ajedrez”

“Taller para el desarrollo inteligencias múltiples lógico-matemático y espacial en el Nivel Inicial”

Introducción

El ajedrez surgió en el sur de Europa en la segunda mitad del siglo XV, como evolución del juego persa “Shatranj”, que a su vez tubo origen del más antiguo “Chaturanga”, en la actualidad constituye uno de los juegos de tablero más populares del mundo (Avalos et al., 2019).

En este capítulo especificaremos el examen conceptual de algunos autores y expertos que han abordado la importancia del ajedrez en el desarrollo infantil, reconociendo al Ajedrez como una excelente herramienta educativa en los niños menores de 5 años, por su potencial para desarrollar habilidades cognitivas,

ayudándolos a resolver problemas educativos, especialmente cuando se usa para enseñar las habilidades de pensamiento.

Según Ferguson (2019), destaca los beneficios del Ajedrez en el desarrollo cognitivo, la concentración y el pensamiento lógico de los niños a través de la resolución de problemas, introduciéndolos en el mundo de este juego con el propósito de desarrollar la integral infantil usando métodos pedagógicos y actividades prácticas, desde una edad temprana.

Gil-Espinosa et al. (2018), aunque no se centró específicamente en el ajedrez, este destacado psicólogo investigó el papel del juego en el desarrollo infantil. Vygotsky argumentó que, a través del juego, los niños elaboran significados abstractos y desarrollan funciones mentales superiores, lo que sugiere que juegos estructurados como el ajedrez podrían ser herramientas valiosas en este proceso.

En la educación se promueven métodos que fomentan el desarrollo cognitivo desde edades tempranas. Aunque no se refieren específicamente al ajedrez, su enfoque en actividades que estimulan la concentración y el pensamiento crítico que expresa en su libro “La mente absorbente del niño” son compatible con la introducción de este juego en la educación preescolar, ya que sus principios pueden aplicarse perfectamente a la enseñanza del juego en niños pequeños (Barrett & Fish, 2011; Gobet & Campitelli, 2006).

Montessori promovía un aprendizaje basado en la exploración, la autonomía y la manipulación de materiales concretos, lo cual encaja con la enseñanza del ajedrez como herramienta de desarrollo cognitivo.

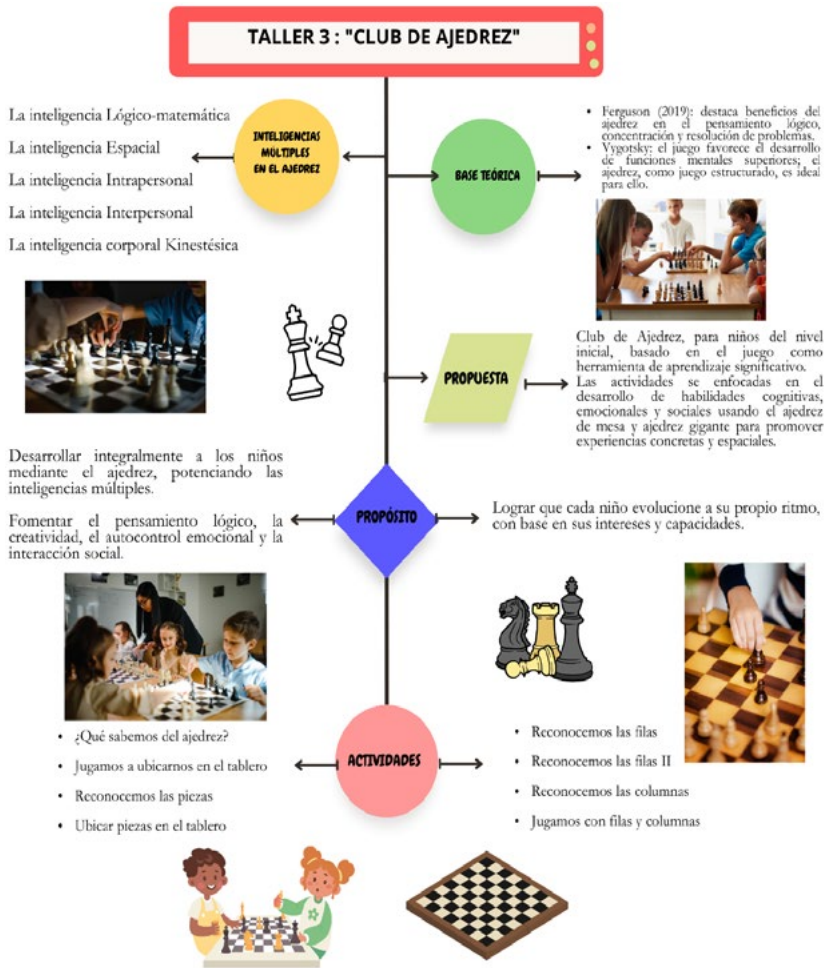
Norma Constanza Rojas Gómez: En su investigación titulada “El ajedrez, como estrategia pedagógica para fortalecer los procesos cognitivos básicos de los niños y las niñas de 5 a 6 años”, citada por Jankovic & Novak (2019), quien comenta acerca de la incorporación del ajedrez como estrategia pedagógica en la educación infantil, contribuyendo positivamente al desarrollo integral de los niños, potenciando habilidades cognitivas esenciales que benefician su desempeño académico y social.

Estos estudios respaldan la idea de que el ajedrez es una herramienta efectiva en el ámbito educativo para el desarrollo de procesos cognitivos en edades tempranas y una herramienta poderosa para el desarrollo de las inteligencias múltiples, un concepto propuesto por Howard Gardner en su teoría de 1983. Esta teoría plantea que la inteligencia no es única, sino que existen diversas formas de

inteligencia que pueden desarrollarse de manera diferenciada en cada individuo (Uskokovic, 2023; Sala & Gobet, 2017).

El ajedrez es una actividad que involucra múltiples formas de inteligencia, promoviendo el desarrollo integral de los niños. Su práctica no solo mejora la capacidad de razonamiento, sino que también fortalece habilidades sociales, emocionales y creativas (Figura 8).

Figura 8. Guía Visual del Taller de Ajedrez.



Fuente: elaboración propia.

Propósito del taller

El propósito del taller “Club de Ajedrez” promover el desarrollo integral de los niños a través del juego, potenciando las distintas inteligencias múltiples propuestas por Howard Gardner. Mediante actividades lúdicas y adaptadas a su edad, el ajedrez se convierte en una herramienta pedagógica que fortalece habilidades cognitivas, emocionales y sociales

Los objetivos específicos de este taller son:

- Desarrollar la inteligencia lógico-matemática mediante la identificación de patrones en el tablero, la introducción de conceptos básicos de estrategia y resolución de problemas.
- Estimular la inteligencia espacial desarrollando la capacidad de visualizar desplazamientos en el tablero, mejorando la percepción de formas y posiciones a través de juegos con piezas.
- Promover la inteligencia interpersonal a través del respeto de turnos y el seguimiento de normas de convivencia en el juego, desarrollando la empatía y el trabajo en equipo mediante juegos cooperativos.
- Favorecer la inteligencia intrapersonal promoviendo el manejo de emociones como la paciencia, la frustración y la alegría, incentivando la reflexión sobre decisiones tomadas en el tablero.
- Desarrollar la inteligencia corporal-kinestésica mejorando la coordinación motriz fina al mover piezas con precisión.

Estos propósitos están concebidos para lograrse de forma gradual, facilitando que cada infante evolucione a su propio ritmo, de acuerdo con sus requerimientos y motivaciones, en entornos de consideración, recreación y aprendizaje relevante.

Actividades del Taller

Sesión 1: "¿Qué sabemos del ajedrez?"

Tabla 17.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Se comunica oralmente a través de su lengua materna.	Expresar lo que conocemos del ajedrez.	Se comunica oralmente sobre el ajedrez utilizando conocimientos previos, vocabulario frecuente y pronunciación clara, apoyándose en gestos y respondiendo adecuadamente en la interacción.	Participaciones orales expresando sus conocimientos previos e ideas acerca del ajedrez.	Cuento, juegos de ajedrez. Hojas bond. Lápices de colores.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

Nos reunimos en asamblea y nos preparamos para iniciar la actividad de taller.

Revisamos nuestros acuerdos de convivencia y proponemos algunos otros a seguir al realizar esta actividad (como, por ejemplo: estar atentos, levantar la mano para participar, etc.)

Antes del diálogo: Nos dividimos en grupos para un mejor trabajo.

A cada grupo se le entregará una caja, la cual deberán abrir y descubrir lo que hay dentro (fichas y tablero de ajedrez).

Preguntamos: ¿Qué encontraron?, ¿Cómo se llama?, ¿A qué pertenecen?, ¿Saben jugar ajedrez?

Comentamos que hoy iniciamos nuestro Club de ajedrez de 5 años y el propósito de nuestra actividad de hoy es expresar todo lo que sabemos acerca del ajedrez.

Desarrollo interactivo:

Durante el diálogo: Nos tomamos un tiempo para manipular las fichas.

Nos organizamos en asamblea e invitamos al diálogo a través de las siguientes preguntas: ¿Qué es el Ajedrez? ¿Alguna vez han jugado?, ¿Cómo se juega? ¿Cómo se llaman las piezas del ajedrez? ¿Para qué sirven? ¿Dónde se ubican? ¿Cómo se llama la tabla que hemos encontrado? ¿Cómo es?, ¿Cómo se usa? Escuchamos con atención lo que saben del ajedrez y todas sus ideas.

Cierre reflexivo y significativo:

Comentamos que el ajedrez es un juego que se practica sobre un damero en el que se disponen las 16 piezas de cada jugador, desiguales en importancia y valor, que se desplazan y comen las del contrario según ciertas reglas, y que a partir de hoy empezaremos a conocer más de este juego para poder jugarlo.

Reflexionan acerca de las actividades realizadas a través de las siguientes preguntas:

¿Qué es lo que más les gusta del ajedrez?, ¿Qué es lo que menos les agrada? ¿Qué necesitaremos seguir para jugar de forma armoniosa?, ¿Cómo se sintieron al enterarse que iniciaremos nuestro Club de ajedrez?

Invitamos a los niños a dibujar sobre la actividad.

Sesión 2: “jugamos a ubicarnos en el tablero de ajedrez”

Tabla 18.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización.	Que los niños se ubiquen en el tablero de ajedrez organizando sus movimientos y acciones.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Ubicación de sí mismo y las piezas en el tablero de ajedrez.	Ajedrez gigante.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

Invitamos a todos a reunirse en asamblea para iniciar la actividad del taller del día.

Motivación: Recibimos una caja de Ajedrez, se les preguntará a los niños ¿Qué será? ¿Cómo se le llama a la tabla que viene en juego?, ¿Cómo es? Se escuchará con atención sus ideas.

Comentamos que el propósito de hoy en nuestro club de ajedrez es ubicarnos en el tablero de ajedrez organizando nuestros movimientos y acciones.

Desarrollo interactivo:

Se les preguntará ¿Qué forma tiene el tablero? ¿De qué color es? ¿Qué hay dentro del tablero? Escucharemos sus respuestas.

Actividad vivencial con el cuerpo: Mencionaremos que nos ubicaremos en el tablero, pero para ello necesitamos un tablero más grande.

Se les mostrará el tablero gigante y se les pedirá que cada uno se convierta en una pieza de ajedrez y que al sonido de la pandereta caminen fuera del tablero y cuando pare de sonar la pandereta todos deben de ubicarse a dentro.

Luego la indicación será que al parar la pandereta todos se colocarán en un casillero negro.

La siguiente indicación será que al parar la pandereta todos se colocarán en el casillero blanco.

Comentamos que haremos más difícil el juego usando las piezas de ajedrez.

Manipulación de material concreto: Se les pedirá a las niñas que coloquen una pieza de ajedrez en el casillero negro y a los niños que coloquen una pieza en los casilleros blancos.

Cierre reflexivo y significativo:

Se les preguntará a los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Con qué jugamos? ¿Dónde se colocaron? ¿Dónde colocaron sus piezas? ¿Cómo se sintieron al jugar con el tablero gigante? Se escucharán sus respuestas y nos daremos fuertes aplausos por su participación.

Los invitamos a dibujar sobre la actividad.

Sesión 3: "reconocemos las piezas del ajedrez"

Tabla 19.

Competencia	Aprendizajes espe- rados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Resuelve problemas de cantidad	Jugar a reconocer las piezas del aje- drez.	Resuelve problemas referidos a relacionar piezas de ajedrez según sus características perceptuales; agrupándolas, realizando representaciones con su cuerpo, material con- creto o dibujos.	Solución de problemas al identificar las piezas del ajedrez	Ajedrez gigante

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

Invitamos a todos a reunirse en asamblea para iniciar la actividad de aprendizaje del día.

Motivación: Abrimos una caja de juego de ajedrez y sacamos de ella el tablero y las piezas de ajedrez, preguntamos ¿Qué observan? ¿Conocen en esas piezas? ¿Recuerdan sus nombres? Se escuchará con atención.

Mencionaremos que hoy jugaremos a reconocer las piezas del ajedrez.

Desarrollo interactivo:

Actividad vivencial con el cuerpo: Mencionaremos que para observar mejor las piezas del ajedrez usaremos unas más grandes.

Ubicamos las piezas gigantes sobre el tablero gigante en distintos casilleros e invitamos a los niños a acercarse a ellas y observar cada una.

Al terminar el momento nos sentamos en asamblea, mostramos una a una las piezas preguntando: ¿La conocen?, ¿Cuál es su nombre?, ¿Qué características tiene? Que la hace diferente a las otras piezas, escuchamos con atención sus respuestas e invitamos a los niños a representarla con su cuerpo.

Manipulación de material concreto: Formamos equipos, colocamos las piezas en desorden sobre el tablero y por turnos pedimos que reconozcan la pieza según las características y nombre que escuchen, sacándolas fuera del tablero.

Cierre reflexivo y significativo:

Se les preguntará a los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Con qué jugamos? ¿Qué piezas hemos reconocido en el juego? ¿Cómo son estas piezas? ¿Cómo se sintieron al jugar con las piezas gigante? Se escucharán sus respuestas y nos daremos fuertes aplausos por su participación.

Sesión 4: “jugamos a ubicar las piezas de ajedrez en el tablero”

Tabla 20.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Que los niños ubiquen las piezas en el tablero de ajedrez organizando sus movimientos y acciones	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse	Ubicación de sí mismo y las piezas en el tablero de ajedrez.	Ajedrez gigante

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

Invitamos a todos a reunirse en asamblea para iniciar la actividad del taller del día.

Motivación: Presentamos el tablero de ajedrez gigante y sus piezas y jugamos a reconocerlas.

Preguntamos: ¿Las piezas de ajedrez tendrán un lugar especial dentro del tablero?, ¿Dónde deben ubicarse para iniciar el juego? Escuchamos sus respuestas.

Comentamos que el propósito de hoy en nuestro club de ajedrez es ubicar las piezas en el tablero de ajedrez organizando sus movimientos y acciones para iniciar el juego.

Desarrollo interactivo:

Actividad vivencial con el cuerpo: Proponemos a los niños representar las piezas de ajedrez y ambos bandos del juego: Reyno de Blancas y de Negras.

Escuchamos la narración que indica la función de cada pieza y la ubicación que debe adoptar para iniciar el juego y proteger a su reino, mientras

se escucha la narración los niños irán ubicándose cumpliendo su papel, usaremos vinchas y accesorios para representar las piezas.

Comentamos que ahora ubicaremos las piezas en los casilleros que corresponden para iniciar el juego.

Manipulación de material concreto: Se les pedirá a las niñas que coloquen las piezas en el lugar donde corresponden al escuchar la pandereta, para esto trabajarán en equipos.

Cierre reflexivo y significativo:

Se les preguntará a los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Con qué jugamos? ¿Dónde colocaron sus piezas? ¿Cómo se sintieron al ubicar las piezas en el tablero gigante? Se escucharán sus respuestas y nos daremos fuertes aplausos por su participación.

Sesión 5: “reconocemos las filas en el tablero de ajedrez”

Tabla 21.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Que los niños reconozcan las filas en el tablero de ajedrez organizando sus movimientos y acciones para ubicar su cuerpo en el tablero de ajedrez.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Ubicación de sí mismo en las filas del tablero de ajedrez.	Ajedrez gigante

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

Invitamos a todos a reunirse en asamblea para iniciar la actividad del taller del día.

Motivación: Presentamos el tablero de ajedrez gigante y pedimos observar con detenimiento sus características.

Preguntamos: ¿Qué encontramos en tablero de ajedrez?, ¿Por qué tendrá letras?, ¿Por qué tendrán números? Escuchamos sus respuestas.

Desarrollo interactivo:

Proponemos a los niños formar grupo para moverse juntos al ritmo de la pandereta en un espacio amplio, se les dará indicaciones como ubicarse en columnas o filas y desplazarse así mientras la pandereta suene. Al terminar preguntamos cómo se sintieron,

Comentamos que en el tablero de ajedrez los casilleros están organizados en filas y columnas y los podemos reconocer gracias a las señales gráficas que encontramos alrededor del tablero: Las letras nos indican las filas y los números las columnas.

Comentamos que el propósito de hoy en nuestro club de ajedrez es reconocer las filas en el tablero de ajedrez organizando nuestros movimientos y acciones.

Invitamos a los niños a formar equipos de 8 y tomar turnos, cada equipo, para ubicarse en el tablero en cada una de las filas reconociendo estas con los números que las señalan.

Aumentamos el grado de dificultad dándoles indicaciones para que se ubiquen en las filas cada vez con mayor rapidez.

Proponemos jugar a ubicar piezas de ajedrez gigantes en las filas que se les solicita, para esto pediremos elegir una pieza de ajedrez que lo representará en el tablero, reconociendo el nombre de esta para poder jugar.

Después de jugar volvemos a la calma con algunos ejercicios de relajación.

Cierre reflexivo y significativo:

Se les preguntará a los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué hemos reconocido en el tablero de ajedrez? ¿Qué nos ayuda a reconocer las filas?, ¿Le fue difícil reconocer las filas en el tablero de ajedrez?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron al ubicar las piezas en el tablero gigante en filas? Se escucharán sus respuestas y nos daremos fuertes aplausos por nuestra participación.

Sesión 6: “reconocemos las filas en el tablero de ajedrez II”

Tabla 22.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Que los niños reconozcan las filas en el tablero de ajedrez organizando sus movimientos y acciones para ubicar piezas en el tablero de mesa.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Ubicación de piezas en las filas del tablero de ajedrez.	Ajedrez gigante y ajedrez de mesa

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

Invitamos a todos a reunirse en asamblea para iniciar la actividad del taller del día. Motivación: Presentamos el tablero de ajedrez de mesa y pedimos observar con detenimiento sus características.

Preguntamos: ¿Qué encontramos en tablero de ajedrez?, ¿Por qué tendrá letras?, ¿Por qué tendrán números? Escuchamos sus respuestas.

Desarrollo interactivo:

Proponemos a los niños formar grupo para moverse juntos al ritmo de la pandereta en un espacio amplio y recordar cómo se forman las columnas y filas, se les dará indicaciones como ubicarse en columnas o filas y desplazarse así mientras la pandereta suene. Al terminar preguntamos cómo se sintieron, Recordamos que en el tablero de ajedrez los casilleros están organizados en filas y columnas y los podemos reconocer gracias a las señales gráficas que encontramos alrededor del tablero: Las letras nos indican las filas y los números las columnas.

Comentamos que el propósito de hoy en nuestro club de ajedrez es reconocer las filas en el tablero de ajedrez de mesa, organizando nuestros movimientos

y acciones usando piezas en el tablero. Invitamos a los niños a formar parejas, cada pareja recibirá su tablero de mesa. Para elegir las piezas con las que jugarán los invitaremos a jugar piedra, papel o tijera, quien gane jugará con las blancas. Pedimos a los niños ubicarse en la banda correspondiente del tablero (frente a las letras) y reconocer un punto de inicio al lado izquierdo, en ese lado comentamos que encontrarán los números de sus filas, siempre al lado izquierdo del tablero correspondientes.

Los invitamos a jugar tomando turnos (blancas inicia primero) para ubicarse todos los peones en cada una de las filas, reconociendo estas con los números que las señalan, ejemplo: peones blancos fila 2, peones negro fila 5, peones blancos fila 8, etc.

Aumentamos el grado de dificultad dándoles indicaciones para que ubiquen los peones en las filas cada vez con mayor rapidez.

Proponemos cambiar los peones por las piezas grandes (Rey, Reina, Alfiles, Caballos, Torres) y jugar a ubicar todas esas piezas en las filas que se les solicita sobre el tablero de mesa, podemos preguntar sobre la ubicación de una pieza en especial para reforzar el reconocimiento de esta, por ejemplo: ¿En qué fila está ubicado Rey blanco? Respuesta Fila 5.

Después de jugar realizamos algunos ejercicios de relajación de nuestras manos y todo el cuerpo.

Cierre reflexivo y significativo:

Se les preguntará a los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué hemos reconocido en el tablero de ajedrez de mesa? ¿Qué nos ayuda a reconocer las filas? ¿En qué lado puedo encontrar los números de las filas?, ¿Le fue difícil reconocer las filas en el tablero de ajedrez?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron al ubicar las piezas en el tablero de mesa? Se escucharán sus respuestas y nos daremos fuertes aplausos por nuestra participación.

Sesión 7: “reconocemos las columnas en el tablero de ajedrez”

Tabla 23.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Que los niños reconozcan las columnas en el tablero de ajedrez organizando sus movimientos y acciones para ubicar su cuerpo en el tablero de ajedrez.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Ubicación de sí mismo en columnas del tablero de ajedrez.	Ajedrez grande

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

Invitamos a todos a reunirse en asamblea para iniciar la actividad del taller del día.

Motivación: Presentamos el tablero de ajedrez gigante y pedimos observar con detenimiento sus características.

Preguntamos: ¿Qué encontramos en tablero de ajedrez?, ¿Por qué tendrá letras?, ¿Por qué tendrán números? Escuchamos sus respuestas.

Desarrollo interactivo:

En un espacio amplio, invitamos a los niños a formar grupos para moverse juntos al ritmo de la pandereta. A lo largo de esta dinámica, se les darán indicaciones para ubicarse en filas o columnas, desplazándose según la consigna mientras suena la música. Al detenerse la pandereta, se les preguntará cómo se sintieron durante la actividad, fomentando así la expresión de emociones y la reflexión sobre su participación.

A partir de esta vivencia corporal, se les recordará que, en el tablero de ajedrez, los casilleros también están organizados en filas y columnas. Se explicará que podemos identificarlas gracias a las señales gráficas que rodean el tablero: las letras (A a H) indican las columnas y los números (1 a 8) señalan las filas.

Se comentará que el propósito del día en nuestro Club de Ajedrez es reconocer y ubicar las columnas del tablero de mesa, organizando nuestros movimientos y acciones con distintas piezas del juego.

A continuación, se invitará a los niños a formar equipos de ocho integrantes, quienes tomarán turnos para ubicarse físicamente sobre un tablero de ajedrez gigante, representando cada uno una columna, de la A a la H. Esta actividad busca que los niños relacionen el cuerpo con la organización espacial del tablero.

Seguidamente, trabajaremos en parejas. Cada pareja recibirá un tablero de ajedrez de mesa. Para determinar con qué piezas jugará cada uno, se propondrá el juego de piedra, papel o tijera; quien gane jugará con las piezas blancas.

Una vez ubicados, se pedirá a los niños sentarse frente al lado del tablero donde se encuentran las letras (banda inferior). Se les explicará que el punto de partida está siempre en el lado izquierdo, donde se encuentran los números de las filas, y que las columnas deben explorarse usando el dedo índice para hacer un “paseo visual” de abajo hacia arriba, recorriendo desde la columna A hasta la columna H.

Para iniciar el juego, se trabajará únicamente con peones. Los niños tomarán turnos (empezando por las blancas) para ubicar un peón en la columna que se les indique, reconociéndola por la letra correspondiente. Por ejemplo: “Peón blanco en columna B”, “Peón negro en columna E”, etc. Se aumentará progresivamente la dificultad, solicitando que ubiquen los peones con mayor rapidez y precisión.

Como siguiente desafío, se reemplazarán los peones por las piezas principales del ajedrez: Rey, Reina, Alfiles, Caballos y Torres. Se les pedirá colocar estas piezas en columnas específicas. Para reforzar el aprendizaje, se harán preguntas como: ¿En qué columna está el Rey blanco?, promoviendo así la atención y la comprensión espacial del tablero.

Posteriormente, se trasladará la actividad al tablero gigante. Cada niño elegirá una pieza de ajedrez que lo represente y, al escuchar la consigna, deberá ubicarse rápidamente en la columna solicitada. Esto permitirá afianzar el reconocimiento visual de las piezas y su relación con el espacio del tablero.

Finalmente, después del juego, realizaremos ejercicios de relajación corporal y de manos, favoreciendo el bienestar físico tras la concentración y el movimiento.

Cierre reflexivo y significativo:

Se les preguntará a los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué hemos reconocido en el tablero de ajedrez? ¿Qué nos ayuda a reconocer las columnas?, ¿Le fue difícil reconocer las filas en el tablero de ajedrez?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron al ubicar las piezas en el tablero gigante en columnas? Se escucharán sus respuestas y nos daremos fuertes aplausos por nuestra participación.

Sesión 8: “¿Jugamos con las filas y las columnas en el tablero de ajedrez de mesa?”

Tabla 24.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Resuelve problemas de forma, movimiento y localización	Que los niños reconozcan las filas y columnas en el tablero de ajedrez organizando sus movimientos y acciones para ubicar piezas en el tablero de mesa.	Se ubica a sí mismo y ubica objetos en el espacio en el que se encuentra; a partir de ello, organiza sus movimientos y acciones para desplazarse.	Ubicación de piezas en las filas y columnas del tablero de ajedrez.	Ajedrez grande

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

Invitamos a todos a reunirse en asamblea para iniciar la actividad del taller del día.

Motivación: Presentamos el tablero de ajedrez de mesa y pedimos observar con detenimiento sus características.

Preguntamos: ¿Qué encontramos en tablero de ajedrez?, ¿Por qué tendrá letras?, ¿Por qué tendrán números? Escuchamos sus respuestas.

Desarrollo interactivo:

Proponemos a los niños formar grupos para moverse juntos al ritmo de la pandereta en un espacio amplio. Durante esta dinámica, se les recordará cómo se forman las columnas y filas. A través de consignas verbales, se les pedirá ubicarse en columnas o filas y desplazarse siguiendo estas formaciones mientras suena la pandereta. Al finalizar, se les preguntará cómo se sintieron durante la actividad, promoviendo la reflexión sobre su participación.

A partir de esta experiencia corporal, se les recordará que en el tablero de ajedrez, los casilleros están organizados también en filas y columnas, las cuales se pueden reconocer gracias a las señales gráficas que lo rodean: las letras indican las columnas y los números las filas.

Seguidamente, se les comunicará el propósito del día en el Club de Ajedrez: reconocer las columnas del tablero de mesa, organizando sus movimientos y acciones con las piezas del ajedrez.

Invitamos a los niños a formar parejas, a cada una se le entregará un tablero de mesa. Para elegir las piezas con las que jugarán, se propone el juego de "piedra, papel o tijera", y quien gane jugará con las piezas blancas. A continuación, se les indicará ubicarse correctamente en el tablero, frente al lado de las letras (zona inferior). Se les pedirá ubicar el punto de inicio al lado izquierdo, donde se encuentran los números que indican las filas. Luego, se les mostrará que las columnas se orientan por las letras ubicadas en la parte inferior del tablero. Se les invitará a recorrer con sus dedos cada columna, de abajo hacia arriba, comenzando por la A y continuando con la B, C, D, E, F, G y H.

Luego, se propone un primer juego usando únicamente los peones. Los niños deberán turnarse (las blancas inician primero) para colocar un peón en una columna específica, reconociéndola por la letra correspondiente. Por ejemplo: "Peón blanco en columna B", "Peón negro en columna E", etc. Esta dinámica permitirá reforzar el reconocimiento de las letras como identificadoras de las columnas.

Posteriormente, se aumentará el nivel de dificultad pidiendo a los niños ubicar los peones con mayor rapidez, fortaleciendo así su agilidad mental y visual.

Como siguiente reto, se reemplazarán los peones por las piezas principales del ajedrez (Rey, Reina, Alfiles, Caballos y Torres), y se invitará a los niños a colocarlas en columnas indicadas por el docente. Para reforzar el aprendizaje, se les puede hacer preguntas como: ¿En qué columna está ubicado el Rey blanco? – Respuesta: Columna C.

Para cerrar la actividad, se realizarán ejercicios de relajación con las manos y el cuerpo, favoreciendo el bienestar físico después de la manipulación de las piezas y la concentración sostenida.

Cierre reflexivo y significativo:

Se les preguntará a los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué hemos reconocido en el tablero de ajedrez de mesa? ¿Qué nos ayuda a reconocer las columnas? ¿En qué lado puedo encontrar las letras de las columnas?, ¿Le fue difícil reconocer las columnas en el tablero de ajedrez?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron al ubicar las piezas en el tablero de mesa? Se escucharán sus respuestas y nos daremos fuertes aplausos por nuestra participación.

Se les preguntará a los niños ¿Qué hicimos hoy? ¿Qué hemos reconocido en el tablero de ajedrez de mesa? ¿Qué nos ayuda a reconocer las columnas? ¿En qué lado puedo encontrar las letras de las columnas?, ¿Le fue difícil reconocer las columnas en el tablero de ajedrez?, ¿Por qué?, ¿Cómo se sintieron al ubicar las piezas en el tablero de mesa? Se escucharán sus respuestas y nos daremos fuertes aplausos por nuestra participación.

Evaluación del taller

La evaluación del taller “Club de Ajedrez” se centrará en observar el progreso de los niños en el desarrollo de las inteligencias múltiples, especialmente la lógico-matemática y la espacial, así como habilidades sociales, de concentración y de organización en el espacio. Esta evaluación tendrá un enfoque formativo, respetando los ritmos y características individuales de cada niño, y valorando el proceso de aprendizaje más que el resultado final.

Criterios de evaluación:

- Reconocimiento del Tablero: Identifica filas y columnas en el tablero de ajedrez utilizando las referencias gráficas (letras y números). Se ubica en el espacio físico del tablero gigante o de mesa con orientación adecuada.
- Comprensión del Juego: Reconoce las piezas del ajedrez y sus características (forma, nombre, posición). Realiza desplazamientos simples siguiendo consignas lúdicas con las piezas del ajedrez.
- Organización y Desplazamiento Espacial: Se desplaza y ubica objetos (piezas, su cuerpo, otros) de acuerdo con consignas espaciales: filas, columnas, colores de casillas.

- **Participación Activa y Trabajo en Equipo:** Participa de manera activa en las actividades, mostrando disposición, curiosidad y colaboración. Respeta los turnos, escucha a sus compañeros y sigue las normas del juego.
- **Expresión y Reflexión Personal:** Comparte verbalmente sus experiencias durante el taller. Responde preguntas reflexivas sobre sus acciones, emociones y aprendizajes.

Instrumentos de evaluación:

- **Observación Directa Sistemática:** Se utilizará una ficha de observación con indicadores para registrar comportamientos, interacciones y respuestas de los niños durante las sesiones.
- **Registros Fotográficos o Videográficos:** Evidencia visual del desarrollo de las actividades, ubicación en el tablero, manipulación de piezas y trabajo en equipo.
- **Portafolio de Aprendizaje:** Recopilación de dibujos, producciones gráficas, narraciones o registros que reflejen los aprendizajes adquiridos en el taller.
- **Diálogos Reflexivos:** Conversaciones grupales o individuales al final de cada sesión que permiten identificar aprendizajes significativos, emociones y participación.
- **Autoevaluación Guiada:** Dinámicas sencillas (como caritas felices, gestos o dibujos) mediante las cuales los niños expresan cómo se sintieron y qué aprendieron en la actividad.

Cierre

El cierre del taller "Club de Ajedrez" tiene como objetivo celebrar los logros alcanzados, consolidar los aprendizajes adquiridos y reforzar el sentido de comunidad y pertenencia dentro del grupo. A través de una experiencia simbólica, se busca que los niños reconozcan su proceso, fortalezcan su autoestima y valoren el trabajo en equipo y la inteligencia compartida.

Dinámica de Cierre: “Mi Casilla Favorita”**Reflexión grupal:**

En una asamblea final, los niños se reúnen en semicírculo y son invitados a recordar sus momentos favoritos del taller. Algunas preguntas orientadoras pueden ser: “¿Qué fue lo que más te gustó aprender en el Club de Ajedrez?”, “¿Qué pieza te gustó más y por qué?”, “¿En qué momento te divertiste más?”, “¿Qué aprendiste sobre filas y columnas en el tablero?”

Actividad creativa:

Cada niño recibirá una hoja en forma de casilla de ajedrez (blanca o negra), donde podrá dibujar una pieza que lo represente o una situación vivida que le haya gustado. También podrá escribir (o dictar) una palabra o frase que exprese lo que aprendió o sintió en el taller.

Construcción del tablero colectivo:

Las casillas decoradas por los niños se colocan en un mural, armando entre todos los alumnos un gran tablero simbólico, llamado “Nuestro Tablero de Experiencias”. Este tablero representa no solo el aprendizaje lógico-espacial, sino también el valor del trabajo conjunto, el respeto y la creatividad de cada participante.

Ritual de despedida:

Se realiza una caminata en círculo alrededor del mural, mientras suena una música suave. Cada niño, al pasar frente al tablero, toca su casilla con la mano, como un gesto de despedida y reconocimiento de su paso por el taller.

Entrega de reconocimientos:

Para cerrar, se entrega a cada niño un diploma simbólico de participación, valorando su esfuerzo, creatividad, constancia y entusiasmo. Se aplaude de manera grupal y afectuosa a cada uno.

Este cierre busca que los niños se despidan del taller con una sensación de logro personal, seguridad emocional y el recuerdo de un espacio donde aprendieron a conocerse mejor a sí mismos y a los demás. El taller fue aplicado en una institución educativa de la ciudad de Trujillo UGEL-03, las evidencias se muestran en la Figura 9.

Figura 9. Sesiones aplicadas del Taller "Club de ajedrez"

	
Sesión 1: "¿Qué sabemos del ajedrez?"	Sesión 2: "Jugamos a ubicarnos en el tablero de ajedrez"
	
Sesión 3: "Reconocemos las piezas del ajedrez"	Sesión 4: "Jugamos a ubicar las piezas de ajedrez en el tablero"
	
Sesión 5: "Reconocemos las filas en el tablero de ajedrez"	Sesión 6: "Reconocemos las filas en el tablero de ajedrez II"
	
Sesión 7: "Reconocemos las columnas en el tablero de ajedrez"	Sesión 8: "¿Jugamos con las filas y las columnas en el tablero de ajedrez de mesa?"

Fuente: elaboración propia.

Capítulo 5

Me divierto con los títeres y la dramatización

“Taller para el desarrollo de expresión oral, corporal y gestual en el Nivel Inicial”

Introducción

A lo largo de la historia, los títeres han constituido un recurso pedagógico altamente eficaz. Su incorporación en la educación ha facilitado la transmisión de conocimientos, estimulado la creatividad y fortalecido la comunicación infantil de forma lúdica e interactiva. Junto con la dramatización, los títeres representan herramientas valiosas que favorecen significativamente la expresión y el aprendizaje en los primeros años de formación (Motos Teruel & Tejedo, 2007; Cervera, 1990).

Borda Crespo (2015), afirma que los títeres son uno de los pocos recursos capaces de estimular simultáneamente los tres canales perceptivos: auditivo, visual y kinestésico, esenciales para potenciar el aprendizaje en los niños.

Por su parte, González García (2015), sostiene que una clase de teatro está compuesta por juegos, movimiento creativo y teatro propiamente dicho. Asimismo, enfatiza la necesidad de conocer conceptos básicos, tales como:

Juegos y problemas dramáticos: Un problema dramático constituye una situación que puede resolverse en escena mediante juegos dramáticos, sin

requerir necesariamente la participación directa de todos. Se establecen claramente dos áreas: el escenario y el público.

Consignas laterales: Son las reglas establecidas durante el juego dramático, que requieren concentración y delimitan claramente los espacios para actores y público. Estas consignas describen el espacio escénico, como, por ejemplo, convertirlo imaginariamente en un barco, facilitando así la interacción con el público.

Soluciones a problemas concretos en los juegos: Se trata de acciones internas que mejoran la interpretación dramática, tales como aprender a esperar en escena, usar objetos imaginarios con convicción y transformar experiencias imaginarias en experiencias reales para los participantes (Gómez-Marín & Azorín, 2018; Sastre & Selfa, 2016).

Spolin también destaca la importancia de una evaluación objetiva (lo hizo o no lo hizo) en lugar de una evaluación subjetiva (bien o mal), evitando imponer percepciones propias en los niños. Además, subraya la importancia del trabajo grupal para gestionar comportamientos agresivos o pasivos, priorizando siempre el placer del juego sobre la competencia, y utilizando todos los materiales disponibles para mantener la atención: espacio, objetos y planificación adecuada.

Además de ser una fuente de diversión y aprendizaje, la dramatización y los títeres desempeñan un papel fundamental en el desarrollo de las inteligencias múltiples, teoría propuesta por Howard Gardner. A través de estas actividades, los niños fortalecen diversas áreas cognitivas y emocionales. La inteligencia lingüístico-verbal se potencia mediante la narración de historias y la elaboración de diálogos; la inteligencia espacial se estimula con la creación de escenarios y la manipulación de títeres; la inteligencia corporal-kinestésica se desarrolla mediante la exploración del movimiento y la expresión corporal (PYM, 2019). Asimismo, la inteligencia musical se activa con la entonación, el ritmo y la musicalidad en las representaciones, mientras que la inteligencia interpersonal se fortalece al fomentar la socialización y la empatía. Finalmente, la inteligencia intrapersonal ayuda a los niños a reconocer sus emociones y reforzar su autoestima mediante el juego y la representación de distintas situaciones (González & Mantovani, 2021).

Con el propósito de contribuir al desarrollo integral de diversas competencias en niños y niñas del nivel inicial, especialmente para atender las necesidades relacionadas con el área de comunicación, en este capítulo se presenta el taller

denominado “Dramatización y Títeres”. Este taller está compuesto por diversas actividades diseñadas específicamente para niños en educación inicial, enfocadas en fomentar su expresión y creatividad mediante la elaboración y manipulación de títeres propios, así como la dramatización de personajes en contextos imaginarios o reales (Figura 10).

Figura 10. Guía Visual del Taller de dramatización y títeres.



Fuente: elaboración propia.

Propósito del taller

El taller “Dramatización y Títeres” tiene como propósito fortalecer la expresión oral, corporal y gestual en los niños del nivel inicial, estimulando su creatividad e imaginación. A través del juego y la improvisación, se fomenta el desarrollo del pensamiento, la concentración y la iniciativa. Asimismo, este espacio promueve valores como el respeto por las reglas, la escucha activa y la cooperación, favoreciendo una socialización positiva entre pares y brindando herramientas.

Los objetivos específicos de este taller son:

- Fortalecer la expresión oral, corporal y gestual en los niños del nivel inicial, a través del uso creativo de títeres y la representación de situaciones reales o imaginarias.
- Estimular la creatividad, la imaginación y la iniciativa personal, mediante actividades de construcción de títeres, juego simbólico e improvisación dramática.
- Desarrollar habilidades comunicativas y sociales, promoviendo la escucha activa, la interacción respetuosa y la participación colaborativa entre pares.
- Fomentar el reconocimiento de la identidad personal y el respeto por los demás, a través de la exploración de roles y la presentación individual y grupal de personajes.
- Potenciar el uso de diversos materiales con fines expresivos y artísticos, incentivando el desarrollo de la motricidad fina, la exploración sensorial y el pensamiento creativo.

Estos objetivos han sido planteados para alcanzarse de manera progresiva, permitiendo que cada niño avance según su propio ritmo, intereses y necesidades, dentro de un ambiente de respeto, juego y aprendizajes significativos.

Actividades del taller

Las actividades del taller comenzarán con la animación de un juguete, seguida de la creación y el uso de títeres, a través de la improvisación y la

dramatización, los participantes desarrollarán su propia historia, fomentando así la creatividad y la expresión artística.

Sesión 1: “mi juguete puede hablar”

Tabla 25.

Competencia	Aprendizajes espe- rados	Criterio de evalua- ción	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asu- miendo distintos roles, sin hacer distinciones de género	Participa en juegos y actividades que realiza con sus com- pañeros sin distin- ciones.	Participa ani- mando a un juguete, asu- miendo un rol.	Juguetes

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

La jornada comenzó con una asamblea en semicírculo, donde los niños, guiados por la docente, cantaron con alegría la canción “Con mis manitos digo sí” del dúo Tiempo de Sol. Este momento musical permitió crear un ambiente de entusiasmo, propicio para la participación activa. Seguidamente, se recordaron las normas del taller con un enfoque lúdico: escuchar con atención, observar sin distraerse y hacer una mueca loca, favoreciendo la disposición al juego, la atención y el respeto entre compañeros.

Posteriormente, se introdujo un momento de expectativa y sorpresa al presentar una “caja misteriosa”. A los niños se les invitó a adivinar su contenido, escuchando con atención sus hipótesis cargadas de imaginación. Finalmente, se abrió la caja y se reveló su contenido: juguetes diversos, elegidos especialmente por su atractivo para los niños.

Para añadir un toque mágico a la experiencia, uno de los juguetes comenzó a “hablar”, gracias a la voz impostada de la docente. Este juguete les explicó a los niños que todos los juguetes podían hablar, siempre que ellos los ayudaran. A

partir de esta propuesta, se les preguntó con entusiasmo: “¿Quién quiere hacer hablar a un juguete?”, abriendo paso a una experiencia rica en juego simbólico. Se les anunció que participarían animando a un juguete, asumiendo distintos roles.

Desarrollo interactivo:

Cada niño eligió un juguete según su interés y se organizó en parejas con un compañero. Se les brindó un espacio específico para que cada dupla pudiera representar, de manera espontánea, una pequeña situación utilizando los juguetes. Los roles adoptados fueron diversos, desde mamá e hijo, hasta hermanos o amigos, permitiendo que los niños exploraran vínculos familiares y sociales a través del juego dramático.

Durante esta etapa, los niños hicieron hablar a sus juguetes con diferentes tonos de voz, gestos y actitudes, dando vida a sus personajes con creatividad y soltura. La docente observó atentamente la participación de cada pareja, reconociendo los esfuerzos de expresión y comunicación de los niños mientras desarrollaban su escena. Esta dinámica favoreció el uso del lenguaje verbal y no verbal, así como el fortalecimiento de la imaginación y la empatía.

Cierre reflexivo y significativo:

Para finalizar la actividad, cada niño pasó al frente para presentar su juguete, mencionar su nombre y despedirse de él, explicando que debía volver a descansar en su caja. Este gesto simbólico permitió cerrar la experiencia de manera afectiva y significativa.

A continuación, se realizó una reflexión grupal en asamblea, donde se formularon preguntas como: “¿Qué hicimos hoy?”, “¿Cómo se han sentido en la actividad?”, “¿Les gustó la actividad?”, y “¿A qué otros objetos les podemos dar vida con nuestra voz?”. Las respuestas fueron escuchadas con atención y respeto, promoviendo la expresión emocional y la toma de conciencia sobre lo vivido. Finalmente, se felicitó a los niños por su participación y creatividad, reconociendo el valor de sus aportes individuales y colectivos en la dinámica del taller.

Sesión 2: “elaboramos y usamos un títere de bolsa de papel”

Tabla 26.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad. Comunica- ción	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Participa en juegos y actividades que realiza con sus compañeros sin distinciones. Manipular libremente diversos medios materiales para descubrir sus propiedades expresivas al crear títeres.	Participa animando a un títere, asumiendo un rol. Elabora su títere de bolsa de papel usando su creatividad.	Bolsa de papel. Témperas Colores Plumones Papel de colores Tijeras Goma Pincel, Paleta de plástico.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

La actividad comenzó con una asamblea en semicírculo, donde los niños entonaron con entusiasmo la canción “Las manos hacia arriba” del Dúo Tiempo de Sol. Este momento musical permitió generar un ambiente de cercanía, alegría y disposición al juego. Luego, se recordaron las normas del taller de manera dinámica y participativa: escuchar con atención, observar sin distraerse y hacer una mueca loca, lo cual ayudó a reforzar la convivencia y el respeto mutuo.

Seguidamente, se presentó una breve historia utilizando dos títeres de papel, uno que representaba a un niño y otro a una niña. Al finalizar, se invitó a los niños a observar y reflexionar mediante preguntas como: “¿Qué hemos utilizado para contar la historia?”, “¿Cómo son los títeres?”, “¿De qué material estarán hechos?”, “¿A quién representan?”, y “¿Les gustaría crear uno similar?”. La docente anunció que el propósito del día sería crear un títere utilizando una bolsa de papel y diversos materiales artísticos. Se presentaron los materiales disponibles —bolsa de papel, témperas, colores, plumones, papel de color, tijeras, goma, pincel, paleta de plástico— y se dialogó sobre los saberes previos de los niños acerca de estos elementos. Luego, se los animó a elegir libremente el personaje que deseaban representar, promoviendo así la autonomía, la creatividad y la imaginación desde el inicio.

Desarrollo interactivo:

Con los materiales ya dispuestos y las ideas definidas, los niños comenzaron a elaborar sus títeres de bolsa de papel, combinando colores, formas y texturas según sus propios criterios creativos. Se les brindó total libertad para experimentar y expresarse a través del arte, fortaleciendo no solo su motricidad fina, sino también su sentido estético y expresivo. La actividad transcurrió en un ambiente colaborativo y de respeto por el proceso individual de cada niño.

Una vez terminados los títeres, cada niño los presentó frente al grupo, manipulándolos desde el interior de la bolsa con movimientos suaves, mientras usaban un tono de voz diferente al habitual para interpretar al personaje creado. Este ejercicio de dramatización permitió que los niños se conectaran con su imaginación, exploraran sus capacidades expresivas y fortalecieran su confianza. Durante cada intervención, el resto del grupo actuó como público atento y respetuoso, celebrando con aplausos cada presentación.

Cierre reflexivo y significativo:

Al concluir las presentaciones, se convocó nuevamente a los niños en asamblea para reflexionar sobre la experiencia vivida. Se propiciaron preguntas como: “¿Qué hemos creado hoy?”, “¿Qué materiales usamos?”, “¿Tuvieron alguna dificultad?”, “¿Cómo la superaron?”, “¿Para qué servirá el títere que han creado?”, “¿Participaron con sus ideas?”, “¿Cumplieron con lo propuesto?”, y “¿Respetaron los acuerdos?”. A través de este diálogo abierto y afectuoso, los niños pudieron identificar sus logros, expresar sus emociones y fortalecer su sentido de pertenencia al grupo.

Finalmente, todos colaboraron en la organización del espacio y el orden de los materiales utilizados. Este cierre no solo reforzó el valor del trabajo en equipo, sino que también permitió que los niños se despidieran de la actividad con una sensación de orgullo, alegría y satisfacción por lo vivido y logrado.

Sesión 3: “creamos y utilizamos un títere de tubo de cartón”

Tabla 27.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad. Comunica- ción	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Participa en juegos y actividades que realiza con sus compañeros sin distinciones. Manipular libremente diversos medios materiales para descubrir sus propiedades expresivas al crear títeres.	Participa animando a un títere, asumiendo un rol. Elabora su títere de tubo de cartón usando su creatividad.	Tubo de cartón. Témperas Colores Plumones Papel de colores Tijeras Goma Pincel, Paleta de plástico.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

La actividad comenzó con una alegre asamblea en semicírculo, donde los niños entonaron con entusiasmo la canción “Bartolito” de La Granja de Zenón. Este momento musical fue clave para crear un ambiente participativo y animado. A continuación, se recordaron las normas del taller de forma lúdica y accesible: escuchar con atención, observar sin distraerse y hacer una mueca loca, incentivando una actitud respetuosa y atenta hacia las actividades.

Luego, los niños fueron invitados a observar una breve historia representada con títeres de animales. Una vez concluida la presentación, se promovió el diálogo reflexivo con preguntas como: “¿Qué hemos utilizado para contar la historia?”, “¿Cómo son los títeres que participaron?”, “¿De qué material estarán hechos?”, “¿A quiénes representan?”, y “¿Les gustaría crear un títere de animalito usando un tubo de cartón?”. Las respuestas compartidas por los niños sirvieron de punto de partida para anunciar el propósito del día: crear un títere de animal utilizando un tubo de cartón y otros materiales creativos.

Antes de iniciar, se reforzaron las pautas de trabajo colectivo, tales como el orden y la limpieza. Se presentaron los materiales disponibles para la actividad: tubos de cartón, témperas, colores, plumones, papel de color, tijeras, goma,

pinceles y paletas de plástico. También se dedicó un momento para conversar sobre los saberes previos de los niños en relación con los materiales, promoviendo su autonomía y confianza. Finalmente, se les invitó a elegir qué animal deseaban representar en su títere y a comenzar el diseño y la pintura del personaje.

Desarrollo interactivo:

Una vez organizados, los niños iniciaron la elaboración de sus títeres. Cada uno pudo pintar su tubo de cartón con témpera del color elegido, utilizando libremente los materiales dispuestos sobre la mesa, entre ellos papeles, plásticos y elementos gráficos. Esta etapa permitió que cada niño expresara su creatividad, combinando colores, formas y texturas para dar vida a su personaje.

Al finalizar la elaboración, se llevó a cabo la presentación teatral. Cada niño mostró su títere, sosteniéndolo con una mano o utilizando una bajalengua adherida a la parte inferior para facilitar su movimiento. Durante la presentación, debían imitar la voz del animal creado y emitir sonidos onomatopéyicos, lo que enriqueció la experiencia expresiva y lúdica.

Las presentaciones fueron recibidas con entusiasmo por sus compañeros, quienes actuaron como público, observando atentamente y aplaudiendo al finalizar cada intervención. Esta dinámica promovió no solo la expresión oral y gestual, sino también el respeto por los turnos y el reconocimiento del esfuerzo ajeno.

Cierre reflexivo y significativo:

Finalizadas las presentaciones, los niños se reunieron nuevamente en asamblea para reflexionar colectivamente sobre la experiencia vivida. Se plantearon preguntas como: “¿Qué hicimos hoy?”, “¿Cómo se sintieron durante la actividad?”, “¿Les gustó?”, “¿A qué otros objetos les podemos dar vida con nuestra voz?”, motivando así el reconocimiento del aprendizaje logrado y la expresión de emociones.

Además, se profundizó con otras interrogantes que les permitieron evaluar su proceso: “¿Qué materiales usamos?”, “¿Tuviste alguna dificultad?”, “¿Cómo la superaste?”, “¿Para qué crees que servirá el títere que hiciste?”, “¿Participaste con

tus ideas?”, “¿Cumpliste con la actividad?”, y “¿Respetaste los acuerdos del taller?”. Estas preguntas fomentaron la metacognición y el sentido de logro individual y grupal.

La docente felicitó a los niños por su participación activa, su creatividad y su capacidad para expresarse a través del juego simbólico. Finalmente, todos colaboraron ordenando y guardando los materiales utilizados, cerrando la sesión en un ambiente de respeto, alegría y satisfacción compartida.

Sesión 4: “hacemos y usamos un títere de paleta”

Tabla 28.

Competencia	Aprendizajes esperados	Criterio de evaluación	Evidencia	Recursos
Construye su identidad. Comunicación	Participa de diferentes acciones de juego o de la vida cotidiana asumiendo distintos roles, sin hacer distinciones de género. Explora por iniciativa propia diversos materiales de acuerdo con sus necesidades e intereses. Descubre los efectos que se producen al combinar un material con otro.	Participa en juegos y actividades que realiza con sus compañeros sin distinciones. Manipular libremente diversos medios materiales para descubrir sus propiedades expresivas al crear títeres.	Participa animando a un títere, asumiendo un rol. Elabora su títere de paleta usando su creatividad.	Palos de chupete. Cartulina escolar blanca Colores Plumones Tijeras Goma.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

La actividad dio inicio con una animada asamblea en semicírculo, donde los niños entonaron la canción “Saco mis manitos” del repertorio de Canta Juego. Este momento musical, además de generar alegría, ayudó a captar la atención de los niños y a prepararlos emocionalmente para el desarrollo de la sesión. Luego, se recordaron de forma lúdica y participativa las normas del taller: escuchar con atención, observar sin distraerse y hacer una mueca loca, fomentando el respeto mutuo y la disposición al juego compartido.

A continuación, se les anunció a los niños que conocerían a unos nuevos “amigos”. Se mostraron tres títeres de paleta que, inicialmente, permanecían “en silencio”. Mediante la magia de una varita (simulada por la docente), los títeres cobraron vida y protagonizaron una breve historia. La docente, utilizando diferentes voces, captó la atención de los niños y estimuló su imaginación.

Finalizada la historia, se generó un espacio de diálogo en el que se les hizo preguntas como: “¿Qué hemos utilizado para contar la historia?”, “¿Cómo son los títeres que participaron?”, “¿De qué material estarán hechos?”, “¿A quiénes representan?” y “¿Les gustaría crear un títere similar?”. Sus respuestas permitieron

vincular la experiencia con el objetivo del día: crear un títere de paleta con materiales diversos.

Antes de comenzar, se reforzó la importancia del orden y la limpieza, y se presentaron los materiales: palos de chupete, papel bond, colores, plumones, tijeras y goma. Los niños compartieron sus saberes previos sobre estos materiales, y posteriormente eligieron el personaje que deseaban representar. A partir de ahí, comenzaron a diseñar su títere, expresando sus ideas con creatividad y autonomía.

Desarrollo interactivo:

Durante esta etapa, los niños pintaron, recortaron y armaron sus títeres de paleta, dándoles forma y color según su inspiración. Esta actividad no solo fortaleció la motricidad fina, sino que también estimuló la imaginación y el pensamiento simbólico. Cada uno pudo elegir libremente los materiales que deseaba utilizar, lo que permitió respetar sus intereses y ritmos personales.

Una vez terminada la elaboración, se dio paso a la representación teatral. Cada niño sostuvo su títere por el palito de chupete y lo presentó al grupo. Durante su intervención, debían imitar la voz del personaje y, de forma creativa, inventar y mencionar un “super poder” para su personaje. Este momento fue una oportunidad para que cada niño se expresara oralmente, desarrollara confianza en sí mismo y compartiera con los demás desde un lugar lúdico y espontáneo.

El resto de los niños actuó como público, aplaudiendo y valorando las presentaciones de sus compañeros, lo cual fomentó la empatía, el respeto por el otro y el reconocimiento del esfuerzo ajeno.

Cierre reflexivo y significativo:

Al finalizar las presentaciones, los niños se reunieron nuevamente en asamblea para reflexionar sobre la experiencia vivida. Se formularon preguntas como: “¿Qué hemos creado hoy?”, “¿Qué materiales utilizamos?”, “¿Tuvieron alguna dificultad al hacerlo?”, “¿Cómo lo superaron?”, “¿Para qué servirá el títere que han creado?”, “¿Respetaron los acuerdos?” y “¿Cómo se sintieron?”. Este espacio permitió a los niños expresar sus emociones, reconocer sus logros y valorar su participación.

La docente escuchó atentamente sus respuestas, reforzó sus intervenciones con comentarios positivos y los felicitó por su creatividad, esfuerzo y entusiasmo. Finalmente, todos colaboraron activamente en el orden y guardado de los materiales, cerrando la sesión con un clima de satisfacción, respeto y compañerismo.

Sesión 5: “presentamos a los títeres en un cuento”

Tabla 29.

Competencia	Aprendizajes espe- rados	Criterio de evalua- ción	Evidencia	Recursos
Construye su identidad.	Muestra y comenta de forma espontá- nea a compañeros y adultos de su entorno, lo que ha realizado, al jugar y crear proyectos a través de los len- guajes artísticos. era más chiquita.	Comparte espon- táneamente sus experiencias y creaciones a través de los títeres y la dramatización.	Participa espon- táneamente de un cuento usando los títeres creados.	Títere de bolsa de papel. Títere de tubo de cartón. Títeres de paleta.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

La actividad comenzó con una asamblea grupal en semicírculo, donde los niños participaron cantando la canción “Con mis manitos digo sí” del dúo Tiempo de Sol. Esta dinámica musical, además de generar un ambiente alegre y participativo, sirvió para preparar emocionalmente a los niños para lo que vendría a continuación. Después de cantar, se recordaron las normas del taller de forma divertida: escuchar con atención, observar sin distraerse y hacer una mueca loca. Estas pautas ayudaron a reforzar el respeto y la convivencia durante la experiencia.

Acto seguido, se presentó un titiritero, dentro del cual los niños observaron una breve historia contada con diferentes tipos de títeres: de bolsa de papel, de tubo de cartón y de paleta. La narración fue dinámica y captó el interés del grupo desde el inicio. Una vez finalizada la historia, se dio paso a un momento de diálogo en el que se plantearon preguntas como: “¿Qué hemos utilizado para contar la historia?”, “¿Cómo son los títeres que participaron?”, “¿De qué material están hechos?”, “¿A quiénes representan?”, “¿Ustedes han creado títeres similares?” y “¿Les gustaría crear una historia con sus títeres?”. Las respuestas de los niños permitieron identificar su nivel de comprensión, entusiasmo y disposición para participar activamente.

Desarrollo interactivo:

Tras la conversación inicial, se presentó una caja con títeres previamente elaborados por los propios niños en sesiones anteriores. Cada uno eligió el títere que más le gustó crear —ya fuera de bolsa de papel, de tubo de cartón o de paleta— y se preparó para representar una historia en grupo.

Uno a uno, los niños se colocaron detrás del titiritero y comenzaron a narrar, improvisar y representar con su personaje. El primer niño iniciaba la historia y, de manera sucesiva, cada compañero debía continuarla, aportando con su personaje una nueva parte al relato hasta completarlo. Esta dinámica no solo fortaleció la expresión oral y la creatividad, sino también el trabajo colaborativo, la capacidad de escucha y la construcción compartida de significados.

Durante toda la actividad, se promovió la participación activa y espontánea, dejando que cada niño utilizara su imaginación para aportar a la historia colectiva, dando vida a sus títeres y conectando con los de sus compañeros.

Cierre reflexivo y significativo:

Al finalizar la presentación grupal, se reunieron nuevamente en asamblea para reflexionar sobre la experiencia. Se les formularon preguntas como: “¿Qué hicimos hoy?”, “¿Cómo se han sentido en la actividad?”, “¿Les gustó la actividad?” y “¿Cómo podría llamarse la historia que creamos?”. Estas interrogantes permitieron a los niños expresar sus emociones, evaluar su participación y sentirse parte de una creación colectiva.

Las respuestas fueron escuchadas con atención y respeto, y la docente cerró la sesión felicitando a cada niño por su esfuerzo, su creatividad y su disposición para colaborar con el grupo. Esta etapa final consolidó los aprendizajes de la jornada en un clima de afecto, reconocimiento y alegría.

Sesión 6: “creamos una forma de presentarnos”

Tabla 30.

Competencia	Aprendizajes espe- rados	Criterio de eva- luación	Evidencia	Recursos
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Que las niñas y niños participen al presentarse creativamente y se integren en actividades grupales, respetando las normas.	Participa con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas.	Menciona su nombre de forma creativa y escucha el de sus amigos, participando de la actividad.	Piso de cuadrados

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

La actividad comenzó con una invitación a los niños para reunirse en asamblea. Una vez todos estuvieron sentados en semicírculo, se dio inicio a la jornada cantando la canción “Si te sientes muy feliz, aplaude así”, lo que generó un ambiente cálido, participativo y alegre. A continuación, se recordaron las normas del taller, las cuales fueron presentadas de manera lúdica: escuchar a los demás, respetarnos mutuamente y una tercera norma inventada por los niños, que consistía en realizar un gesto loco. Esta dinámica no solo fortaleció la convivencia, sino que incentivó la participación desde el juego.

Seguidamente, se presentó un títere que ingresó al aula expresando que no conocía el nombre de ninguno de los niños. A través de preguntas como: “¿Ustedes tienen nombre?”, “¿Quién les puso su nombre?” y “¿Será importante tener nombre?”, se promovió la reflexión sobre la identidad personal y el valor de ser reconocidos. Esta introducción captó la atención del grupo e introdujo el objetivo principal del día: participar en el juego “Creamos una forma de presentarnos”.

Se explicó que el espacio se dividiría en tres sectores con funciones distintas: el escenario, donde los niños se presentarían; el público, desde donde se escucharía atentamente; y el sector de cosas, donde se colocarían algunos objetos. Esta organización espacial permitió a los niños anticipar y visualizar sus roles dentro de la dinámica.

Desarrollo interactivo:

Antes de comenzar el juego principal, se realizó una breve dinámica para practicar los tres espacios establecidos. Cuando la docente decía “público”, todos los niños debían sentarse en un cuadrado del piso; al escuchar “escenario”, debían pararse en el área designada para actuar; y al oír “cosas”, tenían que representar con el cuerpo cualquier objeto que imaginaran. Esta actividad previa facilitó la comprensión de las consignas y activó la disposición corporal para la dramatización.

Una vez dominada la dinámica espacial, se dio inicio al juego “Creamos una forma de presentarnos”. Por turnos, cada niño pasó al escenario e hizo su presentación de manera creativa, mencionando su nombre de forma distinta, utilizando gestos, voz, ritmo o incluso imitando personajes. El resto del grupo, ubicado en el sector del público, observó con atención y aplaudió al finalizar cada presentación, promoviendo el respeto, la escucha activa y el reconocimiento positivo entre pares.

Esta dinámica no solo fortaleció la expresión oral y corporal, sino que permitió a los niños reafirmar su identidad, su pertenencia al grupo y su capacidad de expresarse con libertad.

Cierre reflexivo y significativo:

Al finalizar la actividad, los niños se reunieron nuevamente en asamblea para reflexionar sobre lo vivido. Se plantearon preguntas como: “¿Qué hicimos en esta actividad?”, “¿Qué emociones sentiste?”, “¿Te gustó presentarte?”, “¿Será importante escucharnos?” y “¿Por qué?”. A través de sus respuestas, los niños pudieron identificar cómo se sintieron al ser protagonistas, reconocer el valor de expresarse y comprender la importancia de prestar atención a los demás.

La docente escuchó atentamente cada intervención y felicitó a los niños por su participación entusiasta, por la creatividad demostrada y por el respeto mostrado hacia sus compañeros. Así, la jornada culminó en un ambiente de afecto, confianza y valoración del grupo, reforzando los aprendizajes emocionales y sociales adquiridos.

Sesión 7: “nos convertimos en un animal”

Tabla 31.

Competencia	Aprendizajes espe- rados	Criterio de eva- luación	Evidencia	Recursos
Convive y par- ticipa democrá- ticamente en la búsqueda del bien común	Que las niñas y niños participen al presentar- se creativamente y se integren en actividades grupales, respetando las normas.	Participa con otros niños y se integra en acti- vi-dades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas.	Participa al convertirse en un animal. Propone el animal que se convertirá su amigo.	Piso en cua- drados.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

La jornada inició con una alegre asamblea, en la que los niños fueron invitados a sentarse en semicírculo para comenzar la actividad del día. Como parte del ritual del taller, se recordaron las normas de convivencia de manera lúdica y participativa: escucharnos (mostrando las orejas), respetarnos (levantando los pulgares) y una tercera norma inventada por el grupo, que consistió en hacer un gesto loco. Estas normas, además de reforzar el respeto y la atención, motivaron a los niños a implicarse activamente desde el inicio.

Luego, se entonó la canción “En la selva me encontré”, lo cual generó un ambiente de entusiasmo y conexión con la temática del día. Seguido de ello, se jugó al “ritmo a go-go”, mencionando nombres de animales en voz alta y manteniendo la atención a través del movimiento y la música. Esta breve dinámica ayudó a activar el cuerpo, la imaginación y la escucha, preparando a los niños para la siguiente propuesta creativa.

A continuación, se les explicó que participarían en el juego “Nos convertimos en un animal”. Se recordó la organización espacial trabajada en sesiones anteriores: el escenario (para quien representa), el público (para quienes observan y escuchan) y el sector de las cosas (para simular objetos). Antes de iniciar el juego principal, se practicó nuevamente la dinámica de reconocer y respetar estos espacios, asegurando así que todos los niños comprendieran la actividad.

Desarrollo interactivo:

Con los espacios definidos y comprendidos, se dio inicio al teatro. El juego consistió en que, por turnos, un niño pasaba al escenario y otro compañero mencionaba el nombre de un animal. El niño en el escenario debía representar ese animal mediante movimientos corporales, gestos y sonidos onomatopéyicos, utilizando su creatividad e imaginación.

El resto del grupo, ubicado en el área del público, observaba en silencio y con atención. Al finalizar cada representación, todos aplaudían, reconociendo el esfuerzo del compañero. Esta dinámica no solo estimuló la expresión corporal y vocal, sino que también promovió la empatía, el respeto por el turno y la seguridad emocional dentro del grupo.

Para aquellos niños que preferían no representar animales, se ofreció una alternativa: convertirse en un objeto, utilizando el cuerpo para imitar sus formas o funciones. El público tenía entonces que adivinar de qué objeto se trataba, fomentando así el juego simbólico y la participación libre y no forzada.

Cierre reflexivo y significativo:

Al término de la actividad, los niños regresaron a la asamblea para reflexionar sobre la experiencia vivida. Se les formularon preguntas como: “¿Qué hicimos en esta actividad?”, “¿Qué emociones sentiste?”, “¿Te gustó convertirte en un animal?” y “¿Será importante escucharnos? ¿Por qué?”. Este momento de diálogo permitió a los niños identificar sus emociones, reconocer lo que aprendieron y valorar la experiencia colectiva.

Las respuestas fueron escuchadas con atención y respeto, y se aprovechó para felicitar a cada uno por su participación, esfuerzo y creatividad. El cierre de la sesión reforzó la autoestima, la comunicación emocional y el vínculo con los demás, en un entorno seguro, lúdico y significativo.

Sesión 8: “jugamos a la charada”

Tabla 32.

Competencia	Aprendizajes espe- rados	Criterio de evalua- ción	Evidencia	Recursos
Convive y participa democráticamente en la búsqueda del bien común	Que las niñas y niños participen al jugar charada, respetando las normas.	Participa con otros niños y se integra en actividades grupales del aula. Propone ideas de juego y sus normas.	Participa al jugar cha- rada respe- tando las normas.	Tarjetas con dibujos para la charada.

Fuente: elaboración propia.

Secuencia Metodológica:

Exploración inicial:

La sesión dio inicio con una invitación a todos los niños para reunirse en asamblea. Sentados en semicírculo, se establecieron de forma divertida las normas del taller: escucharnos (mostrando las orejas), respetarnos (levantando los pulgares) y una norma inventada por el grupo, representada con un gesto loco. A continuación, se cantó con entusiasmo la canción “Si te sientes feliz”, generando un ambiente positivo y estimulante para iniciar la actividad del día.

Seguidamente, se les comentó que participarían en un juego llamado “Charada”. Para activar sus recuerdos y generar expectativa, se preguntó si alguno había jugado antes, y aquellos que lo conocían fueron invitados a explicarlo. Luego, se recordó la organización espacial ya conocida por los niños: el escenario, donde se representaría; el público, para los que observan y escuchan; y el sector de las cosas, un espacio simbólico para representar objetos.

Antes de comenzar con el juego principal, se realizó una dinámica de práctica: cuando la docente decía “público”, todos los niños debían sentarse en su cuadrado; al decir “escenario”, debían ubicarse de pie en el área designada; y cuando decía “cosas”, debían transformarse en objetos imaginarios. Esta introducción permitió reforzar la comprensión del espacio y del rol que cada uno asumiría.

Desarrollo interactivo:

Una vez interiorizadas las dinámicas, se dio paso al juego principal: “Charada”. Por turnos, cada niño se ubicó en el escenario y eligió una tarjeta con un dibujo. Sin hablar, debía representar lo que mostraba la imagen mediante gestos, movimientos y expresiones, para que sus compañeros adivinaran de qué se trataba. Este ejercicio fomentó la expresión corporal, la creatividad y la observación atenta por parte de todos los participantes.

El público, mientras tanto, observaba en silencio y con respeto, esperando su turno para intervenir como adivinador o como actor en el escenario. Al concluir cada actuación, el grupo aplaudía con entusiasmo, reforzando así el reconocimiento colectivo del esfuerzo y la valentía del compañero.

En el caso de que algún niño no deseara participar representando una charada, se le brindó una alternativa: transformarse en un objeto y permitir que el grupo adivinara cuál era. Esto garantizó que todos pudieran participar desde sus propios intereses y niveles de comodidad, sin sentirse presionados, respetando sus tiempos y decisiones.

Cierre reflexivo y significativo:

Una vez concluido el juego, los niños regresaron a la asamblea para reflexionar sobre lo vivido. Se formularon preguntas como: “¿Qué hicimos en esta actividad?”, “¿Qué emociones sentiste?”, “¿Te gustó convertirte en un animal o representar un objeto?”, “¿Fue importante escucharnos? ¿Por qué?”. Estas interrogantes dieron lugar a un espacio de diálogo auténtico, donde los niños compartieron sus sensaciones, valoraron el trabajo de sus compañeros y reconocieron sus propios logros.

La docente escuchó con atención cada una de las respuestas, agradeció las intervenciones y felicitó a todos por su participación activa, su creatividad y su disposición para jugar. Así, la actividad concluyó en un ambiente de respeto, satisfacción y alegría, reforzando tanto los vínculos grupales como la autoestima de cada niño.

Evaluación del taller

La evaluación del taller “Dramatización y Títeres” se enfocará en observar el desarrollo de habilidades comunicativas, expresivas y sociales en los niños a lo largo de las distintas sesiones. Se considerarán tanto aspectos cualitativos como cuantitativos para valorar el impacto del taller en su capacidad para expresarse, interactuar con los demás y usar su creatividad como medio de comunicación y juego simbólico.

Criterios de evaluación:

- **Expresión Oral y Gestual:** Capacidad del niño para utilizar la voz, los gestos y el cuerpo de manera intencionada durante la representación de personajes o situaciones.
- **Comprensión del Juego Dramático:** Participación activa en dinámicas de roles, comprensión de consignas teatrales y capacidad para improvisar o seguir una secuencia narrativa básica.
- **Creatividad y Elaboración de Personajes:** Originalidad y disposición al crear títeres, asumir personajes y proponer historias o situaciones, respetando el uso de materiales.
- **Interacción y Trabajo en Grupo:** Habilidades para colaborar con sus pares, compartir materiales, respetar turnos, y valorar la participación de los demás.
- **Escucha y Atención:** Nivel de concentración y respuesta ante los estímulos del taller, tanto como participante activo como miembro del público.

Instrumentos de evaluación:

- **Observación Directa:** Registro sistemático de comportamientos, actitudes, formas de participación y expresividad durante las actividades dramáticas y de creación de títeres.
- **Portafolio Creativo:** Recopilación de títeres elaborados, dibujos, bocetos de personajes o escenografías, y evidencias gráficas de las representaciones.
- **Diálogos Reflexivos:** Conversaciones colectivas o individuales al finalizar cada sesión, donde se exploran emociones, aprendizajes y experiencias vividas.

- **Autoevaluación Guiada:** Dinámicas sencillas en las que los niños expresan cómo se sintieron al representar, qué personaje les gustó más, qué aprendieron y cómo fue su experiencia al trabajar en grupo.

Esta evaluación no tiene fines calificativos, sino que busca comprender y valorar el proceso de cada niño en su desarrollo comunicativo, creativo y social, respetando su ritmo, sus preferencias y su estilo de expresión.

Cierre

El cierre del taller “Dramatización y Títeres” tiene como finalidad consolidar los aprendizajes adquiridos, celebrar la expresión creativa de los niños y reforzar el sentido de identidad, pertenencia y disfrute compartido en torno al arte de representar y contar historias.

Dinámica de cierre: “ El Teatro de los Recuerdos”

Reflexión grupal:

Los niños se sientan en círculo y se les invita a compartir lo que más disfrutaron del taller. Algunas preguntas orientadoras pueden ser

“¿Qué fue lo que más te gustó hacer en el taller?”

“¿Qué personaje te encantó representar?”

“¿Cómo te sentiste usando tu voz o tu cuerpo para expresarte?”

“¿Qué aprendiste al jugar con los títeres o al hacer teatro?”

Actividad creativa:

Cada niño recibe una silueta de títere o máscara de papel (puede ser de cartón o cartulina) donde podrá dibujar o decorar libremente un personaje que haya creado o recordado del taller. También puede escribir (con ayuda) una palabra o frase que represente su experiencia.

Escenario colectivo:

Se arma un mural titulado “El Teatro de los Recuerdos”, donde se colocan todos los títeres o máscaras decoradas. Este mural representa la historia compartida del grupo, las memorias de sus personajes, y el valor del juego simbólico en su desarrollo.

Ritual de despedida:

Se forma un círculo final. Se invita a los niños a tomarse de las manos y, con una melodía suave de fondo, cerrar los ojos y recordar el momento más feliz del taller. Luego, se les pide hacer una mueca divertida o un gesto que represente su personaje favorito, como una forma alegre de decir adiós.

Entrega de Reconocimientos:

Finalmente, se entrega a cada niño un diploma simbólico de participación, reconociendo su creatividad, entusiasmo y esfuerzo en cada sesión. Se aplaude y celebra el camino recorrido por cada uno.

Este cierre busca que los niños se despidan del taller con una sensación de logro personal, seguridad emocional y el recuerdo de un espacio donde aprendieron a conocerse mejor a sí mismos y a los demás. El taller fue aplicado en una institución educativa de la ciudad de Trujillo UGEL-03, las evidencias se muestran en la Figura 11.

Figura 11. Sesiones aplicadas del Taller “Dramatización y títeres”

	
Sesión 1: "MI JUGUETE PUEDE HABLAR"	Sesión 2: "ELABORAMOS Y USAMOS UN TÍTERE DE BOLSA DE PAPEL"
	
Sesión 3: "CREAMOS Y UTILIZAMOS UN TÍTERE DE TUBO DE CARTÓN"	Sesión 4: "HACEMOS Y USAMOS UN TÍTERE DE PALETA"
	
Sesión 5: "PRESENTAMOS A LOS TÍTERES EN UN CUENTO"	Sesión 6: "CREAMOS UNA FORMA DE PRESENTARNOS"
	
Sesión 7: "NOS CONVERTIMOS EN UN ANIMAL"	Sesión 8: "JUGAMOS A LA CHARADA"

Fuente: elaboración propia.

Referencias

- Alonso, J. M. R., Martínez, M. P., Alonso, A. R., Montoya, M. M., & Romero, M. G. (2021). Organización escolar a través de las emociones en la etapa de Educación Infantil / School organization through emotions in Early Childhood Education. *Brazilian Journal of Development*, 7(1), 8848–8869. <https://doi.org/10.34117/bjdv7n1-600>
- Armstrong, T. (2000). *Inteligencias múltiples. Cómo descubrirlas y estimularlas en sus hijos*. Norma.
- Arozamena Castillo, S. (2018). *Psicomotricidad e inteligencias múltiples* [Trabajo de grado, Universidad de Cantabria].
- Arvizu, A., & Darío, H. (2017). Kinestesia y cenestesia, las dimensiones olvidadas. Apuntes para una antropología de las sensaciones. *Estudios De Antropología Biológica*, 18(2). <https://doi.org/10.22201/ia.14055066p.2016.56874>
- Avalos, J., Segura, J., Suárez, F., & Casierra, J. (2019). Influencia del ajedrez en el desarrollo integral del hombre. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, (2), 100-108.
- Barrett, D. C., & Fish, W. W. (2011). Our move: Using chess to improve math achievement for students who receive special education services. *International Journal of Special Education*, 26(3), 181–193
- Borda Crespo, M. I. (2015). Dramatización infantil: una propuesta de reconstrucción del conocimiento experiencial. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 30(2), 247–258.
- Cervera, J. (1990). Aproximación lúdica a la poesía infantil. En P. Cerrillo, & J. García Padrino, (eds.). *Poesía infantil. Teoría, crítica e investigación* (pp. 119–144). Universidad de Castilla-La Mancha.
- De-Damas-González, M., & Gomariz-Vicente, M.- Ángeles. (2020). La verbalización de las emociones en Educación Infantil. *Evaluación de un Programa de Conciencia Emocional. Estudios Sobre Educación*, 38, 279-302. <https://doi.org/10.15581/004.38.279-302>
- Emst-Slavit, G. (2001). Educación para todos: La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner. *Revista De Psicología*, 19(2), 319-332. <https://doi.org/10.18800/psico.200102.006>
- Ferguson, R. (2019). *Benefits of playing chess for cognitive and educational development. 7th International OFEL Conference on Governance, Management and Entrepreneurship*; University of Dubrovnik.

- Fernández-Martínez, A. M., & Montero-García, I. (2016). Aportes para la educación de la Inteligencia Emocional desde la Educación Infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(1), 53-66. <https://doi.org/10.11600/1692715X.1412120415>
- Gardner, H. (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*. Basic Books.
- Gardner, H. (1999). *Intelligence Reframed: Multiple Intelligences for the 21st Century*. Basic Books.
- Gardner, H. (2006). *Multiple Intelligences: New Horizons in Theory and Practice*. Basic Books.
- Gardner, H. (2011). *La teoría de las inteligencias múltiples*. Fondo de Cultura Económica.
- Gardner, H. (2013). *Truth, Beauty, and Goodness Reframed: Educating for the Virtues in the Twenty-First Century*. Basic Books.
- Gardner, H. (2020). *A Synthesizing Mind: A Memoir from the Creator of Multiple Intelligences Theory*. MIT Press.
- Gil-Espinosa, F. J., Romance García, Á. R., & Nielsen Rodríguez, A. (2018). Juego y actividad física como indicadores de calidad en Educación Infantil. *Retos: Nuevas Tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (34), 252-257.
- Gobet, F., & Campitelli, G. (2006). Educational benefits of chess instruction: A critical review. En T. Redman, (ed.). *Chess and Education: Selected Essays from the Koltanowski Conference* (pp. 124-143). University of Texas at Dallas.
- Gómez-Marín, F., & Azorín, C. (2018). Educación emocional y dramatización: una experiencia desde la innovación docente universitaria. *Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias*, 15(2), 1-13.
- González Bedia, C. (2021). *Trabajo de la psicomotricidad y las inteligencias múltiples* [Trabajo de grado, Universidad de Cantabria].
- González García, J. (2015). Dramatización y educación emocional. *Revista de Investigación Educativa*, 21, 101-110.
- González, M., & Mantovani, A. (2021). El juego dramático como estrategia educativa en contextos de primera infancia. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 10(2), 42-57.
- Guerrero Sánchez, N. (2022). *La importancia de la Psicomotricidad en la etapa de Educación Infantil* [Trabajo de grado, Universidad de Almería].

- Jankovic, A., & Novak, I. (2019). Chess as a powerful educational tool for successful people. En D. Tipurić, & D. Hruška, (eds.). *7th International OFEL Conference on Governance, Management and Entrepreneurship: Embracing Diversity in Organisations* (pp. 425–441). Governance Research and Development Centre (CIRU), Zagreb. <https://hdl.handle.net/10419/196101>
- León, D. A. (2024). *Psicomotricidad en el desarrollo de la inteligencia kinestésica de los niños de la IEI N° 86 “Divino Niño Jesús”-Huacho, durante el año escolar 2022* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].
- Merchán, A.T., & Ruilova, P. C. (2015). *Kinesthesia en el desarrollo corporal del niño para su desenvolvimiento en las actividades cotidianas de su entorno*. Universidad Técnica de Machala.
- Mora Miranda, Nieves, Martínez-Otero Pérez, Valentín, Santander Trigo, Sara, & Gaeta González, Martha Leticia. (2022). Inteligencia emocional en la formación del profesorado de educación infantil y primaria. *Perspectiva Educacional*, 61(1), 53-77. <https://dx.doi.org/10.4151/07189729-vol.61-iss.1-art.1234>
- Motos Teruel, T., & Tejedo, F. (2007). *Prácticas de dramatización*. Ñaque Editora.
- PYM. (2019). Importancia de la dramatización en la primera infancia. *Revista PYM*, 379(4), 48–55.
- Ribes, R., Bisquerra, R., Agulló, M. J., Filella, G., & Soldevila, A. (2005). Una propuesta de currículum emocional en educación infantil (3–6 años). *Culture and Education*, 17(1), 5–17. <https://doi.org/10.1174/1135640053603337>
- Rodríguez, G.S. (2012). Ejemplo de Unidad Didáctica de Motricidad en Educación infantil: la kinestesia. *Revista Internacional de Deportes Colectivos*, (11), 80-93.
- Sala, G., & Gobet, F. (2017). Does chess instruction improve mathematical problem-solving ability? Two experimental studies with an active control group. *Learning and Individual Differences*, 62, 156–163. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2017.02.004>
- Sastre, S., & Selfa, A. (2016). Poesía dramatizada y educación literaria en educación infantil y primaria. *Álabe*, (14), 1–21.
- Texas Education Agency. (2009). *Academic Excellence Indicator System 2008-2009 State Performance Report*. <http://ritter.tea.state.tx.us/perfreport/aeis/2009/state.html>

- Trujillo González, E., Ceballos Vacas, E. M., Trujillo González, M. del C., & Moral Lorenzo, C. (2020). El papel de las emociones en el aula de educación Infantil. *Profesorado, Revista De Currículum Y Formación Del Profesorado*, 24(1), 226–244. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v24i1.8675>
- Uskokovic, V. (2023). Toward the universality of chess style and the demise of inspiration. *Heliyon*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15015>



Religación
Press
Ideas desde el Sur Global



Religación
Press

ISBN: 978-9942-561-33-6



9 789942 561336