

Centro de Ludoterapia Kontikion

Guía de Intervención emocional para el aula con la Metodología Kontikiana

Lic. Alejandra Michele Paredes Oquendo

Tesina presentada como requisito para la obtención de la
Certificación en Ludoterapia Kontikiana

Quito

Mayo, 2023

AGRADECIMIENTO

*“La infancia es la época más dulce para vivir
Y la más hermosa para ser recordada”.*

Deseo expresar mi gratitud a
nuestras guías y maestras
Mariha Alexandra Proaño
Y Camila Cevallos
en este gran aprendizaje de vida.
Compartiendo sus conocimientos,
para poder brindar apoyo a los niños
y niñas que viven cada día
procesos emocionales
no resueltos.

INDICE

RESUMEN	4
ABSTRACT	5
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1	9
1.1. LAS EMOCIONES.	9
1.2 LAS EMOCIONES Y LA CONSOLIDACIÓN DEL APRENDIZAJE	11
CAPÍTULO 2	14
2.1 LUDOTERAPIA KONTIKIANA	14
2.2. PRINCIPIOS DE LA LUDOTERAPIA KONTIKION	15
2.3 INTERVENCIÓN DE LA LUDOTERAPIA KONTIKION	17
CAPÍTULO 3	20
3.1 GUÍA DE INTERVENCIÓN EMOCIONAL PARA EL AULA DE CLASE	20
3.2 GUÍA DE INTERVENCIÓN EMOCIONAL PARA EL AULA DE CLASE CON LA METODOLOGÍA DE LUDOTERAPIA KONTIKION	25
CONCLUSIONES	35
RECOMENDACIONES	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39

Resumen

El presente escrito, presenta una Guía de intervención emocional para el aula de clase con los niños y niñas, ya que muchos de ellos presentan dificultad para poder reconocer, identificar, validar y por lo tanto manejar sus emociones de forma asertiva, lo que trae como consecuencia en muchos de los casos, la afectación y dificultad en su rendimiento escolar. Muchos de los niños y las niñas, se han regenerado como resultado del manejo de sus emociones, problemas y dificultades de aprendizaje.

Para esto se ha investigado varios métodos, actividades, herramientas para corregir, ayudar y facilitar sus problemas emocionales no resueltos, sin embargo según los estudios se ha evidenciado que la terapia del juego, es la forma más asertiva para poder ayudar a reconocer, identificar y manejar las emociones dentro y fuera del aula de clase, ya proporciona seguridad, autoestima y confianza para que los niños y niñas sientan la tranquilidad de poder realizar movimientos internos, y facilitar su proceso emocional.

La Ludoterapia Kontikiana, deriva de los conocimientos y aciertos de la Metodología Junguiana, que a través de la terapia directa e indirecta permite que el niño y la niña puedan tener un conocimiento interno del yo, brindando facilidad de la comprensión y reconocimiento de las emociones, siendo el juego el primer lenguaje de comunicación de los niños y las niñas.

Para esto se ha establecido una guía de retos de intervención emocional para el aula de clase, con la finalidad de poder brindar diferentes retos en los cuales los niños y las niñas sientan el alivio y la tranquilidad de poder expresar, reconocer y validar sus emociones, en el aula de clase, generando un ambiente seguro.

Abstract

This writing presents an Emotional Intervention Guide for the classroom with children, since many of them have difficulty being able to recognize, identify, validate and therefore manage their emotions assertively, which results in many cases, affectation and difficulty in their school performance. Many of the boys and girls have regenerated as a result of managing their emotions, problems and learning difficulties.

For this, several methods, activities, tools have been investigated to correct, help and facilitate their unresolved emotional problems, however, according to studies, it has been shown that game therapy is the most assertive way to help recognize, identify and manage emotions inside and outside the classroom, since it provides security, self-esteem and confidence so that boys and girls feel the tranquility of being able to carry out internal movements, and facilitate their emotional process.

The Kontikion Play Therapy, derives from the knowledge and successes of the Jungian Methodology, which through direct and indirect therapy allows the boy and the girl to have an internal knowledge of the self, providing ease of understanding and recognition of emotions, being the game the first language of communication for boys and girls.

For this, a guide of emotional intervention challenges for the classroom has been established, with the purpose of being able to offer different challenges in which boys and girls feel the relief and tranquility of being able to express, recognize and validate their emotions, in the classroom, creating a safe environment.

Introducción

La recreación en el aula ha sido tomada como estimulación en los primeros años de educación básica. (Jiménez, 2003)

Dentro del aula clase, se ha visto la dificultad de varios problemas y dificultades de aprendizajes, lo que dado como resultado que muchos de los niños y niñas se encuentran afectados a su área socioemocional, evidenciando ciertos patrones de conducta que determinan que su área emocional ha sido afectada.

El análisis científico de estos datos en la investigación que se propone realizar, permitirá que el método pueda ser extendido al público en general y en especial a la comunidad de psicólogos y educadores que podrán promover la psicoludoterapia en el país y en el mundo, haciendo que la salud mental de los niños y niñas mejore con prontitud y que su educación sea mucho más eficaz y estimulante para los niños. (Proaño, 2009), de tal manera que en nuestra se puedan entregar evidencias a través de investigaciones y propuestas, la importancia de la validación de las emociones en el aula de clase, generando apoyo y sostenimiento tanto a los docentes como a los estudiantes.

Uno de los primeros lenguajes que el niño y la niña manejan es el juego, ya que a través del juego los niños pueden generar conexiones neuronales, dando paso a la plasticidad cerebral. De tal forma que el juego actuará desde la conexión del neo córtex hasta la zona límbica (Jiménez, 2003), conectando todo el funcionamiento del cerebro en una sola armonía, desde las emociones hasta los procesos más altos de gnosia del ser humano. (Proaño, 2009). Favoreciendo a los niños y niñas en sus procesos de desarrollo, procesos evolutivos, brindando apoyo y sostenimiento para la mejora en el desenvolvimiento escolar.

El juego permite que los niños puedan desarrollar habilidades sociales y afectivas entre padres, e incluso en su entorno en el que diariamente se desenvuelve, el juego con el juguete nos muestra la relación del niño con la otredad y la posibilidad de la creación paralela de mundos subalternos que permiten tener los mecanismos de defensa activos y sobrevivir en el mundo real (Winnicott, 1980), por lo tanto, la relación entre destrezas académicas y juego también fue estudiada por Roskos y Christie (2002), los cuales analizaron que los niños que juegan tienen competencias como comprensión metalingüística que es necesaria para el proceso de lecto-escritura. Los juegos que se ejecutan para realizar el aprestamiento en esta

área tienen que ver con manejo de libros, juegos de palabras, memoria, repeticiones, juego de salón, etc.

El manejo, reconocimiento y validación de las emociones para cada uno de los niños es de gran importancia, ya que, a través de esto, se puede brindar apoyo a las habilidades cognitivas, habilidades sociales, habilidades afectivas dando paso a un buen uso de las de las funciones ejecutivas a nivel cerebral. Según Duran, 2018. afirma que validar las emociones nos permite enseñar a gestionarlas, hablar de ellas, profundizar y a reconocerlas y experimentarlas sin juzgarlas. De este modo estaremos enseñándole también a comprenderse y conocerse a sí mismo, a comprender a los demás y a mejorar su empatía y su inteligencia emocional.

Al validar, las emociones de los niños, se enseña aceptar lo que siente y cómo lo siente, aun cuando no en muchas ocasiones el entorno en que desenvuelve no esté de acuerdo. Dando la oportunidad de darse cuenta de sus emociones al mismo tiempo afirma su valor como persona. (Duran, 2018)

Las emociones son necesarias y cumplen una función así que no podemos no sentirlas o eliminarlas. Por otra parte todas ellas, tanto las agradables como las desagradables, tienen una razón de ser y las vamos a experimentar toda la vida. La vivencia emocional de un niño o adolescente es diferente a la del adulto ya que éste carece de la experiencia y de la capacidad de regulación así que aprender a expresarlas y gestionarlas es parte del desarrollo evolutivo del niño y a través de esta Guía de Validación de emociones, podremos proporcionarles este aprendizaje de la mejor manera posible.

Capítulo 1

1.1. Las emociones.

La emoción es esa energía conectada y codificada con en ciertos circuitos neuronales localizados en zonas profundas del cerebro, en el sistema límbico, y generan estímulos que pueden dar como resultado recompensa y placer, o dolor y castigo. (Mora y Sanguinetti, 2004). El sistema límbico, es una parte importante del cerebro relacionado con la elaboración de conductas emocionales. (Mora, 2008)

Según (Mora, 2012), define la “emoción” como una reacción conductual y subjetiva producida por información proveniente del mundo externo o interno (memorias), del individuo.

“Las emociones son respuestas o reacciones fisiológicas de nuestro cuerpo ante cambios o estímulos que aparecen en nuestro entorno y en nosotros mismos. La palabra emoción significa “movimiento hacia”. (López, 2011). Las emociones nos sirven para aprender, para relacionarnos con los demás y para actuar.

Validar una emoción es legitimarla, no tratando de reprimirla o ignorarla, sino dándole el peso y el valor que merece por sí misma, por el propio hecho de estar sintiéndola. Al validar una emoción se transmite a la persona que la siente que lo que le está pasando es aceptado y aceptable, estando o no de acuerdo o con el sentimiento o el punto de vista. Por tanto, la validación de emociones tiene estrecha relación con la empatía. (Guía Infantil, 2021)

Los resultados de las investigaciones actuales en el campo de las Neurociencias han demostrado la importancia que las emociones tienen en procesos como el aprendizaje, la toma de decisiones y la percepción, entre otros. (Blanco, 2014)

Tomando en cuenta que algunas investigaciones han demostrado que tanto el cerebro modifica su estructura a partir de nuevos aprendizajes según Bransford, Brown y Cocking (citado en Mogollón,2010), y que según Coleman (citado en Mogollón,2010) el aprendizaje no está separado de las emociones, por lo que trabajar en el desarrollo de la inteligencia

emocional, con el objetivo de que los estudiantes comprendan y traten con sus emociones, es fundamental para un aprendizaje duradero.

Según Blanco (2014, p.182-200) se entiende por aprendizaje al “proceso de adquisición de nueva información, y por memoria a la persistencia del aprendizaje en un estado que puede revelarse en cualquier momento dado”. Por lo que estos dos procesos están relacionados con las emociones ya que dependen de su intensidad, y dentro del aula es necesario proponer métodos o estrategias para lograr la intensidad adecuada de las emociones, de manera que inciden positivamente en el mejoramiento de los aprendizajes.

Los estados emocionales de los estudiantes son básicos para el aprendizaje, lo que significa que los docentes deben estar conscientes plenamente de que deben saber conocer, reconocer y validar las emociones para que los niños y niñas aprendan a gestionar sus emociones, lo que implica que se potencie el desarrollo de la inteligencia emocional de manera asertiva.

La experiencia indica que el aprendizaje dentro y fuera de las aulas no se logra con solo memorizar y repetir más de una vez una información. Muchas personas no recuerdan el teorema de Pitágoras, pero claro recuerdan aquellas clases donde el profesor despertaba su interés y que estuvieron acompañadas de innumerables estímulos, sonrisas y emociones positivas (y también negativas). Al despertar las emociones, la información es captada por los sentidos, pasa por el sistema límbico o también llamado cerebro emocional (o según la teoría del cerebro triuno: Cerebro paleomamífero) para su fijación, y luego es enviada a la corteza cerebral. (Tacca, 2016)

Las emociones tienen la capacidad de modular las funciones cognitivas, pudiendo llegar a tener un papel dominante en cuanto a la construcción y uso de procesos cognitivos superiores, esto debido a que una respuesta emocional es mucho más rápida y no mide las consecuencias en comparación con una respuesta racional. Porque el sistema límbico se complementa con el neocórtex y los lóbulos prefrontales, generando un sistema de equilibrio con participación armónica entre ellos. (Mora, 2012).

1.2 Las emociones y la consolidación del aprendizaje

Según Bermúdez y Prado (2001), Si los niños y niñas tiene una experiencia educativa quedará registrada en la memoria, si es un acto que causa o da un sentimiento de bienestar, quedará grabado con mayor facilidad en futuras ocasiones y el niño o niña sabrá qué hacer para lograr ese estado de bienestar. Pero si es, al contrario, es una experiencia educativa repulsiva, aversiva o amenazante, el organismo la recordará y reacciona de forma negativa en próximas oportunidades, mostrando mayor repulsión. En muchos casos, las experiencias repulsivas presentan mayor resistencia a la extinción que los recuerdos asociados a emociones positivas. Entonces, el contenido emocional de un evento afecta a los procesos de codificación, consolidación y evocación dentro del aprendizaje.

Afirmando las palabras de (Tacca, 2016). Las emociones determinan que experiencias serán guardadas en la memoria duradera. Los estudios han determinado que en situaciones con gran contenido emocional se liberan hormonas producidas por las glándulas suprarrenales (adrenales): la adrenalina, la noradrenalina y los glucocorticoides, como uno de ellos es el cortisol, los cuales generan la activación del estado de alerta en el cuerpo. Esta respuesta se puede generar siguiendo dos vías paralelas: Eje simpato-adreno-medular (SAM) y el eje hipotálamo-pituitaria-glándulas adrenales (HPA). Pero el aumento en la producción de cortisol, en especial cuando se habla de cuadros de estrés, puede jugar un papel importante en la retención de información. En un estudio de Zoladz, Clark, Warnecke, Smith, Tabar y Talbot (2011) se corroboró que los niños y niñas con un aumento de cortisol tuvieron problemas al recordar las palabras de la actividad educativa. En este caso se puede observar los efectos negativos que provoca el cortisol inducido por el estrés después de una actividad educativa. Mientras que los participantes que no arrojaron un alto nivel de cortisol, tuvieron un rendimiento bueno en la retención de las memorias emocionales.

Es decir, las emociones influyen en la codificación y consolidación de la memoria y el aprendizaje, ya que la codificación es la primera etapa de la memoria, se perciben estímulos que esperan ser consolidados, pero con ayuda de las emociones, la amígdala puede alterar el orden de la consolidación, dándole mayor prioridad a aquellos episodios que están

ligados a las emociones. Dicho de otra forma, cuando una clase va acompañada de emociones positivas, se le da una etiqueta de “prioridad máxima” para que sea consolidada en nuestra memoria antes que cualquier otra información. A través de los estudios en neurociencias han demostrado que los hechos o actividades asociados a una emoción positiva acortan el tiempo de consolidación. Por lo anterior, las emociones alteran la retención de eventos influyendo positivamente en la consolidación del hipocampo, evidenciando la relación amígdala-hipocampo (Phelps, 2006). Según los estudios de Elizabeth Phelps, existe una influencia del hipocampo frente a la amígdala. Cuando el primero recupera alguna información ya consolidada, es capaz de actuar sobre la amígdala para reproducir la emoción que se asoció con el evento recordado. Esto se evidencia cuando, por ejemplo, una persona recuerda algún pasaje de su vida y se siente feliz, triste, alegre o deprimida. Así mismo, podemos decir que un estudiante se sentirá contento y con buen estado de ánimo al recordar la situación donde se le presentó esa información.

“Una emoción es un grupo de tres clases de respuestas distintas pero interrelacionadas: respuestas fisiológicas, conductas manifiestas y sentimientos conscientes” (Gluck, et al., 2009, p.409).

Las emociones “son reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos del individuo cuando percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante, y nos preparan para una reacción” (Rotger, 2017, p. 23). Por lo tanto, las emociones fomentan el aprendizaje cuando pueden estimular toda actividad a nivel de redes neuronales intensificando las conexiones sinápticas, por lo que es mejor el aprendizaje cuando están involucradas las emociones (Immordino- Yang y Damasio, 2007; citado en Mogollón, 2010).

En la actualidad, algunos estudios de (Baroccó de los Heros, 2015), el resultado de la violencia verbal y psicológica, y la falta de acompañamiento está retrasando el desarrollo normal del cerebro de los infantes, y provocando en los niños dificultades para el autocontrol, aprendizaje y equilibrio emocional.

Los métodos de enseñanza basados en el castigo o violencia de cualquier tipo, no solo afectan emocionalmente a los estudiantes, sino que retrasan su desarrollo normal; lo que podría significar, que si bien el aprendizaje es mejor cuando están involucradas las emociones, será peor si éstas son negativas. (Mora, 2013)

Dados todos estos estudios, el desarrollo de habilidades cognitivas requiere de la intervención positiva de las emociones, la atención, reconocimiento, validación y motivación. En este contexto es importante destacar la función motivadora de los recursos didácticos, “si bien puede ser temporal hasta que los alumnos se habitúan a ellos, el color, el movimiento, el sonido, la diagramación son otros tantos elementos que llaman la atención y la focalizan hacia los contenidos objeto de aprendizaje”. (Colom, 2002)

Por lo que, las emociones, son básicas para lograr aprendizajes duraderos, por lo que son fundamentales para un buen aprendizaje.

El conocimiento de cómo se producen las emociones, y cómo se pueden manifestar a partir de diferentes sentimientos, es fundamental por parte de docentes y estudiantes, a fin de que aprendan, reconocer, validar y gestionar. Para que el aprendizaje sea efectivo es necesario que el ambiente emocional del aula sea lo más positivo posible, que el cerebro emocional de los estudiantes y la amígdala en específico, estén listos para captar los estímulos provenientes del entorno, mismos que deben ser reconocidos, para que los nuevos conocimientos se adquieran fácilmente.

Las emociones pueden bloquear el intento de fijar nuevos conocimientos si éstos no son interesantes, o si avivan recuerdos perturbadores, a la vez pueden potenciar los aprendizajes si éstos provocan sensaciones gratificantes, ya que las personas actúan en consecuencia de sus emociones, ellas intensifican los deseos de persistir en actos inclusive heroicos o de abandonar cualquier acción al sentirse desolados o poco atendidos y reconocidos.

Finalmente, manejar este conocimiento es importante para la docencia, y los procesos de aprendizaje ya que permite reflexionar sobre los mejores métodos que deben ser utilizados a fin de que a los estudiantes les resulte agradable el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO 2

2.1 Ludoterapia Kontikiana

El Centro de Ludoterapia Kontikiana, se encuentra ubicado en la ciudad de Quito, tiene experiencia alrededor de 18 años, apoyando a niños y niñas entre los 4 a 12 años en sus diferentes procesos de sanación en diferentes aspectos, emocionales, dificultades de aprendizaje y dificultades conductuales. (Proaño, 2023). Se desarrolla el método de Ludoterapia Kontikiana, viendo la necesidad de apoyar y ayudar a los niños y niñas en sus procesos terapéuticos, utilizando su lenguaje principal de comunicación que es el juego. El cual se basa en la terapia del juego desarrollado a partir de las herramientas y las estrategias utilizadas por la psicología Junguiana. (Proaño, 2009)

Afirmando las palabras de (Proaño, 2009) “La pedagogía que usa la metodología lúdica incentiva un manejo de aula adecuado y estimula la creatividad, resolución de problemas, memoria y atención en los estudiantes”, además La ludoterapia es la corriente psicoterapéutica que utiliza el juego y los juguetes como medio de interacción entre el niño o niña y el terapeuta, los cuales ayudan a modificar conductas, pensamientos y emociones de los infantes. Por lo que, el aporte de las neurociencias para la investigación ha sido significativo, dando como resultados la importancia del juego desde edades tempranas, la relevancia del juego, permite la connotación de la segregación de dopamina mientras se juega causando placer reforzando el aprendizaje tanto académico como emocional; y fomenta la relevancia del juego para el control innato del sistema emocional, entendiendo esto como la organización de la información emocional y de comportamiento.

La terapia del juego es una herramienta terapéutica donde los terapeutas, utilizan el juego para ayudar que los niños puedan expresar lo que les incomoda, complementando en el lenguaje verbal para expresar sus pensamientos y sentimientos En la terapia de juego, los juguetes son las palabras del infante, y el juego su lenguaje (Schaefer, y Kaduson 2006).

El juego actuará desde la conexión del neo córtex hasta la zona límbica (Jiménez,2003), conectando todo el funcionamiento del cerebro en una sola armonía, desde las emociones hasta los procesos más altos de gnosia del ser humano.

Desde el pensamiento complejo el ser humano es integral, entenderlo desde esa complejidad requiere saber los niños y las niñas al jugar pueden procesar y generar

información desde muchas perspectivas: neurológicas (al realizar la estimulación cerebral), pedagógicas (al aprender nuevas palabras, hasta conceptos complejos), psicológicas (al permitir que la psiquis absorba la información para procesar la información emocional), social, (en el momento en el que juegan unos con otros) y por último terapéutica(cuando se necesita de un experto que juegue con la persona para ayudarle a manejar situaciones que no pueden ser entendidas por el mismo). (Morin, 2003).

“Por lo tanto el juego es holístico por naturaleza” (Wilber, 1992). Los niños pequeños dan algunos significados a objetos a través de la imaginación, la creatividad y en algunos casos, inventan personajes u objetos poco convencionales que no tiene parecido con el objeto que están jugando en ese momento. Citando las palabras de (Proaño, 2009) “Así, durante el juego, pueden asignar a un objeto una utilidad que no es la verdadera (transposición de función). Se da la “representación simbólica”, donde el niño por medio de los juguetes, empieza a representar el mundo”. De este modo, el juego favorece a la creatividad y aprendizaje de los niños (Jiménez, y Dinello,2004).

Según (Proaño, 2009). “La regulación de las emociones y el entrenamiento de comportamientos se dan en los procesos lúdicos, por lo tanto, la psicología usa este método para reforzar, reformular o formular nuevos comportamientos”. Es decir, el juego da placer a los niños y esto ayuda que el aprendizaje de nuevos comportamientos y la enseñanza del control de las emociones sea eficaz, ya que los neurotransmisores durante el juego son sinónimo del placer y de la felicidad.

2.2. Principios de la Ludoterapia Kontikion

El Centro de Ludoterapia Kontikion basa su terapia en la terapia del juego, que es una de las corrientes psicológicas que incursionan en la terapia infantil. Existen innumerables técnicas para mejorar la salud mental de los niños. Pero al ser el juego el lenguaje de los niños, el Centro de Ludoterapia Kontikion lo hace desde el juego. Cuando el niño que no juega se enferma (Axline, 1947). Ya que el juego es la manera como el niño equilibra sus aprendizajes con sus vivencias cotidianas, además, le permite afianzar las diferentes enseñanzas y situaciones de su vida. Al impedirle que juegue, se pone en situaciones de desequilibrio y con prontitud en enfermedades psicosomáticas y somáticas. (Proaño, 2009).

La terapia del juego permite recuperar ese espacio perdido por los niños y, dentro del juego libre, sanar sus dolencias causadas simplemente por la imposibilidad de simular, representar o simbolizar una u otra situación que el niño necesite (Schaefer,2002).

Por lo que el juego deja de ser tan solo un método, muestra relación entre el adulto que juega con el niño, ya sea para enseñarle o para dirigir su terapia, de tal forma que exista una conexión entre el universo creado por el niño o por él adulto que lo guía. Por esto, es que el observador del juego puede tener la capacidad de romper la tensión lúdica y transformar la entrega entre los jugadores y el juego en algo simulado o hasta ridículo. Para jugar solo se necesita jugadores, y si los observadores no juegan irrumpen la realidad psíquica del símbolo lúdico (Scheines, 1981).

Axline Virginea (1947) pone nombre y empieza a marcar ciertos principios sobre el manejo de la terapia del juego no directivo que siguen siendo vigentes en la actualidad, y en 2003 Virginia Axline, afirma que “la terapia de juego no-directiva es una oportunidad donde el niño puede experimentar crecimiento, bajo las condiciones más favorables”.

Dentro de la Terapia Kontikiana existen 8 principios básicos, se cumplen:

1. El terapeuta debe desarrollar una relación interna y amigable con el niño, mediante la cual se establece una armonía lo antes posible.
2. El terapeuta acepta al niño tal como es.
3. El terapeuta crea un sentimiento de actitud acogedora en la relación, de tal forma que el niño se siente libre para expresar sus sentimientos por completo.
4. El terapeuta está alerta a reconocer los sentimientos que el niño está expresando y los refleja de nuevo hacia él de tal forma que logra profundizar más en su comportamiento.
5. El terapeuta observa un gran respeto por la habilidad del niño para solucionar sus problemas, si a éste se le ha brindado la oportunidad para hacerlo. Es responsabilidad del niño decidir y realizar cambios.
6. El terapeuta no intenta dirigir las acciones o conversación del niño en forma alguna. El niño guía el camino; el terapeuta lo sigue.
7. El terapeuta no pretende apresurar el curso de la terapia. Este es un proceso gradual y, como tal, reconocido por el terapeuta.

8. El terapeuta establece sólo aquellas limitaciones que son necesarias para conversar la terapia en el mundo de la realidad y hacerle patente al niño de su responsabilidad en la relación. (Proaño, 2023 & Cevallos, 2023)

Una de las herramientas principales dentro de la metodología Kontikiana es el símbolo, Melanie Klein (1955) inicia la interpretación al juego simbólico de los niños, empezando así a usar la terapia del juego para mirar el alma de los niños ya que la terapia kontikiana es una técnica que envía información al inconsciente y se interpreta lo que indica a través de las plasmaciones artísticas. El primer psicólogo que habló sobre el símbolo y la terapia fue Carls Jung (1958) ya que pensaba que podía entender a las personas con trastornos psiquiátricos a través de los símbolos de sus dibujos.

Afirmando las palabras de Proaño (2023) & Cevallos (2023) “El Símbolo es el mecanismo de entrada y salida de la psique, por lo tanto, el juego es el lenguaje que se usa para realizar la relación terapeuta-paciente”. Por lo tanto, el niño no tiene ninguna enfermedad, y está atravesando dificultades y la terapia puede volver a ayudarlo a encontrarse con su eje interno esencial. (Proaño, 2023)

A través de este inicio se da paso a la interpretación de los juguetes y el juego, ya que no solamente tiene el significado de la relación creada en el jugador. En la mayoría de veces el juego o el juguete desempeñan realidades que realmente necesitan ser vividas por el niño o adulto. (Cevallos, 2023 & Proaño, 2023). Además, existe la posibilidad de cambiar mágicamente un objeto en varios no se debe solamente a la imaginación individual del niño, sino del inconsciente colectivo que le permite cambiar en una serie de interrelaciones predeterminadas cierto objeto en varios otros (Jung, 1947). Es decir, que existe la misma energía psíquica pero diferente nivel de interrelación, sin dejar ser vulnerable al niño o la niña en su proceso, evitando colocar al niño en estas otras variables le permite al adulto manipular sus interpretaciones y hacer por lo tanto mucho más fácil la enseñanza o la sanación (Ferriere, 1956).

2.3 Intervención de la Ludoterapia Kontikion

Las o los terapeutas introducen los retos simbólicos con extremo cuidado realizando un estudio profundo de cada niño, su entorno y su carta natal, denominado anamnesis. En este proceso los o las terapeutas deben investigar sobre los arquetipos universales que

mueven al niño y a su colectivo actual (películas, series) para que de esta forma se logre obtener herramientas para mover la psique y encauzar nuevamente al niño en su proceso de sanación. Los niños están mucho más conectados con el Inconsciente Colectivo ya que para ellos el acercamiento a lo sagrado es fluido y los mecanismos universales han sido los cuentos, los mitos y la magia y eso permite que se renueve la conexión con su Espíritu y obteniendo la herramienta del lenguaje simbólico para decodificar sus problemáticas y en muchas ocasiones existen niños que aprenden a decodificar mucho más allá de ellos mismo, conectándose no solo con su inconsciente personal sino con el colectivo, logrando en ocasiones ser Guías para otros niños y para sus propias familias. (Cevallos, 2023 & Proaño, 2023).

Las y los terapeutas deben entender el lenguaje simbólico del niño o la niña, de esta forma, tener una conexión con lo sagrado y lo imprescindible e imprescindible. Estar muy atentas y atentos a cambios o movimientos repentinos, deseados y no deseados, ya que todo es muy importante dentro de cada proceso terapéutico de sanación.

Los y las terapeutas realizan actividades denominadas retos, que muchos de los retos son sanadores permitiendo que los niños estén mucho más conectados con el Inconsciente Colectivo. Un reto es una actividad lúdica creada acorde a la edad del niño o la niña, de acuerdo a su etapa de desarrollo, el o la terapeuta debe tomar en cuenta el contexto familiar, escolar y social del niño o la niña, cada reto debe tener un contexto divertido, simbólico y psico mágico específico del niño o la niña, teniendo una intención clara y la dificultad o complejidad con la que se va a trabajar. (Cevallos, 2023 & Proaño, 2023).

Existen 3 tipos de reto:

- Retos de exploración: Permite explorar y sostener una hipótesis
- Retos de movimiento: Se realiza un movimiento una vez comprobado la hipótesis.
- Retos de comprobación: Cuando se realiza el movimiento, permite comprobar si el movimiento fue asertivo.

Los retos se realizan a través de un Sistema de Juego denominado Tablero de juego, dentro de este existen 5 niveles, que son lo que permitirán que vaya avanzando en su proceso de sanación para lograr avanzar en cada área según el nivel.

Niveles:

1. Nivel Agua

Permite explorar los ámbitos del niño o la niña (personal, familiar, escolar) se encuentra relacionado con el aprendizaje, el reconocimiento, autorregulación y manejo de las emociones.

2. Nivel Tierra

Se encuentra relacionado con el vínculo materno y los valores.

3. Nivel Fuego:

Relacionado con el vínculo paterno, sistema de conducta, reglas y normas

4. Nivel Aire

Está vinculado con la otredad, los otros, y las habilidades sociales.

5. Nivel Éter:

Relacionado con el sí mismo, en este nivel se trabaja la autoestima, el autoconcepto, entre otros.

A través des estos niveles se realiza la intervención terapéutica, realizando dentro de cada nivel, retos que permiten procesos de sanación en cada uno de los niños y las niñas.

CAPÍTULO 3

3.1 Guía de Intervención Emocional para el aula de clase

La relevancia de las emociones y del desarrollo de la inteligencia emocional en diversos ámbitos de la actividad humana es tema de indiscutible interés en la investigación científica, por su vinculación con el desarrollo de comportamientos más adaptativos y menos patológicos (Mestre & Guil, 2012; Mestre, Gutiérrez-Trigo, Guerrero, & Guil, 2017).

Las intervenciones preventivas en los primeros años de vida tienen como objetivo mejorar la competencia socioemocional y prevenir problemas de conducta y psicopatologías. Este logro requiere un mayor acercamiento entre la ciencia y la práctica y viceversa (Izard, 2002). Las emociones constituyen el primer sistema de comunicación humano, previo al desarrollo del lenguaje. En la presente guía, se intentará trasladar actividades y retos sobre el proceso de socialización de las emociones, su papel en el desarrollo infantil temprano, y en edades posteriores en niños y niñas.

Según la teoría de las etapas del desarrollo infantil temprano de Wallon (1879-1962), quien describió el desarrollo emocional del infante y el papel de las emociones en el establecimiento de relaciones sociales, fue la base para abordar los procesos de socialización y el papel de las emociones en el desarrollo infantil. John D. Mayer y Peter Salovey (2007) definieron la Inteligencia Emocional, como la capacidad para manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones. Actualmente, la Inteligencia Emocional es conceptualizada como un constructo estructurado por cuatro grupos de capacidades interrelacionadas y jerárquicamente establecidas según la función psicológica que cumplen y son: Percepción, valoración y expresión de la emoción (Mayer & Salovey, 2007), una de las más importantes es la interacción social, que se adquiere a edades muy tempranas, y se puede definir, como la capacidad de percibir e identificar las emociones en uno mismo y en otros. Esto implica la decodificación de señales emocionales en las expresiones faciales, el tono de voz o la expresión corporal (Brackett, Rivers, & Salovey, 2011). De tal forma que los niños y las niñas en edades tempranas puedan lograr identificar las siguientes capacidades que incluyen:

- a) Identificar los propios estados físicos, sentimientos y pensamientos.

- b) Identificar emociones en los demás, en bocetos, en obras de arte, a través del lenguaje, sonido, apariencia y conducta.
- c) Expresar emociones adecuadamente y expresar las necesidades relacionadas con esos sentimientos.
- d) Discriminar entre las expresiones precisas o imprecisas y sinceras vs. las fingidas de las emociones. (Mayer, Salovey, Caruso, & Cherkasskiy, 2011).

Afirmando el estudio de Brackett (2011) & Mayer (2011), las emociones son facilitadores del pensamiento dentro del desarrollo del ser humano, esta investigación hace referencia a cómo las emociones dirigen la atención a información relevante y pueden determinar la forma en la que se enfrenta los problemas, incluso la manera en la que procesamos la información. Es decir, que se podría determinar cómo las emociones afectan al sistema cognitivo y, de esta manera, cómo pueden ser empleadas para la toma más efectiva de decisiones (Brackett, 2011 & Mayer, 2011).

Posterior a esto, el aprender a comprender y analizar las emociones empleando el conocimiento emocional, consiste en conocer cómo se combinan y cambian las emociones; de tal forma que puede interferir en la importancia para tratar con otros y para comprenderse a uno mismo. Incluyendo el etiquetado o nombre correcto de las emociones, la comprensión de su significado emocional, atendiendo a las emociones sencillas, a las más complejas y a la comprensión de la evolución de unos estados emocionales a otros (Mayer, 2011).

Poco después de aprender a reconocer las emociones, los niños y las niñas pueden identificar las emociones y nombres o etiquetarlas, de tal forma que las pueden percibir y ver la relación que existe entre estas, reconociendo las similitudes y diferencias entre las emociones que se sitúan en un continuo. A su vez, al unir las emociones a las situaciones, pueden ser guías a sus padres a quienes les enseñan razonamiento emocional. Mayer y Salovey (1997) señalaron que, las personas más saludables emocionalmente, son aquellas que asumen las emociones como un vehículo al conocimiento sobre las relaciones personales con el mundo; la alegría indica relaciones armoniosas con otros y el enfado a menudo refleja una sensación de injusticia. Dentro de este estudio existen algunos factores para reconocer e identificar las emociones.

- a) Nombrar o etiquetar las emociones y reconocer las relaciones entre las palabras y las emociones mismas.

- b) Interpretar los significados de las emociones.
- c) Comprender sentimientos complejos, combinados o simultáneos.
- d) Reconocer las transiciones entre emociones, como la de la ira a la satisfacción.

Finalmente, a través de la regulación reflexiva de las emociones se promueve el crecimiento intelectual y emocional. De tal forma que el niño o la niña logre la capacidad de mantener estados de ánimo deseados o utilizar estrategias de reparación emocional, así como manejar y regular las emociones propias y de los demás, tales como saber calmarse tras estar enfadado, librarse de la irritabilidad o ser capaz de aliviar la ansiedad de otra persona. Estudios determinan que los niños y las niñas más exitosos en esta regulación reflexiva de las emociones pueden recuperarse más rápidamente de las situaciones difíciles de la vida (Mayer, 2011).

En conjunto con estos datos de investigación y la asertiva información de la metodología de Ludoterapia Kontikiana, en este trabajo de investigación se realizará una Guía de intervención emocional para el aula de clase. Se han planteado algunas preguntas para poder abarcar los retos y actividades que se van a desarrollar en esta guía de intervención, siempre buscando fomentar la importancia de las emociones desde la identificación, reconocimiento, evaluación y regulación de cada una de ellas, de tal forma que puedan aportar al aprendizaje significativo de cada uno de los niños y las niñas en las aulas de clase, en cualquiera de las materias que se desee desempeñar. En la principal estrategia, se intentó atender a tres preguntas fundamentales: ¿a quién enseñar?, ¿qué enseñar? y ¿cómo enseñarlo?

¿A quién enseñar?

De acuerdo a los estudios establecidos por Piaget (1956), Wallon vincula el concepto de desarrollo al concepto de estadio. En cada estadio del desarrollo del niño o la niña, hay que tener en cuenta tanto la función dominante que está presente en el mismo (actividad dominante), como la orientación de la actividad que desarrolla el sujeto (hacia sí mismo o hacia afuera). La transición entre estadios se producirá por el cambio de función dominante, y en cada estadio los niños y las niñas requieren tener la importancia de la intervención de las emociones para poder generar éxito cognitivo, emocional o socio afectivo dentro y fuera de las aulas de clases. (Wallon, 1941).

Para lograr y tener éxito en el proceso se requiere los siguientes pasos:

1. Proporcionar una comunicación emocional temprana a los niños para prevenir sistemas emocionales disfuncionales, fortalecer el establecimiento de vínculos y controlar las propias conductas en relación con los otros. Lo cual implica:

- Incrementar la sociabilidad, bienestar personal y conductas constructivas a través de la activación y utilización de emociones positivas y negativas.
- Utilizar las emociones negativas en los procesos de aprendizaje y memoria, así como para fomentar la empatía y las conductas prosociales.
- Diferenciar el estado emocional como consecuencia de un patrón estable de respuesta (respuesta emocional rasgo) o un patrón emocional temporal generado por determinadas situaciones (respuesta emocional estado).
- Aportar estrategias de regulación emocional adaptadas a patrones de respuesta emocional activados en cada momento y entrenar la flexibilidad de sus usos.

2. Facilitar el desarrollo de conexiones adaptativas entre emoción y cognición para incrementar el conocimiento emocional, la regulación de emociones y las estrategias de afrontamiento adaptativas.

3. Modular la expresión de la emoción como vehículo favorecedor de la regulación de emociones. (Gil, 2018; Gil, 2018; De la Torre 2018; Zaya, 2018).

¿Qué enseñar?

Para conseguir los objetivos educativos, además de las propuestas y retos que se brindarán en la guía, deben ser puestas en práctica por los maestros, docentes o terapeutas, es necesario que estos reciban formación en tres aspectos.

1) Principios fundamentales del aprendizaje y su implicación con el proceso de socialización acerca de la intervención de las emociones de los niños y niñas, concretamente:

2) Características evolutivas y de desarrollo de los niños y niñas, definidas en su teoría por Wallon.

3) Competencias del reconocimiento, identificación, validación y regulación de las emociones a través del juego como lenguaje universal, otorgado por el Centro de Ludoterapia Kontikion. (Proaño, 2023 & Cevallos, 2023)

¿Cómo enseñarlo?

A través de principios metodológicos de la intervención de la Ludoterapia Kontikion y guía de intervención emocional.

Teniendo en cuenta nuevamente la descripción del proceso de intervención a través de los diferentes tipos de retos o actividades planteadas dentro del aula de clase, descritas por Proaño (2009).

- Todas las situaciones de interacción con los niños y las niñas deben ser entendidas como contextos y oportunidades de aprendizaje. Respetados como seres individuales capaces de realizar sus propios procesos de sanación y aprendizaje.
- Todos los retos se trabajarán globalmente, el proceso evoluciona de forma global y sus logros en unos aspectos están interconexionados con la consecución de otros y en estos periodos, pequeñas diferencias de avance pueden aportar grandes diferencias en los logros alcanzados por los niños y las niñas. Por lo cual, el docente, la maestra o la terapeuta debe ser una guía de apoyo, observando cada cambio o avance que realice.

Tomando en cuenta estos factores, lo que se desea señalar es cómo las emociones pueden influenciar dentro del proceso de aprendizaje en el aula de clase. En conjunto con la ludoterapia, siendo una terapia de juego, el cual es el lenguaje de comunicación de los niños, daría paso al inicio de un proceso de sanación y de intervención que podría brindar grandes y significativos resultados dentro del aula de clase en el proceso de aprendizaje.

Cabe recalcar que los retos y actividades que se presentarán a continuación, permitirán el inicio de reconocimiento, identificación, validación y regulación de las mismas, siempre y cuando el docente o facilitador brinde el apoyo y sostenimiento en el proceso.

3.2 Guía de Intervención Emocional para el aula de clase con la metodología de Ludoterapia Kontikion

Esta Guía de intervención Emocional, se trabaja a través de 5 niveles, los tres tipos de retos: exploración, validación y comprobación. Y al finalizar cada nivel se realizará una tienda mágica como parte de la intervención emocional en conjunto con los padres de familia.

Nivel Agua

Objetivo del Nivel:

Lograr que los niños y las niñas puedan conocer, reconocer e identificar cada una de las emociones.

Actividad previa a los retos.

Cuento “El monstruo de colores”, escrito por Anna Llenas: A través del cuento del Monstruo de colores, se brindará información previa acerca de los tipos de emociones que existen. Este cuento presenta algunas escenas en las cuales, los estudiantes pueden identificar las situaciones o momentos en los que pueden presentar o sentir algún tipo de emoción.

Reto de validación:

Una vez contada la historia, se les entrega a los estudiantes cartulinas, en las cuales se les solicita, que dibujen los monstruos de colores de acuerdo a cada emoción, y según lo estén representando, se le entrega acuarelas para que puedan pintarlas.

El objetivo de este reto es conocer si los niños y las niñas logran identificar las emociones por el nombre y reconocen de acuerdo al color.

Reto de Comprobación:

Cuando se encuentre listo y seco los monstruos con las emociones que se realizaron el reto anterior. Se le solicita a los niños y las niñas que giren la cartulina y dibujen una botella con marcador dorado, (símbolo que representara el momento a la situación), dentro de la botella deben escribir una situación o situaciones que han sentido o tenido que vivir para lograr sentir esa emoción.

El objetivo de este reto es, comprobar que cada uno de los niños y las niñas tengan el conocimiento previo del nombre y el color de las emociones, de tal forma que puedan validar la emoción en la situación o momento que se haya presentado.

Reto de Exploración:

Al finalizar los dos retos previos, se unirán todas las cartulinas formando un libro, y se les pedirá que cuenten su historia a uno de sus amigos o amigas, de tal forma que indiquen qué emoción está representando el monstruo y en qué momento o circunstancia la han sentido.

El objetivo de este reto es lograr explorar qué circunstancias, situaciones o momentos los niños y las niñas sienten o han tenido que sentir cada una de las molestias y cuáles de ellas han generado molestia, de tal forma que han trascendido de forma positiva o negativa, y dará paso para que aporte al siguiente nivel.

Tienda Mágica:

En el caso de identificar, que el niño o la niña, ha presentado molestia con algún circunstancia o situación, se solicitará a los padres de familia realizar una reunión para conversar con ellos acerca del proceso que se está manejando dentro del aula, para que el padre de familia, pueda tener conocimiento del proceso que se está trabajando del aula y la vez, pueda aportar con información acerca de las situaciones o circunstancias que el niño o la niña haya mencionado.

Nivel Tierra

Objetivo del Nivel:

Lograr que los niños y las niñas, puedan identificar y reconocer las emociones con sus madres o la figura materna.

Actividad Previa a los retos:

Cuento “A veces mi mama tiene truenos en la cabeza”, escrito por Beatriz Taboada y Dani Padrón. A través de este, se les enseñara a los niños y las niñas las emociones que las mamas presentan y cómo se pueden sentir, actuar y reaccionar, por lo cual es importante que cada uno de los niños identifique, reconozca y también la importancia de la validación de las emociones en las mamas.

Reto de comprobación:

Se les entregará un pliego de papel bond, para que cada de los niños y las niñas dibujen con tizas a su mama en cada emoción, e indiquen los símbolos señalados en el cuento con cada una de las emociones.

Este reto tiene como objetivo, que cada uno de los niños identifiquen las emociones en su mama, o la persona que brinda la imagen materna, de tal forma que pueda evidenciar que las emociones se presentan en niños y adultos, y pueden hacer referencia que en diferentes situaciones se puede validar las emociones que se presenten sin importar cual sea.

Reto de validación:

Se les entregará estrellas plateadas, en las cuales cada uno de los niños escribirá situaciones o circunstancias que hayan presenciado, visto o escuchado, en las que cada de sus mamas hayan presentado algún tipo de emoción. Las estrellas deben ser colocadas junto a los dibujos de cada una de los dibujos realizados previamente con tizas.

Con este reto, se logra validar las circunstancias y emociones que otras personas presentan en especial, cuando mamá no siempre puede o debe estar bien.

Reto de Exploración:

Iniciamos el juego, con los niños y niñas indicando que viajamos al pasado y somos exploradores, y vamos a buscar nuevos amigos, entre esos amigos está involucrada la mama de cada uno de ellos cuando era niña, así que les entregamos un papel forma de pergamino, este pergamino se convertirá en un código secreto de validación de las emociones que viene del futuro. Cada uno de los niños y las debe escribir una carta a su nueva amiga, que en este caso será su mamá cuando era niña, esta carta debe indicar como se llaman las emociones y en qué circunstancias o situaciones se podrían presentar, y cómo ellos consideran que se debe actuar en ese momento.

En este reto, deseamos que los niños y las niñas, puedan conocer, identificar y reconocer las emociones, estas nos darán la pauta para saber cómo se sienten ellos en circunstancias incómodas, en cuales sus madres no pueden gestionar sus emociones, por falta de conocimiento de las mismas.

Tienda mágica:

Se realizará una reunión específicamente con mama, poder entregar el pergamino o código secreto de validación de emociones, para poder ayudar a las madres de familia a conocer, reconocer, validar y gestionar en base a las situaciones que sus hijos o hijas hayan

estado, de tal forma que, si las circunstancias o las situaciones son poco sostenibles, se les sugeriría tomar citas terapéuticas con un especialista para lograr que puedan gestionar y de paso a la regulación de las mismas.

Nivel Fuego:

El objetivo principal, en este nivel es que los niños y las niñas, reconozcan y validen las emociones de papa, proporcionando información valiosa acerca de la importancia de identificar las emociones, dejando de lado el género y el sexo al que pertenecen los seres humanos, además se les brindara información del que desempeñan las normas y reglas con la importancia del saber decir no y respetar las decisiones de los otros.

Actividad Previa a los retos:

Se relata una historia en pictogramas acerca del sol, se les indica a los niños y niñas que hay ocasiones en las que el sol brilla con intensidad, puede ocultarse y también puede estar parcialmente nublado, pero siempre está el cielo para guiar el camino y brindarnos calor. Posterior a esto, se hace referencia a los niños y niñas que el sol puede ser como papá o la imagen paterna que ellos puedan tener en sus vidas.

Reto de Comprobación:

Se solicita a los niños y niñas que en una cartulina negra A4, dibujen a papá o a la figura paterna con una tiza blanca, y del centro del dibujo dibujen de adentro hacia afuera colores con pasteles de acuerdo a las emociones que hemos aprendido durante este proceso, de tal forma que cada uno de ellos pueda identificar y reconocer las emociones que papá o la figura paterna lleva con él.

El objetivo en este reto es comprobar que los niños y las niñas, puedan identificar cada una de las emociones aprendidas durante este proceso, logrando reconocer en la vida y la imagen paterna.

Reto de validación:

Se entrega a los niños y niñas plastilinas moldeables de diferentes colores, para que puedan modelar a papá o la imagen paterna, con los colores que ellos consideran que tiene las emociones que papá o la figura paterna siente.

Con este, se logrará validar las emociones en otros, en especial en papa, ya que, en nuestra sociedad, se invalida mucho las necesidades emocionales y las emociones que los padres

puedan sentir por el hecho de ser hombres y también porque, nos han hecho creer que papá siempre debe ser fuerte y está bien sobre cualquier cosa.

Reto de exploración:

Se jugará con un dado, el cual indicará en cada lado una emoción distinta. Al momento que caiga en alguna de las emociones, cada uno de los niños y las niñas podrán contar en qué situación o circunstancia vieron, o presenciaron a su papá o figura paterna actuar o sentir esa emoción.

Este reto permitirá identificar las circunstancias o situaciones que se deben trabajar o reforzar en casa para mejorar el vínculo paterno.

Tienda mágica:

Se solicitará una reunión con el padre de familia o la figura paterna, para poder conversar acerca de las situaciones y momentos en los que el niño o la niña ha presenciado y se ha sentido incómodo, o pudo haber observado que su papá se ha sentido incómodo. También se podrá identificar el tiempo de calidad que comparte con su hijo o hija, y en caso de que sean divorciados o separados. Se puede sugerir tiempos específicos para que ambos compartan de tiempo de calidad.

Nivel Aire

Objetivo del Nivel

El objetivo de este nivel es aprender a identificar las emociones en los otros niños y niñas, trabajando el respeto, empatía y tolerancia a la otredad. Además de fortalecer las habilidades socio-afectivas dentro del aula entre pares.

Actividad previa a los retos:

Se realizará una actividad grupal, al salir al patio o algún lugar abierto, se solicita a los niños y niñas que se unen en pares, a uno de los niños o las niñas se le venda los ojos, y otro debe guiar sosteniendo su mano una vez que inicie el juego. El niño o la niña que guía al otro niño o niña, debe sostener su brazo o su mano y hablar lo más claro posible para que el niño o la niña que está con los ojos vendados no se caiga y pueda caminar lo mejor posible. y después de realizar el juego forma viceversa. Después se realiza una retroalimentación entre

todos los niños preguntando cómo se sintieron, y haciendo referencia a cómo el otro niño o la otra niña se podrían haber sentido en ese proceso.

El objetivo de este juego es que cada uno de los niños identifique como el otro o la otra niña se puede sentir al estar con los ojos vendados, y la importancia de aprender a confiar y sentirse sostenido en el otro.

Reto de exploración:

Se jugará dentro del aula en la que son pescadores, se harán grupos de varios niños dependiendo el número de niños y niñas que hayan dentro de la clase. En varias piscinas pequeñas se colocará agua, y en ellas algunos peces fomix relacionados al color de las emociones que han aprendido previamente. Cada niño o niña debe tener el número completo de peces de acuerdo al color que se ha relacionado a las emociones. Una vez que tengan todos los peces juntos deben ubicar en una cartulina blanca A3 pegar con goma y escribir abajo en qué situación con sus amigos o amigas he sentido la emoción y que le ha hecho sentir así.

El objetivo con este reto, es que cada niño o niña pueda identificar las emociones en situaciones de su entorno con sus amigos o con las otras personas, y a la vez reconocer cómo ha actuado.

Reto de validación:

Jugaremos a que somos artistas, y debemos colocar una obra de arte en nuestra aula de clase, así que todos los niños y las niñas crearán sus propias obras de artes acerca de normas o reglas que podemos tener en el aula de clase, cuando sentimos cada una de nuestras emociones. Cada uno de los niños dibujara con crayones cómo será su forma de actuar con sus amigos cuando sienta cada una de las emociones, una vez que cada uno tenga su dibujo, se pegara en forma de collage para colocar en la pared a la vista de todo, creando un recordatorio de cómo actuar con cada uno de sus amigos o amigas, en diferentes situaciones, y cada uno espolvorea polvos mágicas dorados y plateados (con escarcha) para que se queden pegados y se puedan cumplir las normas y reglas planteadas en conjunto.

Con este reto se fomentará el respeto entre pares, y aprender a decir cuando es necesario y nos molesta, a la vez también se afianzará la validación de las emociones en cada uno de ellos y en los demás. Finalmente se brindará algunas estrategias socioemocionales y socioafectivas para una mejor convivencia dentro del aula, a través del trabajo de trabajo de autorregulación emocional.

Reto de comprobación:

Se juega con los niños el juego denominado caras y gestos, en el cual ellos deben actuar de acuerdo al pictograma correspondiente para que sus amigos y amigas adivinen y contesten. En cada pictograma se encontrará una emoción y una situación con sus amigos dentro y fuera del aula de clase, en la cual ellos actuaran para que los demás puedan identificar y reconocer o dar oposiciones de cómo se podría actuar y las herramientas que se podrían manejar.

Este reto permitirá validar como cada niño actúa y podrá enseñar el respeto y tolerancia entre pares, ya que al ver como cada uno reacciona, actúa o explica, da la pauta para identificar si los niños y niñas están aprendiendo a reconocer, identificar, validar y regular poco a poco cada de las emociones aprendidas en este proceso.

Tienda mágica:

Se realizará un taller para padres de familia de todos los niños, en cual se enfocara la importancia del conocimiento, reconocimiento, valoración y el inicio de la regulación emocional en el hogar de cada uno de los niños, para lo cual se realizarán actividades para la intervención de cada una de las emociones. Además de fomentar el apoyo del sostenimiento del proceso que se ha ido trabajando durante este tiempo.

Nivel Éter**Objetivo del Nivel**

En este nivel se trabajará el reconocimiento, la validación y el aprendizaje de la regulación de las emociones a través de diferentes estrategias, para lograr que cada uno de los niños y las niñas logren el reconocimiento de sí mismos, trabajando y fortaleciendo la autoestima, el autoconcepto, la autovalidación de las emociones y la percepción de las mismas.

Actividad Previa a los retos:

Cuento “Vacío”, escrito por Anna Llenas. A través de este cuento se trabajará con los niños y las niñas la importancia del amor propio, la aceptación y la autoestima. Además, de afianzar la importancia de la validación de las emociones en cada uno de los momentos que

se han presentado o se van a presentar. De tal forma que, cada uno de ellos puedan lograr entender que aun, cuando pasemos por situaciones dolorosas, tristes, molestas o felices, siempre seguirán siendo su ser esencial, que les permitirá trascender.

Reto de validación:

Se jugará con los niños a que se convierten en magos, y se crearán pócimas en frascos de vidrio para que cada vez que sienta alguna emoción y necesiten ayuda para regular, se colocará una pequeña cantidad en su frasco esencial para que puedan sentirse mejor.

Se colocarán un papel escrito con la actividad alternativa de regulación emocional emplastificado, en cada uno de los frascos, dentro de cada uno se pondrá agua, escarcha y brillos o estrellas, de tal forma que al moverlos se genere un frasco de la calma.

Actividades alternativas:

- Escuchar una canción
- Pensar en otra cosa
- Hacer respiraciones profundas
- Hablar de lo que me preocupa
- Tratar de relajarme
- Dibujar un arcoíris con acuarelas y dar el nombre del color a cada uno
- Colorear mándalas
- Bailar la canción que más te gusta.

El objetivo de este reto es lograr que cada uno de los niños y niñas aprendan a regular sus emociones con pequeñas actividades alternativas en momentos de mucha molestia. Además, de aceptarse y amarse con cada una de sus emociones

Reto de comprobación:

Cada uno de los niños se dibujará en un frasco de vidrio con color negro y después pintara con pinturas acrílicas, haciendo referencia que ese frasco es su ser esencial. En una hoja de color blanco se solicitar que cada uno de niños y las niñas escriban, palabras de adjetivos positivos y negativos de cada uno, se emplasticarán y se ubicarán dentro del frasco en conjunto de agua, y escarcha dorada y plateada. De tal forma que al mover la botella puedan visualizar lo que son en cada uno de ellos en su ser esencial.

En esta botella se colocará con un gotero, una gota de cada una de las actividades alternativas cuando cada uno de los niños y las niñas necesiten ayuda para regular sus emociones.

Con este reto, los niños podrán entender que todos somos diferentes en nuestro ser esencial y con todas nuestras virtudes y defectos, podemos amarnos y aceptarnos tal cual somos, y en momentos cuando necesitamos ayuda al pasar por alguna situación que nos incomode podemos solicitar ayuda y está bien hacerlo.

Reto de exploración:

Se jugará a que los niños y las niñas se conviertan en científicos, por lo que deben realizar algunos experimentos para sacar la mejor versión de cada uno, y crearán el mejor ser esencial de cada, para esto se usará colorante vegetal de varios colores, aceite y agua. Se mezcla el aceite con los colores del colorante vegetal de acuerdo a cada emoción, se hará referencia que el aceite es el ser esencial y único de cada uno de los niños y las niñas, después se colocara agua en un vaso de vidrio transparente, y se verterá el aceite el agua y se coloca música instrumental para cada uno de los niños puedan observar cómo cada color va cayendo sobre el agua, como una lluvia de colores dentro del vaso. Una vez realizado el experimento que se les da la retroalimentación de la importancia ser cada uno el que es, amándose y aceptándose como es, con sus emociones y sus talentos, y explicando que desde ese momento existirán momentos en los que sentirán las emociones se juntan y les invaden como sucedió en el experimento, pero ahora conocen y han aprendido varias estrategias, herramientas y trucos para que puedan conocer, reconocer, validar y regular sus emociones. Finalmente, con este reto, se podrá evaluar si los niños conocen, reconocen, validan y regulan sus emociones después de este proceso de los 5 niveles. Además, se podrá evidenciar las fortalezas y debilidades que se presentaron en el proceso y qué niveles, se requiere reforzar o volver a trabajar.

Tienda Mágica:

Se realizará un taller entre padres, madres de familia o figuras maternas o paternas e hijos, en este taller en conjunto. Se realizará un reto de validación en conjunto, con cada uno de los miembros de la familia. Se entregará a fomix moldeable de diferentes colores, para que cada uno pueda crear un arcoíris de colores de acuerdo a las emociones aprendidas durante este proceso, una vez realizada la actividad, se les retroalimenta y recordará que el arcoíris en el cielo sale después de haber pasado lluvia en conjunto con el sol, de tal forma que haya relación a la vida de cada uno de los seres humanos ahí presentes, donde se les explica que

uno es un ser autentico y único, y lleva consigo emociones que deben ser reconocida, validadas y poco a poco reguladas para que día a día puedan disfrutar mejor la vida.

Finalmente se realizará una graduación con una ceremonia simbólica para los niños y las niñas, entregando sus diplomados de super héroes de las emociones, se les colocará una capa, se les entregará sus super-pócimas para el apoyo de la regulación de las emociones y sus arcoíris.

Conclusiones

Las emociones son una de las inteligencias del ser humano que debe ser desarrollada consiguiendo una inteligencia emocional que nos permita gestionar nuestras emociones. Esto es importante porque influyen en nuestra salud y en nuestra forma de actuar. Por lo que, es importante dar el aprendizaje y el conocimiento en edades tempranas para que los niños puedan aprender a gestionar y regular sus emociones desde que son pequeños. (Dúran, 2014)

Un factor importante a considerar es, saber que el desarrollo de las habilidades emocionales, deberían iniciar en familia, a través de interacciones entre padres, madres e hijos, pero también hay veces que los padres de familia por falta de conocimiento o ignorancia en el tema, se sienten incapaces de enseñar y guiar el desarrollo de los procesos emocionales de sus hijos, por lo que los maestros, docentes y terapeutas podemos ser guías y facilitadores para apoyar en este proceso importante y muy necesario. Podemos ayudar y apoyar al niño o la niña, en el desarrollo de todos los aspectos físicos, cognitivos, afectivos, sociales y emocionales, de tal manera que, al ser relacionados entre sí, cada uno de las áreas antes mencionadas pueden tener un apoyo en conjunto en el aprendizaje del niño o la niña.

Es importante conocer que los maestros como modelo de inteligencia emocional, para los niños y las niñas, y como canal de aprendizaje y enseñanza hacia ellos, por lo cual siempre hay que tomar que cuenta, que en cada proceso que será guiado o enseñando se debe vigilar el tono afectivo que rodea la comunicación, de tal manera que somos mediadores de las habilidades emocionales de los niños y las niñas, para enseñar y guiar a programar y presentar aquellos estímulos que puedan modificar su trayectoria emocional, logrando que cada niño niña puedan sentirse bien consigo mismos y llegar a regular sus reacciones emocionales.

El lenguaje de los niños y las niñas innato en cada uno es el juego, lo más importante es cada proceso es jugar, el juego tiene un valioso y maravilloso aporte, ya que a través del juego los niños y las niñas descubren las cualidades de los objetos, construyen el conocimiento, comparan y descubren sus aptitudes, representan papeles, y se convierte el mediador directo con la psique del niño y la niña para lograr aprendizajes significativos, y mejoren sus relaciones con los otros.

En función a las investigaciones académicas se encontró que un buen desarrollo de la habilidad de reconocer emociones ayudará a establecer una buena regulación emocional y, por ende, esto influenciará de forma positiva en diferentes aspectos de la vida como el éxito escolar, la inteligencia emocional, ámbitos laborales y ámbitos personales. De igual manera, se evidenció que la aplicación de la ludoterapia Kontikiana, como proceso de sanación en los niños y las niñas, brinda un mayor y significativo aporte a la educación emocional puede ayudar a que el niño desarrolle estas habilidades de forma asertiva para que puedan ser aplicadas en el futuro. De tal forma que les otorga herramientas y habilidades para que puedan ser utilizadas en diferentes situaciones y ámbitos para su proceso de desarrollo cognitivo, emocional y físico.

El método de Ludoterapia Kontikiana, presenta 5 niveles en los cuales los niños y las niñas, van trabajando conociendo y afianzando diferentes procesos de sanación interna dentro de su psique y lograr llegar a incorporar en su ser esencial, amarlo, respetarlo y construirlo. Se puede observar que el Nivel Agua brinda aportes al conocimiento y reconocimiento de las emociones, al poder pasar por este nivel los niños y las niñas pueden aprender más acerca de las emociones, muchos de los niños no tienen ningún conocimiento acerca de las emociones y en este nivel aprenden a reconocer cada una, e inicia su proceso de aprendizaje para identificar las situaciones o circunstancias que han tenido alguna emoción y no tenían conocimiento de lo que les sucedía. En el Nivel Tierra se trabaja el vínculo materno, por lo que algunos de los niños y las niñas no presentan un vínculo materno o si lo tienen se encuentra desconectado o muy lejano a cada uno de ellos, además también se da aporte a la importancia de la valoración de las emociones que mamá puede tener o presentar, y que algunas mamás por falta de conocimiento en su niñez y adolescencia no han podido gestionar y por lo tanto, ese desconocimiento no ha permitido que exista una guía o acompañamiento de un correcto apoyo a la gestión emocional del niño o la niña. En el Nivel Fuego, se hace referencia al vínculo paterno, normas y reglas, para algunos de los niños y las niñas resulta complejo y complicado aprender del ejemplo de papa como gestionar o identificar sus emociones, ya que muchos papas han crecido con creencias erróneas de no expresar o validar sus emociones debido a su género, en esta investigación se brinda pequeños aportes que pueden generar el cambio en los padres al intentar cambiar sus conceptos con respecto a las emociones, que a la larga dará frutos en el apoyo y sostenimiento a cada de los hijo o hijas.

Posterior a este nivel, se encuentra el Nivel Aire, que trabaja las relaciones sociales y la otredad, dentro del aula de clase, este nivel tiene un aporte muy significativo ya que, se enseña el respeto y validación al otro, identificando y tomando que en cuenta que los demás también tienen emociones y pueden tener diferentes reacciones en cada situación o circunstancia. Se dan pequeños aportes, todo a través del juego cómo se caracteriza la Ludoterapia Kontikion, para que exista la validación de sus emociones y las demás también. Y finalmente está el Nivel de Éter que afianza el Yo, la autoestima y el autoconcepto, lo que permite que el niño o la niña crezca de una forma más consolidada con su esencia no sólo como un ser único y aceptado por sí mismo, sino como un ser humano esencial e irrepetible, que en conjunto con sus emociones, situaciones y procesos que ha sanado, esta sanando y sigue sanando lo hará, lo hace ser el mismo o ella misma.

Recomendaciones

Debido a que este es un trabajo de investigación se debe tomar en cuenta que la Ludoterapia Kontikiana, realiza sus procesos de sanación a través del juego, por lo que siempre tomarse debe en cuenta que los retos deben ser lúdicos y divertidos para que los niños y niñas sientan emoción al poder ser guiados y sostenidos en cada nivel. Además, los retos planteados en esta investigación son alternativas que pueden ser variadas en base a la necesidad y circunstancias del maestro, docente o terapeuta que requiera usarlo.

Por otro lado, hay que tener muy claro que cuando el docente, maestro o terapeuta decide apoyar y guiar en este proceso de sanación, debe ser muy consciente que se convierte en canal de sanación, y que debe estar situado en un lugar donde no refleje ni espejee sus conflictos emocionales o situaciones no resueltas. Por eso es tan importante, antes de cada proceso evaluarse internamente y soltar o dejar de lado en ese momento toda situación o problema que nos agobia para permitir que podamos guiar y sostener a los niños y niñas que están en nuestro camino en ese momento.

Finalmente, dejo la invitación abierta a los lectores de esta investigación, para que puedan ser parte del conocimiento de este maravilloso Método de Ludoterapia Kontikion, ya que teniendo el conocimiento previo de las funciones y todo lo que abarca, es enriquecedor no solo para los terapeutas, psicólogos sino también para los docentes y maestros, para que pueda ser usado dentro del aula de clase, y cada vez existan más niños sin problemas emocionales no resueltos (Proaño, 2023 & Cevallos 2023)

Referencias bibliográficas

- Arboccó de los Heros, M.(2015). *Apuntes psicoeducativos a la luz de las neurociencias. Universidad Femenina del Sagrado Corazón*, 11(1), 7-15. Lima, Perú. Recuperado de:http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/revista_tematica_pscologia_2015/7ARBOCCO.pdf
- Arias, D.(2011).Módulo: Cerebro y aprendizaje.
- Axline, V. (1947). *Play Therapy*. Houghton: Ballantine Books.
- Brackett, M., Bertoli, M., Elbertson, N., Bausseron, E., Castillo, R., & Salovey, P. (2013). *Emotional intelligence: Reconceptualizing the cognitionemotion link*. En M. Robinson, E. Watkins & E. Harmon-Jones (Eds.), *Handbook of cognition and emotion* (p. 365-379). Nueva York: Guilford Press.
- Brackett, M., Rivers, S., & Salovey, P. (2011). *Emotional intelligence: Implications for personal, social, academic, and workplace success. Social and Personality Psychology Compass*, (p. 88-103). <https://doi.org/10.1111/j.1751-9004.2010.00334.x>
- Caicedo, H. (2012) *Neuroaprendizaje, una propuesta educativa*. Bogotá: Ediciones de la U. Colombia
- Dúran, M. (2014). La importancia de las emociones y técnicas para gestionarlas . *Universidad de Valladolid*, 40-60.
- Ferriere, S. (1956). *Propósitos Psicológicos*, México: Editoriales Diana.
- Goleman, D.(1996).*La Inteligencia Emocional*. México:Ediciones S. A.
- Gómez, G. (2007). La educación moral hoy. *Theoria*, 16(1), 5-6.
- Guil, R., & Paloma de la Torre, G. O. (2018). Repositorio de la Universidad Javeriana de Colombia. *Desarrollo de la Inteligencia emocinal en la primera infancia: una guía para la intervencion*.
- Jiménez, A. (2003). *Neuropedagogia lúdica y competencias*, Bogota: Aula Abierta.
- Jung, C. (1972), *La psicología de la transferencia*, Buenos Aires: Paidós.
- Mayer, J. D. & Salovey, P. (1997). "What is emotional intelligence? En P. Salovey & D. Sluyter (eds.), *Emotional development and emotional intelligence: implications for educators* (p. 3-31). New York: Basic Book.
- Mayer, J., & Salovey, P. (2007). ¿Qué es la inteligencia emocional? En J. M. Mestre & P. Fernández-Berrocal (Coords.), *Manual de inteligencia emocional* (p. 23-43). Madrid: Pirámide.
- Mayer, J., Roberts, R., & Barsade, S. (2008). *Human abilities: Emotional intelligence*. *Annual Review of Psychology*, 59, 507-536. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.59.103006.093646>

Mayer, J., Salovey, P., Caruso, D., & Cherkasskiy, L. (2011). *Emotional intelligence*. En R. Sternberg & S. Kaufman (Eds.), *The Cambridge handbook of intelligence* (p. 528-549). Nueva York: Cambridge University Press.

Mora, F. (2013) *Neuroeducación. Solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial.

Morales, R. (2014) *Neurociencia aplicada a la educación*. Documento recuperado el 15 de enero de 2016 de:
http://neurocienciaeneducacion.blogspot.pe/2014_12_01_archive.html

Morin, E. (2003). *Introducción al pensamiento complejo*, Madrid: Gedisa.

Phelps, E. (2006) *Emotion and Cognition: Insights from Studies of the Human Amygdala*. First published online as a Review in Advance on September 30, 2005

Proaño, M.A (2009). *Funcionamiento de la psicoludoterapia en el Centro de Ludoterapia Kontikion* (Tesis de Maestría, Universidad San Francisco de Quito). Repositorio Universitario USFQ

Proaño, M.A (2023). *Fundamentos de la Ludoterapia* (Slides de Power Point). Google Classroom

Proaño, M.A & Cevallos, C. (2023). *Presentacion Introductoria* (Slides de Power Point). Google Classroom

Proaño, M.A & Cevallos, C. (2023). *Psicomagia y Sistema de Juego* (Slides de Power Point). Google Classroom

Sheppes G. 2014. *Emotion regulation choice: theory and findings*. See Gross 2014b, pp. 126–39

Tacca, D. (2016). *¿Cómo aprende el que aprende? La importancia de las emociones en el aprendizaje*. Revista Peruana de Psicología y Trabajo Social, 5(1), 53-65.

Vygotski, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

GUÍA DE VALIDACIÓN EMOCIONAL PARA EL AULA

Pot: Alejandra Paredes

INTRODUCCIÓN

La siguiente Guía de intervención emocional para el aula de clase, es una herramienta para trabajar con los niños y niñas para poder brindar información importante acerca de las emociones de cada uno, ya que muchos de ellos presentan dificultad para poder reconocer, identificar, validar y por lo tanto manejar sus emociones de forma asertiva, lo que trae como consecuencia en muchos de los casos, la afectación y dificultad en su rendimiento escolar. Muchos de los niños y las niñas, se han regenerado como resultado del manejo de sus emociones, problemas y dificultades de aprendizaje.

Para esto se ha investigado varios métodos, actividades, herramientas para corregir, ayudar y facilitar sus problemas emocionales no resueltos, sin embargo según los estudios se ha evidenciado que la terapia del juego, es la forma más asertiva para poder ayudar a reconocer, identificar y manejar las emociones dentro y fuera del aula de clase, ya proporciona seguridad, autoestima y confianza para que los niños y niñas sientan la tranquilidad de poder realizar movimientos internos, y facilitar su proceso emocional.



SOBRE EL PROYECTO

Esta Guía de intervención Emocional, se trabaja a través de 5 niveles, los tres tipos de retos: exploración, validación y comprobación. Y al finalizar cada nivel se realizará una tienda mágica como parte de la intervención emocional en conjunto con los padres de familia.

1. Nivel Agua



2. Nivel Tierra



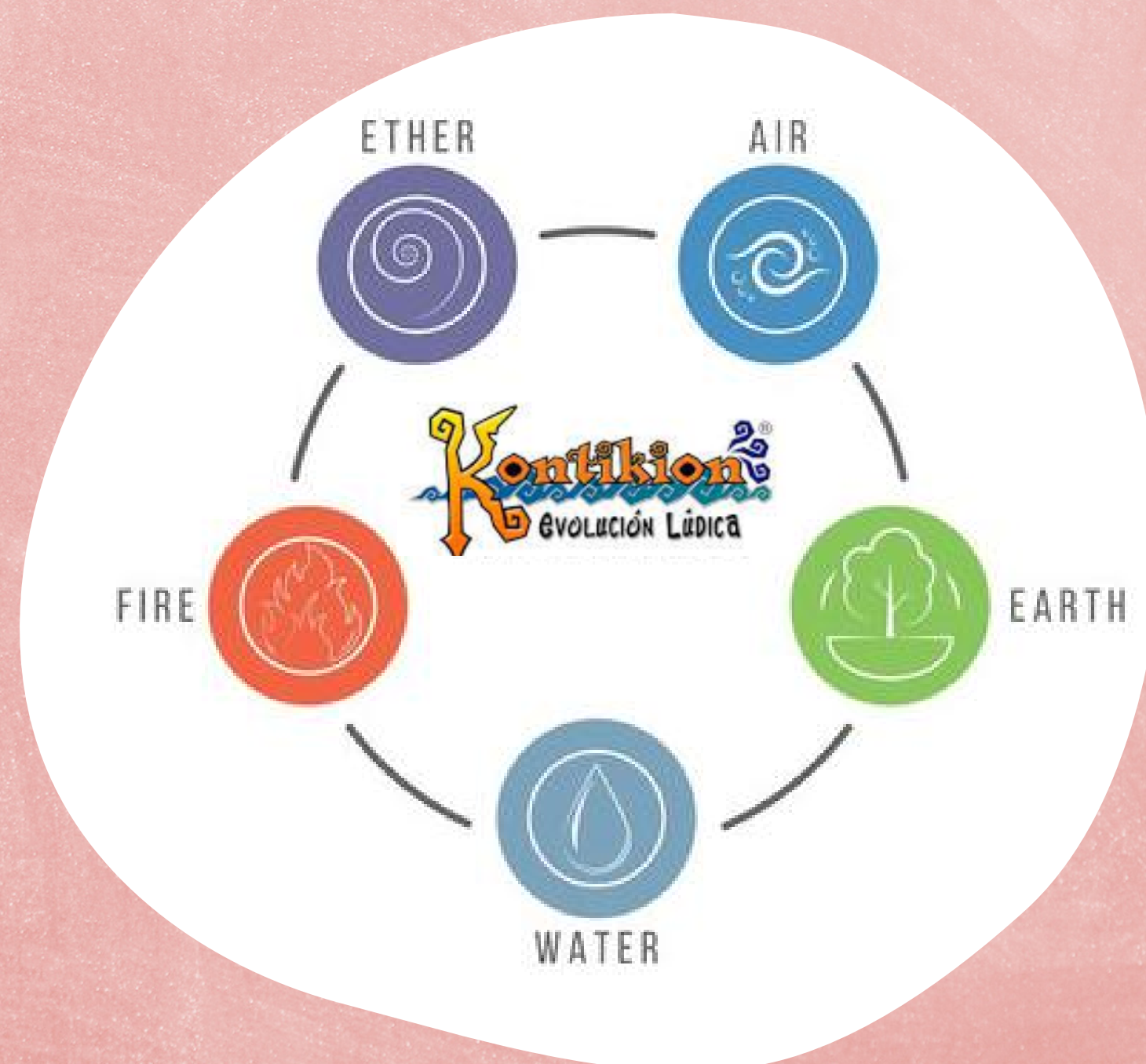
3. Nivel Fuego

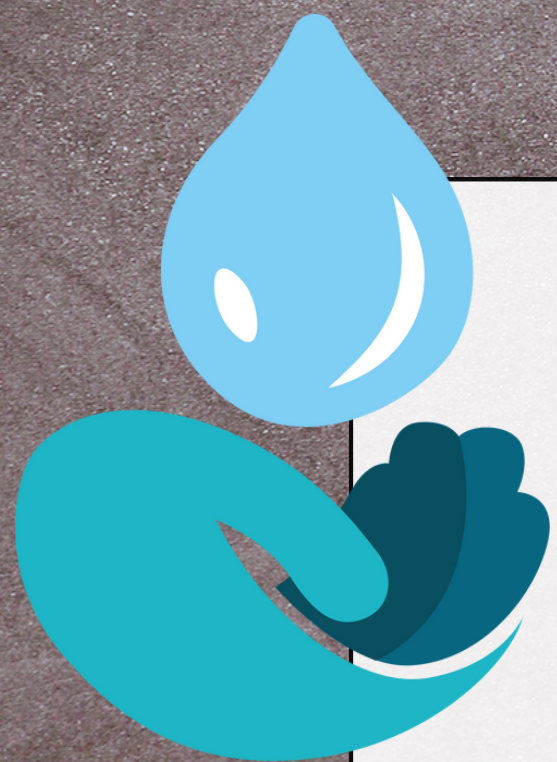


4. Nivel Aire



5. Nivel Éter

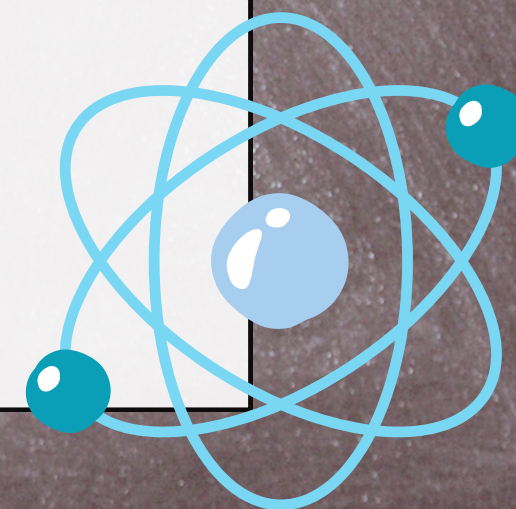




Nivel Agua

OBJETIVO

Lograr que los niños y las niñas puedan conocer, reconocer e identificar cada una de las emociones.



ACTIVIDAD PREVIA A LOS RETOS.

Cuento "El monstruo de colores", escrito por Anna Llenas: A través del cuento del Monstruo de colores, se brindará información previa acerca de los tipos de emociones que existen. Este cuento presenta algunas escenas en las cuales, los estudiantes pueden identificar las situaciones o momentos en los que pueden presentar o sentir algún tipo de emoción.



RETO DE VALIDACIÓN:

Una vez contada la historia, se les entrega a los estudiantes cartulinas, en las cuales se les solicita, que dibujen los monstruos de colores de acuerdo a cada emoción, y según lo estén representando, se le entrega acuarelas para que puedan pintarlas.

El objetivo de este reto es conocer si los niños y las niñas logran identificar las emociones por el nombre y reconocen de acuerdo al color.



RETO DE COMPROBACIÓN:

Cuando se encuentre listo y seco los monstruos con las emociones que se realizaron el reto anterior. Se le solicita a los niños y las niñas que giren la cartulina y dibujen una botella con marcador dorado, (símbolo que representara el momento a la situación), dentro de la botella deben escribir una situación o situaciones que han sentido o tenido que vivir para lograr sentir esa emoción.

El objetivo de este reto es, comprobar que cada uno de los niños y las niñas tengan el conocimiento previo del nombre y el color de las emociones, de tal forma que puedan validar la emoción en la situación o momento que se haya presentado.



RETO DE EXPLORACIÓN:

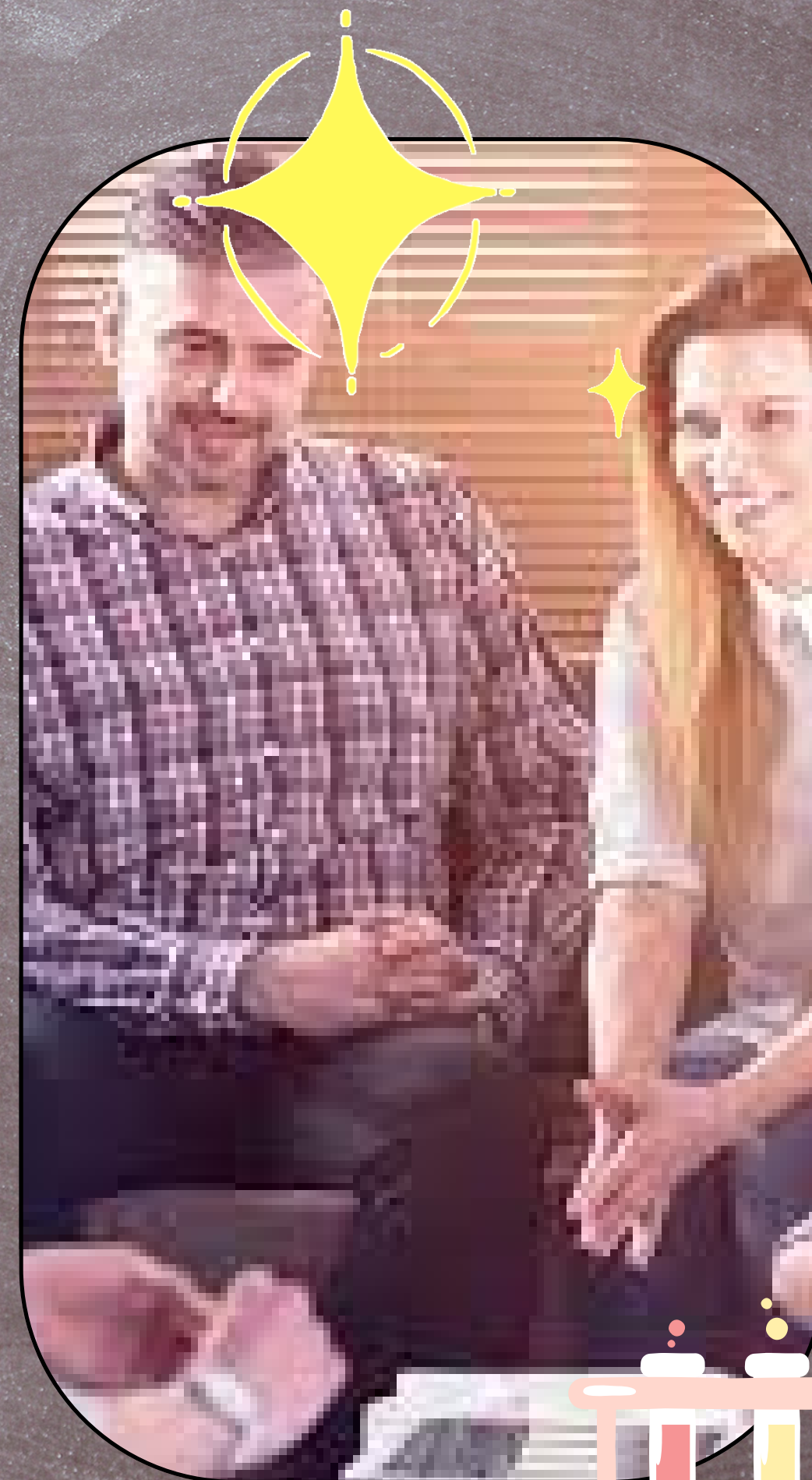
Al finalizar los dos retos previos, se unirán todas las cartulinas formando un libro, y se les pedirá que cuenten su historia a uno de sus amigos o amigas, de tal forma que indiquen qué emoción está representando el monstruo y en qué momento o circunstancia la han sentido.

El objetivo de este reto es lograr explorar qué circunstancias, situaciones o momentos los niños y las niñas sienten o han tenido que sentir cada una de las molestias y cuáles de ellas han generado molestia, de tal forma que han trascendido de forma positiva o negativa, y dará paso para que aporte al siguiente nivel.



TIENDA MÁGICA:

En el caso de identificar, que el niño o la niña, ha presentado molestia con algún circunstancia o situación, se solicitará a los padres de familia realizar una reunión para conversar con ellos acerca del proceso que se está manejando dentro del aula, para que el padre de familia, pueda tener conocimiento del proceso que se está trabajando del aula y la vez, pueda aportar con información acerca de las situaciones o circunstancias que el niño o la niña haya mencionado.





Nivel Tierra

OBJETIVO DEL NIVEL:

Lograr que los niños y las niñas, puedan identificar y reconocer las emociones con sus madres o la figura materna.



ACTIVIDAD PREVIA A LOS RETOS:

Cuento “A veces mi mamá tiene truenos en la cabeza”, escrito por Beatriz Taboada y Dani Padrón. A través de este, se les enseñará a los niños y las niñas las emociones que las mamás presentan y cómo se pueden sentir, actuar y reaccionar, por lo cual es importante que cada uno de los niños identifique, reconozca y también la importancia de la validación de las emociones en las mamás.



RETO DE COMPROBACIÓN:



Se les entregará un pliego de papel bond, para que cada de los niños y las niñas dibujen con tizas a su mamá en cada emoción, e indiquen los símbolos señalados en el cuento con cada una de las emociones. Este reto tiene como objetivo, que cada uno de los niños identifiquen las emociones en su mama, o la persona que brinda la imagen materna, de tal forma que pueda evidenciar que las emociones se presentan en niños y adultos, y pueden hacer referencia que en diferentes situaciones se puede validar las emociones que se presenten sin importar cual sea.

RETO DE VALIDACIÓN:

Se les entregará estrellas plateadas, en las cuales cada uno de los niños escribirá situaciones o circunstancias que hayan presenciado, visto o escuchado, en las que cada de sus mamás hayan presentado algún tipo de emoción. Las estrellas deben ser colocadas junto a los dibujos de cada una de los dibujos realizados previamente con tizas.

Con este reto, se logra validar las circunstancias y emociones que otras personas presentan en especial, cuando mamá no siempre puede o debe estar bien.



RETO DE EXPLORACIÓN:



Iniciamos el juego, con los niños y niñas indicando que viajamos al pasado y somos exploradores, y vamos a buscar nuevos amigos, entre esos amigos está involucrada la mamá de cada uno de ellos cuando era niña, así que les entregamos un papel forma de pergamino, este pergamino se convertirá en un código secreto de validación de las emociones que viene del futuro. Cada uno de los niños y las debe escribir una carta a su nueva amiga, que en este caso será su mamá cuando era niña, esta carta debe indicar como se llaman las emociones y en qué circunstancias o situaciones se podrían presentar, y cómo ellos consideran que se debe actuar en ese momento.

En este reto, deseamos que los niños y las niñas, puedan conocer, identificar y reconocer las emociones, estas nos darán la pauta para saber cómo se sienten ellos en circunstancias incómodas, en cuales sus madres no pueden gestionar sus emociones, por falta de conocimiento de las mismas.

TIENDA MÁGICA

Se realizará una reunión específicamente con mama, poder entregar el pergamino o código secreto de validación de emociones, para poder ayudar a las madres de familia a conocer, reconocer, validar y gestionar en base a las situaciones que sus hijos o hijas hayan estado, de tal forma que, si las circunstancias o las situaciones son poco sostenibles, se les sugeriría tomar citas terapéuticas con un especialista para lograr que pueden gestionar y de paso a la regulación de las mismas.





Nivel Fuego

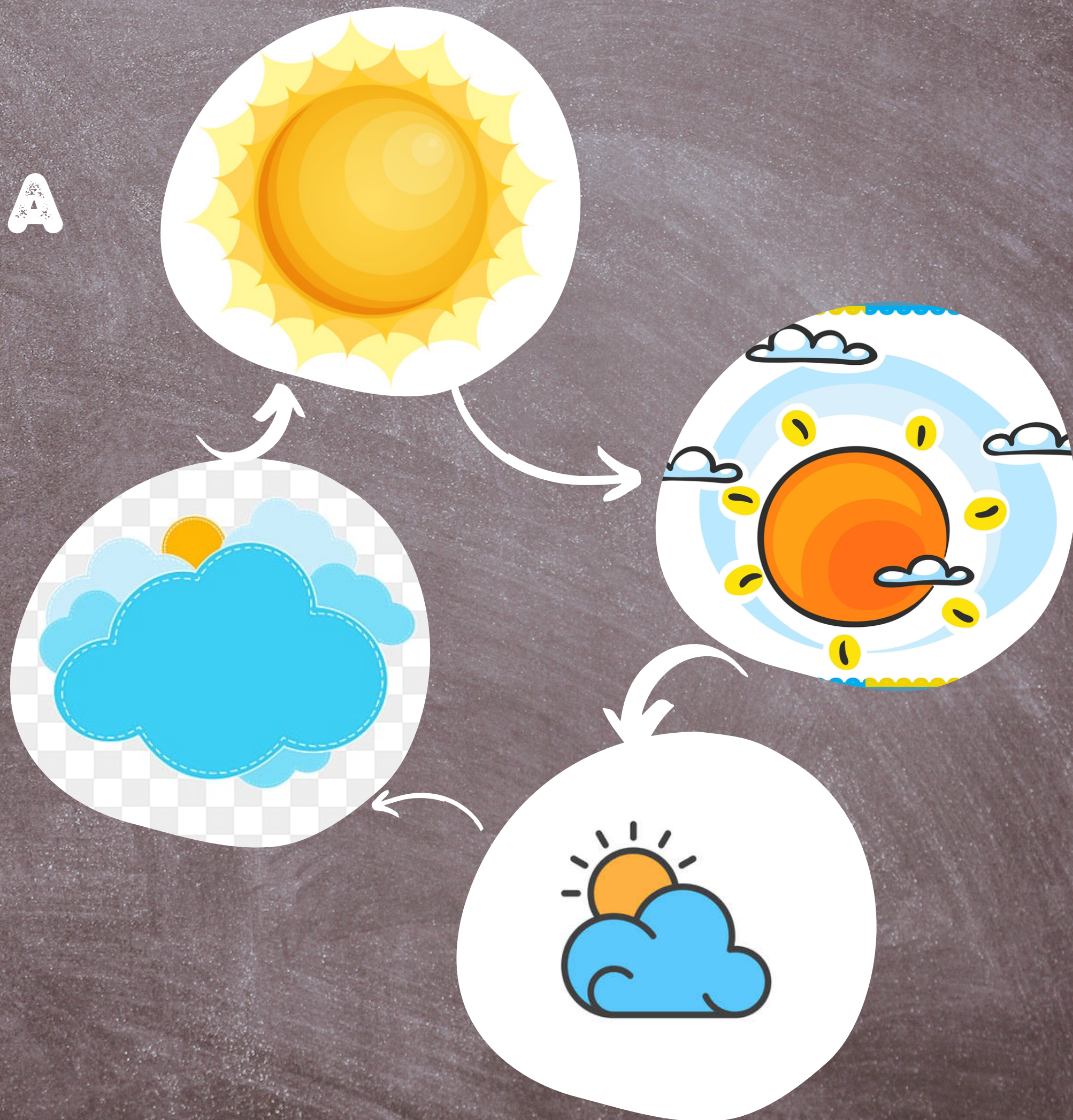
OBJETIVO

En objetivo principal, en este nivel es que los niños y las niñas, reconozcan y validen las emociones de papa, proporcionando información valiosa acerca de la importancia de identificar las emociones, dejando de lado el género y el sexo al que pertenecen los seres humanos, además se les brindara información del que desempeñan las normas y reglas con la importancia del saber decir no y respetar las decisiones de los otros.



ACTIVIDAD PREVIA A LOS RETOS:

Se relata una historia en pictogramas acerca del sol, se les indica a los niños y niñas que hay ocasiones en las que el sol brilla con intensidad, puede ocultarse y también puede estar parcialmente nublado, pero siempre está el cielo para guiar el camino y brindarnos calor. Posterior a esto, se hace referencia a los niños y niñas que el sol puede ser como papá o la imagen paterna que ellos puedan tener en sus vidas.



RETO DE COMPROBACIÓN:

Se solicita a los niños y niñas que en una cartulina negra A4, dibujen a papá o a la figura paterna con una tiza blanca, y del centro del dibujo dibujen de adentro hacia afuera colores con pasteles de acuerdo a las emociones que hemos aprendido durante este proceso, de tal forma que cada uno de ellos pueda identificar y reconocer las emociones que papá o la figura paterna lleva con él.

El objetivo en este reto es comprobar que los niños y las niñas, puedan identificar cada una de las emociones aprendidas durante este proceso, logrando reconocer en la vida y la imagen paterna.



→ 13

→ 13 A

FILM NEGATIVE



→ 14

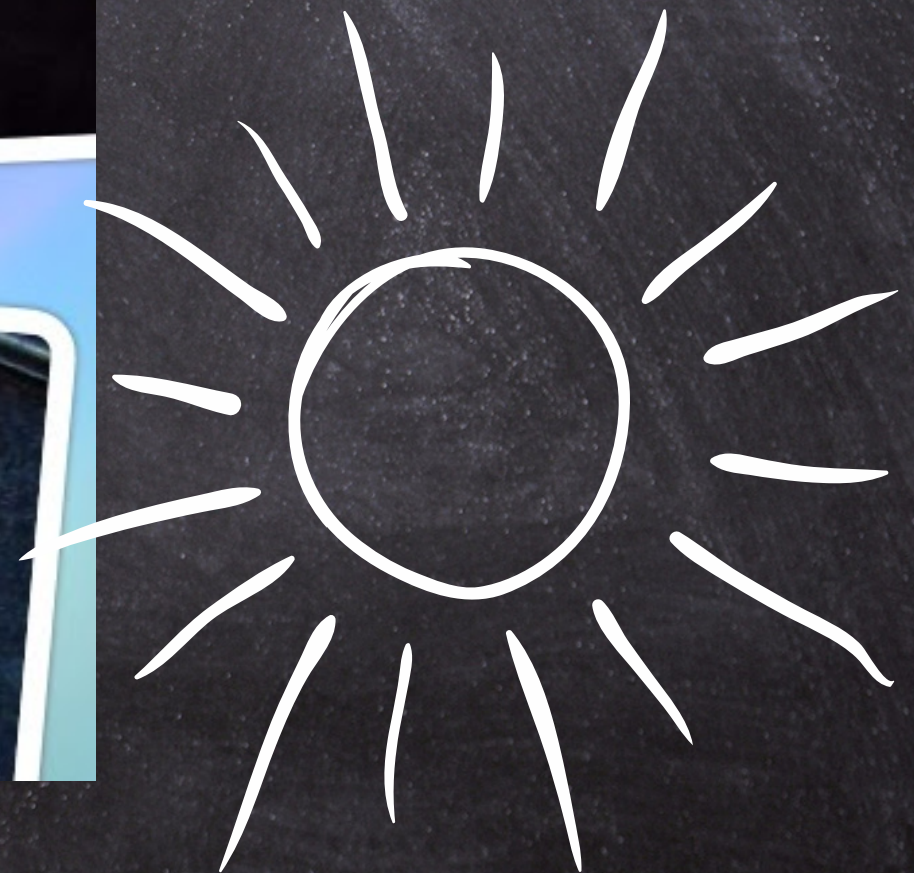
→ 14 A

FILM NEGATIVE

FILM NEGATIVE

RETO DE VALIDACIÓN:

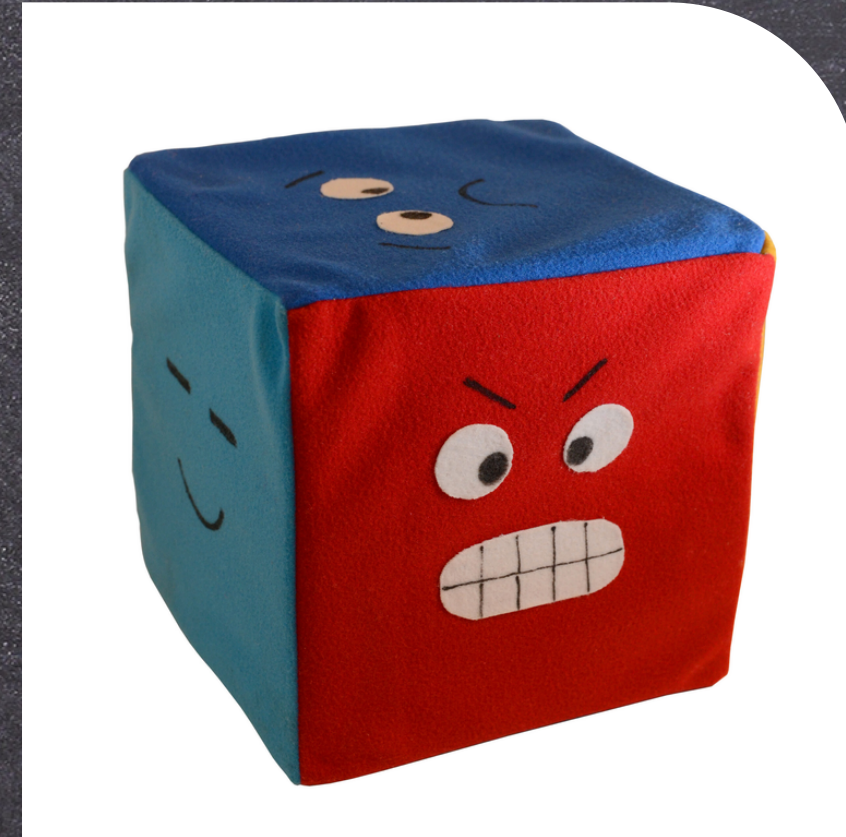
Se entrega a los niños y niñas plastilinas moldeables de diferentes colores, para que puedan modelar a papá o la imagen paterna, con los colores que ellos consideran que tiene las emociones que papá o la figura paterna siente. Con este, se logrará validar las emociones en otros, en especial en papá, ya que, en nuestra sociedad, se invalida mucho las necesidades emocionales y las emociones que los padres puedan sentir por el hecho de ser hombres y también porque, nos han hecho creer que papá siempre debe ser fuerte y está bien sobre cualquier cosa.

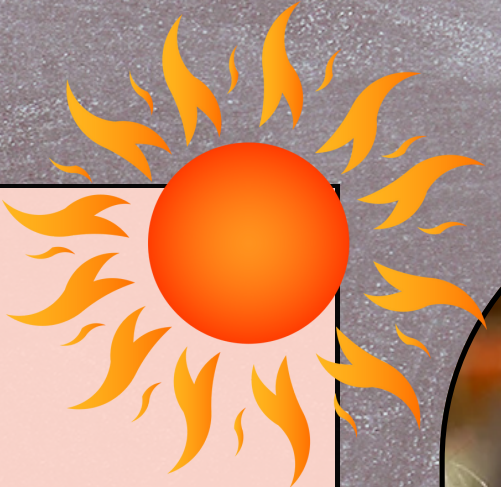


RETO DE EXPLORACIÓN:

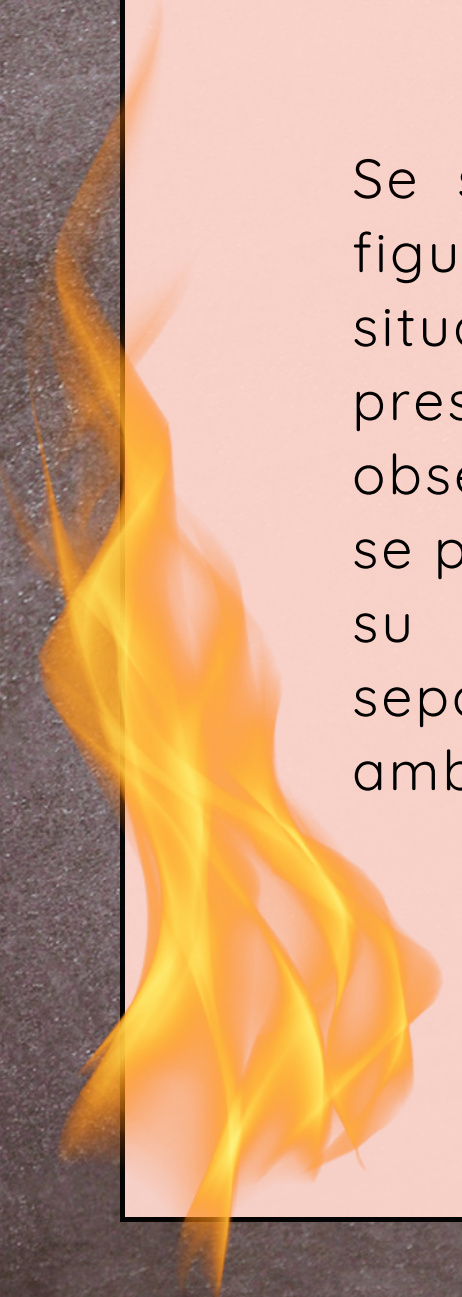
Se jugará con un dado, el cual indicará en cada lado una emoción distinta. Al momento que caiga en alguna de las emociones, cada uno de los niños y las niñas podrán contar en qué situación o circunstancia vieron, o presenciaron a su papá o figura paterna actuar o sentir esa emoción.

Este reto permitirá identificar las circunstancias o situaciones que se deben trabajar o reforzar en casa para mejorar el vínculo paterno.



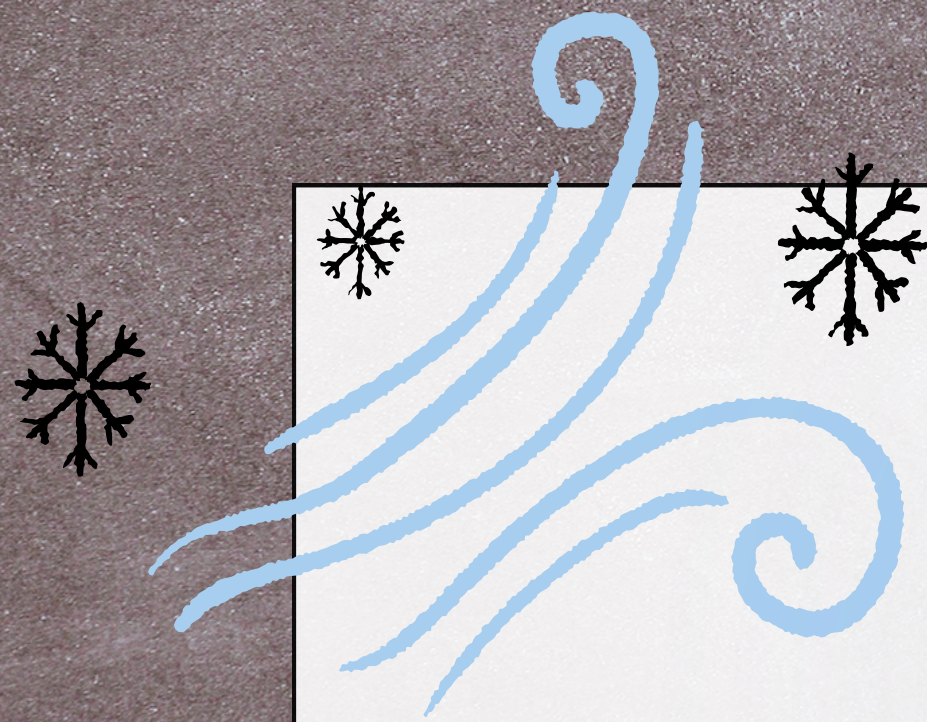


TIENDA MÁGICA:



Se solicitará una reunión con el padre de familia o la figura paterna, para poder conversar acerca de las situaciones y momentos en los que el niño o la niña ha presenciado y se ha sentido incómodo, o puede haber observado que su papá se ha sentido incómodo. También se podrá identificar el tiempo de calidad que comparte con su hijo o hija, y en caso de que sean divorciados o separados. Se puede sugerir tiempos específicos para que ambos compartan de tiempo de calidad.

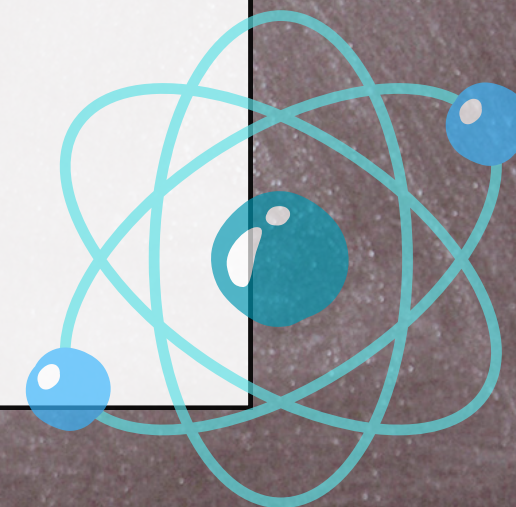




Nivel Aire

OBJETIVO

El objetivo de este nivel es aprender a identificar las emociones en los otros niños y niñas, trabajando el respeto, empatía y tolerancia a la otredad. Además de fortalecer las habilidades socio-afectivas dentro del aula entre pares.



ACTIVIDAD PREVIA A LOS RETOS:

Se realizará una actividad grupal, al salir al patio o algún lugar abierto, se solicita a los niños y niñas que se unan en pares, a uno de los niños o las niñas se le venda los ojos, y otro debe guiar sosteniendo su mano una vez que inicie el juego. El niño o la niña que guía al otro niño o niña, debe sostener su brazo o su mano y hablar lo más claro posible para que el niño o la niña que está con los ojos vendados no se caiga y pueda caminar lo mejor posible. y después de realizar el juego forma viceversa. Después se realiza una retroalimentación entre todos los niños preguntando cómo se sintieron, y haciendo referencia a cómo el otro niño o la otra niña se podrían haber sentido en ese proceso.

El objetivo de este juego es que cada uno de los niños identifique como el otro o la otra niña se puede sentir al estar con los ojos vendados, y la importancia de aprender a confiar y sentirse sostenido en el otro.



RETO DE EXPLORACIÓN:

Se jugará dentro del aula en la que son pescadores, se harán grupos de varios niños dependiendo el número de niños y niñas que hayan dentro de la clase. En varias piscinas pequeñas se colocará agua, y en ellas algunos peces fomix relacionados al color de las emociones que han aprendido previamente. Cada niño o niña debe tener el número completo de peces de acuerdo al color que se ha relacionado a las emociones. Una vez que tengan todos los peces juntos deben ubicar en una cartulina blanca A3 pegar con goma y escribir abajo en qué situación con sus amigos o amigas he sentido la emoción y que le ha hecho sentir así.

El objetivo con este reto, es que cada niño o niña pueda identificar las emociones en situaciones de su entorno con sus amigos o con las otras personas, y a la vez reconocer cómo ha actuado.



RETO DE VALIDACIÓN:

Jugaremos a que somos artistas, y debemos colocar una obra de arte en nuestra aula de clase, así que todos los niños y las niñas crearán sus propias obras de artes acerca de normas o reglas que podemos tener en el aula de clase, cuando sentimos cada una de nuestras emociones. Cada uno de los niños dibujara con crayones cómo será su forma de actuar con sus amigos cuando sienta cada una de las emociones, una vez que cada uno tenga su dibujo, se pegara en forma de collage para colocar en la pared a la vista de todo, creando un recordatorio de cómo actuar con cada uno de sus amigos o amigas, en diferentes situaciones, y cada uno espolvorea polvos mágicos dorados y plateados (con escarcha) para que se queden pegados y se puedan cumplir las normas y reglas planteadas en conjunto.

Con este reto se fomentará el respeto entre pares, y aprender a decir cuando es necesario y nos molesta, a la vez también se afianzará la validación de las emociones en cada uno de ellos y en los demás. Finalmente se brindará algunas estrategias socioemocionales y socioafectivas para una mejor convivencia dentro del aula, a través del trabajo de trabajo de autorregulación emocional.



RETO DE COMPROBACIÓN:



Se juega con los niños el juego denominado caras y gestos, en el cual ellos deben actuar de acuerdo al pictograma correspondiente para que sus amigos y amigas adivinen y contesten. En cada pictograma se encontrará una emoción y una situación con sus amigos dentro y fuera del aula de clase, en la cual ellos actuaran para que los demás puedan identificar y reconocer o dar oposiciones de cómo se podría actuar y las herramientas que se podrían manejar.

Este reto permitirá validar como cada niño actúa y podrá enseñar el respeto y tolerancia entre pares, ya que al ver como cada uno reacciona, actúa o explica, da la pauta para identificar si los niños y niñas están aprendiendo a reconocer, identificar, validar y regular poco a poco cada de las emociones aprendidas en este proceso.

TIENDA MÁGICA:

Se realizará un taller para padres de familia de todos los niños, en cual se enfocara la importancia del conocimiento, reconocimiento, valoración y el inicio de la regulación emocional en el hogar de cada uno de los niños, para lo cual se realizarán actividades para la intervención de cada una de las emociones. Además de fomentar el apoyo del sostenimiento del proceso que se ha ido trabajando durante este tiempo.



Nivel Éter

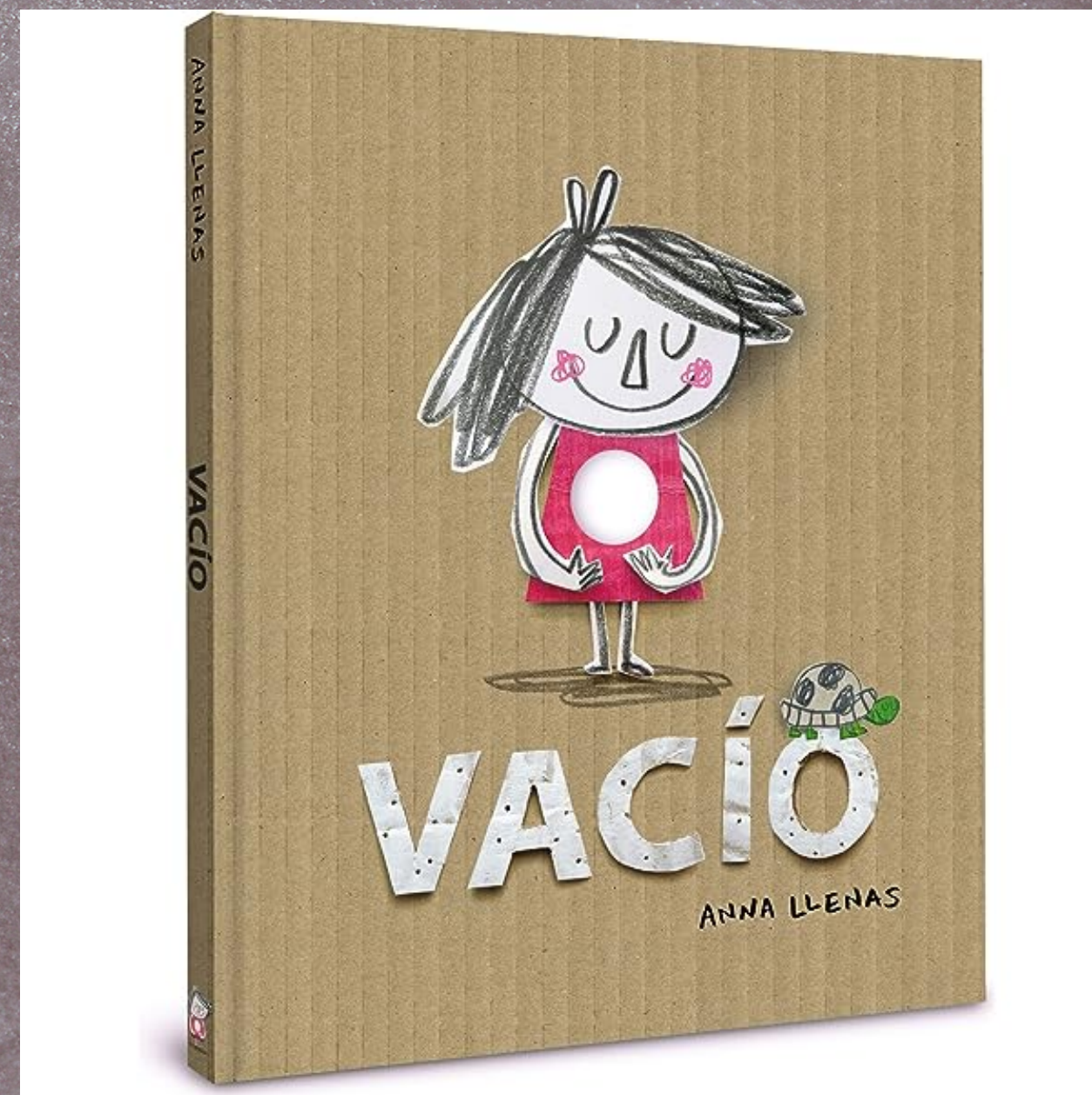
A decorative graphic consisting of two black arrows pointing towards each other, one from the left and one from the right, meeting at a central point below the title.

OBJETIVO

En este nivel se trabajará el reconocimiento, la validación y el aprendizaje de la regulación de las emociones a través de diferentes estrategias, para lograr que cada uno de los niños y las niñas logren el reconocimiento de sí mismos, trabajando y fortaleciendo la autoestima, el autoconcepto, la autovalidación de las emociones y la percepción de las mismas.

ACTIVIDAD PREVIA A LOS RETOS:

Cuento “Vacío”, escrito por Anna Llenas. A través de este cuento se trabajará con los niños y las niñas la importancia del amor propio, la aceptación y la autoestima. Además, de afianzar la importancia de la validación de las emociones en cada uno de los momentos que se han presentado o se van a presentar. De tal forma que, cada uno de ellos puedan lograr entender que aun, cuando pasemos por situaciones dolorosas, tristes, molestas o felices, siempre seguirán siendo su ser esencial, que les permitirá trascender.



RETO DE VALIDACIÓN:

Se jugará con los niños a que se convierten en magos, y se crearán pocimas en frascos de vidrio para que cada vez que sienta alguna emoción y necesiten ayuda para regular, se colocará una pequeña cantidad en su frasco esencial para que puedan sentirse mejor.

Se colocarán un papel escrito con la actividad alternativa de regulación emocional emplasticado, en cada uno de los frascos, dentro de cada uno se pondrá agua, escarcha y brillos o estrellas, de tal forma que al moverlos se genere un frasco de la calma.

Actividades alternativas:

- Escuchar una canción
- Pensar en otra cosa
- Hacer respiraciones profundas
- Hablar de lo que me preocupa
- Tratar de relajarme
- Dibujar un arcoíris con acuarelas y dar el nombre del color a cada uno
- Colorear mándalas
- Bailar la canción que más te gusta.
-

El objetivo de este reto es lograr que cada uno de los niños y niñas aprendan a regular sus emociones con pequeñas actividades alternativas en momentos de mucha molestia. Además, de aceptarse y amarse con cada una de sus emociones



→ 13

→ 13 A

FILM NEGATIVE



→ 14

FILM NEGATIVE

ATIVE

RETO DE COMPROBACIÓN:



Cada uno de los niños se dibujará en un frasco de vidrio con color negro y después pintara con pinturas acrílicas, haciendo referencia que ese frasco es su ser esencial. En una hoja de color blanco se solicitar que cada uno de niños y las niñas escriban, palabras de adjetivos positivos y negativos de cada uno, se emplasticaran y se ubicaran dentro del frasco en conjunto de agua, y escarcha dorada y plateada. De tal forma que al mover la botella puedan visualizar lo que son en cada uno de ellos en su ser esencial.

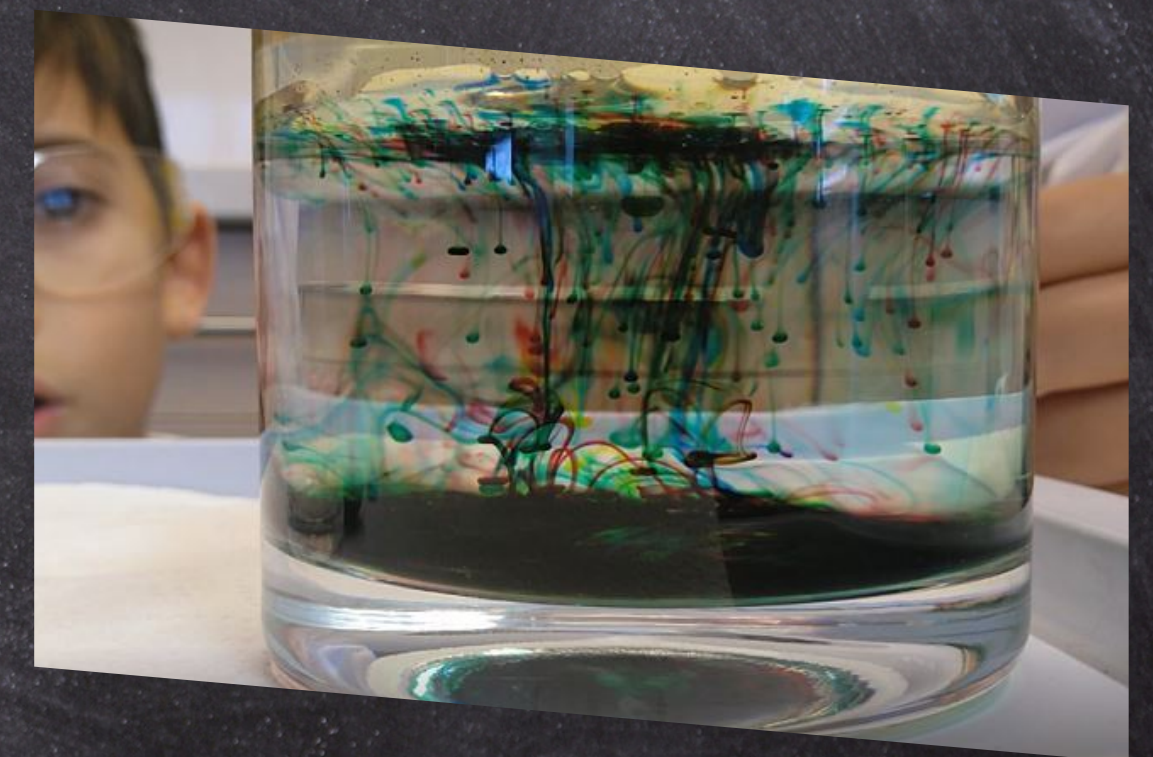
En esta botella se colocará con un gotero, una gota de cada una de las actividades alternativas cuando cada uno de los niños y las niñas necesiten ayuda para regular sus emociones.

Con este reto, los niños podrán entender que todos somos diferentes en nuestro ser esencial y con todas nuestras virtudes y defectos, podemos amarnos y aceptarnos tal cual somos, y en momentos cuando necesitamos ayuda al pasar por alguna situación que nos incomode podemos solicitar ayuda y está bien hacerlo.

RETO DE EXPLORACIÓN:

Se jugará a que los niños y las niñas se conviertan en científicos, por lo que deben realizar algunos experimentos para sacar la mejor versión de cada uno, y crearán el mejor ser esencial de cada, para esto se usará colorante vegetal de varios colores, aceite y agua. Se mezcla el aceite con los colores del colorante vegetal de acuerdo a cada emoción, se hará referencia que el aceite es el ser esencial y único de cada uno de los niños y las niñas, después se colocara agua en un vaso de vidrio transparente, y se verterá el aceite el agua y se coloca música instrumental para cada uno de los niños puedan observar cómo cada color va cayendo sobre el agua, como una lluvia de colores dentro del vaso. Una vez realizado el experimento que se les da la retroalimentación de la importancia ser cada uno el que es, amándose y aceptándose como es, con sus emociones y sus talentos, y explicando que desde ese momento existirán momentos en los que sentirán las emociones se juntan y les invaden como sucedió en el experimento, pero ahora conocen y han aprendido varias estrategias, herramientas y trucos para que puedan conocer, reconocer, validar y regular sus emociones.

Finalmente, con este reto, se podrá evaluar si los niños conocen, reconocen, validan y regulan sus emociones después de este proceso de los 5 niveles. Además, se podrá evidenciar las fortalezas y debilidades que se presentaron en el proceso y qué niveles, se requiere reforzar o volver a trabajar.

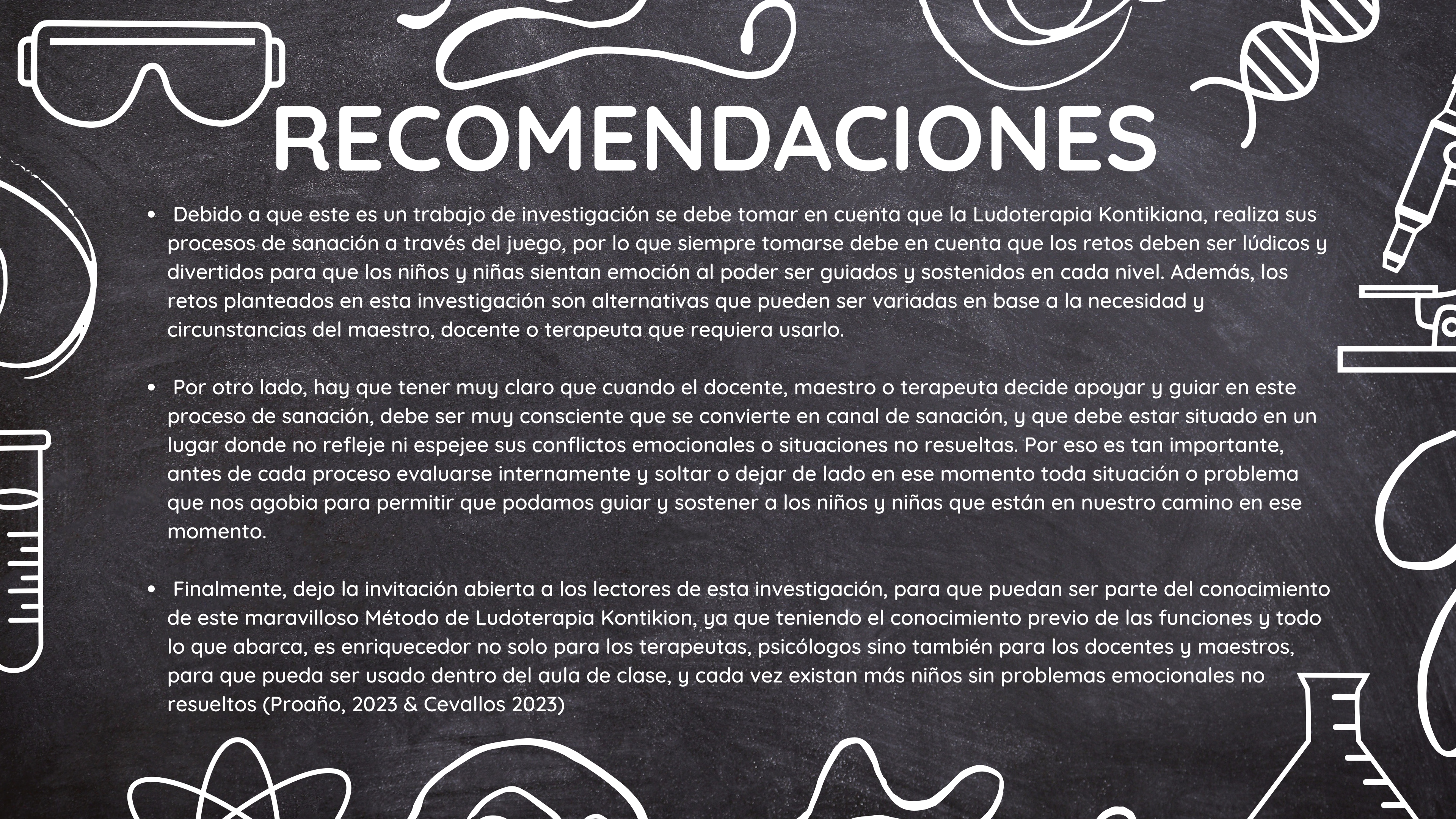


TIENDA MÁGICA

Se realizará un taller entre padres, madres de familia o figuras maternas o paternas e hijos, en este taller en conjunto. Se realizará un reto de validación en conjunto, con cada uno de los miembros de la familia. Se entregará a fomix moldeable de diferentes colores, para que cada uno pueda crear un arcoíris de colores de acuerdo a las emociones aprendidas durante este proceso, una vez realizada la actividad, se les retroalimenta y recordará que el arcoíris en el cielo sale después de haber pasado lluvia en conjunto con el sol, de tal forma que haya relación a la vida de cada uno de los seres humanos ahí presentes, donde se les explica que uno es un ser autentico y único, y lleva consigo emociones que deben ser reconocida, validadas y poco a poco reguladas para que día a día puedan disfrutar mejor la vida.

Finalmente se realizará una graduación con una ceremonia simbólica para los niños y las niñas, entregando sus diplomados de super héroes de las emociones, se les colocará una capa, se les entregará sus super-pócimas para el apoyo de la regulación de las emociones y sus arcoíris.





RECOMENDACIONES

- Debido a que este es un trabajo de investigación se debe tomar en cuenta que la Ludoterapia Kontikiana, realiza sus procesos de sanación a través del juego, por lo que siempre tomarse debe en cuenta que los retos deben ser lúdicos y divertidos para que los niños y niñas sientan emoción al poder ser guiados y sostenidos en cada nivel. Además, los retos planteados en esta investigación son alternativas que pueden ser variadas en base a la necesidad y circunstancias del maestro, docente o terapeuta que requiera usarlo.
- Por otro lado, hay que tener muy claro que cuando el docente, maestro o terapeuta decide apoyar y guiar en este proceso de sanación, debe ser muy consciente que se convierte en canal de sanación, y que debe estar situado en un lugar donde no refleje ni espejee sus conflictos emocionales o situaciones no resueltas. Por eso es tan importante, antes de cada proceso evaluarse internamente y soltar o dejar de lado en ese momento toda situación o problema que nos agobia para permitir que podamos guiar y sostener a los niños y niñas que están en nuestro camino en ese momento.
- Finalmente, dejo la invitación abierta a los lectores de esta investigación, para que puedan ser parte del conocimiento de este maravilloso Método de Ludoterapia Kontikion, ya que teniendo el conocimiento previo de las funciones y todo lo que abarca, es enriquecedor no solo para los terapeutas, psicólogos sino también para los docentes y maestros, para que pueda ser usado dentro del aula de clase, y cada vez existan más niños sin problemas emocionales no resueltos (Proaño, 2023 & Cevallos 2023)

**¡MUCHAS
GRACIAS!**

