

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Proyecto ‘Gymbo-amigo’ para orientar el desarrollo de habilidades socioemocionales por medio de la lectura mediada en niños menores de tres años del Centro de Estimulación Gymboree.

Cindy Lorena Escamilla

Ángela Marcela Baquero (Asesora)

Universidad de La Sabana

Facultad de Educación

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Chía, 2021

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

### Resumen

El desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños constituye un pilar fundamental para el resto de su formación, considerando que involucra su capacidad para relacionarse con otros y con ellos mismos. Actualmente, esto supone un reto para los niños, las familias y los agentes educativos involucrados en el proceso, teniendo en cuenta las condiciones de salubridad mundial y la necesidad que se ha generado por establecer relaciones interpersonales de manera virtual. Por esta razón, y con el fin de atender la necesidad de las familias, se crea el proyecto Gympo-amigo como una estrategia para orientar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños por medio de la lectura mediada en la modalidad virtual y presencial. Esto, a fin de facilitar en los niños sus futuros procesos de adaptación a un contexto educativo formal. De esta forma, se diseñó el proyecto Gympo-amigo y se socializó a toda la comunidad educativa de Gymporee Colombia con el fin de promover su implementación en los meses posteriores.

**Palabras clave:** habilidades socioemocionales, lectura mediada, niños, familias, modalidad virtual, modalidad presencial.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Abstract**

Developing socio-emotional skills in children is a fundamental pillar for the rest of their training, considering that it involves their ability to interact with others and themselves. Today, this represents a challenge for children, families and educational actors involved in the process, taking into account global health conditions and the need to establish interpersonal relationships in a virtual way. For this reason and in order to meet the need of families, the Gympo-amigo project is created as a strategy to guide the development of socio-emotional skills in children through mediated reading in the virtual and face-to-face mode. This is to facilitate children's future adaptation processes to a formal educational context. In this way, the Gympo-amigo project was designed and socialized to the entire educational community of Gymboree Colombia in order to promote its implementation in the following months.

**Key words:** socio-emotional skills, mediated reading, children, families, virtual mode, face-to-face mode.

**Índice**

**Justificación ..... 10**

**Objetivos ..... 22**

**Objetivo General ..... 22**

**Objetivos Específicos..... 23**

**Marco referencial..... 23**

**Habilidades Socioemocionales..... 23**

*Confianza..... 28*

*Curiosidad..... 32*

*Intencionalidad..... 35*

*Autocontrol..... 38*

*Relaciones..... 42*

*Comunicación..... 45*

*Cooperación..... 49*

**Lectura Mediada ..... 53**

**Plan de acción..... 60**

**Resultados..... 74**

**Fase de contextualización ..... 74**

**Fase de planeación..... 76**

**Fase de ejecución ..... 77**

**Fase de valoración ..... 90**

**Conclusiones ..... 104**

**Recomendaciones ..... 109**

**Referencias..... 111**

**Apéndices ..... 121**

**Índice de tablas**

Tabla 1. *Investigaciones internacionales sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales*, 17

Tabla 2. *Investigaciones nacionales sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales*, 19

Tabla 3. *Caracterización población niños modalidad virtual*, 61

Tabla 4. *Caracterización población niños modalidad presencial*, 61

Tabla 5. *Caracterización profesores Gymboree Santa Bárbara*, 64

Tabla 6. *Información profesores Gymboree Colombia*, 65

Tabla 7. *Plan de acción. Fase de contextualización*, 67

Tabla 8. *Plan de acción. Fase de planeación*, 69

Tabla 9. *Plan de acción. Fase de ejecución*, 71

Tabla 10. *Plan de acción. Fase de valoración*, 73

Tabla 11. *Cronograma de acciones ejecutadas*, 122

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Índice de figuras**

Figura 1. Sede vinculación en Gymboree, 94

Figura 2. Tiempo vinculado en Gymboree, 95

Figura 3. Modalidad de clase, 96

Figura 4. Nivel de pertinencia proyecto Gympo-amigo, 98

Figura 5. Nivel de factibilidad modalidad presencial, 100

Figura 6. Nivel de factibilidad modalidad virtual, 101

Figura 7. Nivel de calidad productos entregados, 102

Figura 8. Nivel de aporte productos entregados, 103

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Índice de apéndices**

- Apéndice A. Encuesta caracterización inicial Google forms, 121
- Apéndice B. Cronograma de acciones ejecutadas, 122
- Apéndice C. Mapa sináptico documentos institucionales, 127
- Apéndice D. Tabla conceptual school skills, 128
- Apéndice E. Reunión con directora Gymboree Santa Bárbara, 129
- Apéndice F. Fotografías observaciones de clases, 130
- Apéndice G. Documentos Excel planeaciones school skills, 131
- Apéndice H. Fotografías clases ejecutadas school skills virtual, 132
- Apéndice I. Mapa conceptual habilidades, 133
- Apéndice J. Registro de observación semiestructurada clase presencial, 134
- Apéndice K. Registro de observación semiestructurada clase virtual, 136
- Apéndice L. Primer borrador propuesta Gyngo-amigo, 138
- Apéndice M. Población delimitada proyecto Gyngo-amigo, 139
- Apéndice N. Cuento confianza, 140
- Apéndice O. Cuento curiosidad, 141
- Apéndice P. Cuento intencionalidad, 142
- Apéndice Q. Cuento autocontrol, 143
- Apéndice R. Cuento relaciones, 144

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice S. Cuento comunicación, 145

Apéndice T. Cuento cooperación, 146

Apéndice U. Cartilla Gympo-amigo profesores, 147

Apéndice V. Guía de actividades confianza, 149

Apéndice W. Guía de actividades curiosidad, 153

Apéndice X. Guía de actividades intencionalidad, 157

Apéndice Y. Guía de actividades autocontrol, 161

Apéndice Z. Guía de actividades relaciones, 165

Apéndice AB. Guía de actividades comunicación, 169

Apéndice AC. Guía de actividades cooperación, 173

Apéndice AD. Handout confianza, 178

Apéndice AE. Handout curiosidad, 181

Apéndice AF. Handout intencionalidad, 184

Apéndice AG. Handout autocontrol, 187

Apéndice AH. Handout relaciones, 189

Apéndice AI. Handout comunicación, 192

Apéndice AJ. Handout cooperación, 195

Apéndice AK. Fotografías jornada de socialización Gympo-amigo, 198

Apéndice AL. Encuesta Google forms directivas, 199



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice AM. Resultados encuesta directivas, 201

Apéndice AN. Encuesta Google forms profesores, 204

Apéndice AO. Resultados encuesta a profesores, 205

### **Justificación**

El presente proyecto de pasantía se lleva a cabo en el Centro de Estimulación Gymboree en la sede Santa Bárbara de la ciudad de Bogotá. Gymboree es una franquicia estadounidense cuyo objetivo es proporcionar experiencias de estimulación para niños entre los 0 a los 5 años a partir de actividades pedagógicas y motivadoras.

Este centro de estimulación nace de la necesidad por ofrecer a las familias un lugar seguro donde se fomente el desarrollo de habilidades físicas y socioemocionales por medio de la interacción de los niños con sus padres o cuidadores y el juego guiado con sus pares y profesores (Gymboree, 2020).

Gymboree se fundó originalmente en Estados Unidos en el año 1976 por Joan Barnes en la ciudad de San Francisco, California. Sin embargo, llegó a Colombia hasta el año 2000 y actualmente tiene en funcionamiento siete sedes de manera presencial y dos sedes de manera virtual distribuidas en las ciudades de Bogotá, Medellín, Cali, Ibagué y Bucaramanga.

Como parte de su misión Gymboree fomenta un estilo de vida diferente en donde los niños y los papás o cuidadores disfrutan de un espacio divertido, seguro y familiar, brindando actividades educativas apropiadas para cada edad y nivel de desarrollo. Para esto, se basan en cinco valores fundamentales los cuales son el crecimiento, el compromiso, la flexibilidad, el respeto y el trabajo en equipo (Gymboree, 2018).

Para implementar su misión, Gymboree ha creado seis programas diferentes con los que busca brindar a los niños herramientas para favorecer su desarrollo:

Play and learn: este programa está dirigido a niños desde los dos meses de edad hasta los dos años, distribuidos en seis niveles y centra su enfoque en el aprendizaje significativo a través

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

del juego y la música para fortalecer los vínculos entre los niños y sus padres o cuidadores. Play and learn promueve en los niños un desarrollo integral de acuerdo con su edad, que involucra las áreas social, cognitiva, motora, emocional y de lenguaje en un ambiente seguro y divertido (Gymboree, 2020).

Música: este programa está dirigido a niños desde los seis meses hasta los cinco años, distribuidos en tres niveles diferentes y tiene como objetivo principal apoyar el desarrollo de las habilidades musicales y la exploración de los ritmos y melodías en los niños con el fin de fortalecer sus interacciones sociales con otros (Gymboree, 2018).

Arte: este espacio está dirigido a niños desde los 18 meses hasta los cinco años, su propósito es estimular la creatividad y el potencial artístico de los niños a través de la pintura, la escultura y los juegos dramáticos, con el fin de fortalecer su confianza y seguridad (Gymboree, 2018).

Baby lab: el objetivo principal de este programa es ofrecer a los bebés un espacio de juego y aprendizaje multisensorial que les permita desarrollar sus primeras habilidades científicas por medio de la estimulación de los reflejos y la interacción con sus padres o cuidadores (Gymboree, 2018).

Play lab: es un programa innovador que busca integrar a los ambientes educativos la enseñanza de conceptos y habilidades relacionadas con la ciencia, la tecnología, la ingeniería, el arte y las matemáticas (S.T.E.A.M), con el fin de favorecer en los niños la resolución de problemas y despertar su curiosidad (Gymboree, 2020).

School skills: este programa está dirigido a niños desde los 18 meses hasta los tres años, con el objetivo principal de promover el desarrollo de las habilidades socioemocionales

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

necesarias para facilitar el ingreso a un contexto educativo formal. Para esto, se brinda un espacio donde los niños interactúen con otros niños sin la presencia de sus padres, y desarrollen actividades que fomenten su autonomía, confianza y sociabilidad. (Gymboree, 2020).

En cuanto a este último programa llamado school skills, Gymboree le apuesta al fortalecimiento de aptitudes y capacidades socioemocionales en los niños, necesarias para una adecuada adaptación al contexto educativo formal. El programa School skills tiene una amplia trayectoria en la modalidad presencial, en la que ofrece a los niños experiencias seguras y pedagógicas respetando los niveles y ritmos de aprendizaje de cada uno. (Gymboree, 2020)

Sin embargo, como consecuencia de la pandemia que inició en marzo 2020, Gymboree ha evidenciado la necesidad de ofrecer a las familias espacios que promuevan la socialización y la expresión de emociones de los niños por medio de la modalidad virtual, teniendo en cuenta que la situación de pandemia ha limitado las interacciones sociales de manera presencial. Es así, como se decidió crear el programa de school skills virtual buscando el desarrollo de esas habilidades socioemocionales que les permita a los niños adaptarse a futuros escenarios educativos.

Para esto, Gymboree se ha centrado en el desarrollo de siete habilidades socioemocionales propuestas por expertos en pedagogía y desarrollo infantil de la Organización Norteamericana Zero To Three. Con esto, Gymboree le apuesta a promover en los niños el desarrollo de cada una de estas habilidades por medio de las sesiones virtuales y presenciales de school skills, teniendo en cuenta que reconocen los tres primeros años de vida de un niño como un periodo único de oportunidad para nutrir la base de las relaciones sociales futuras (Zero To Three, 2016).

Al respecto, Cohen et al (2005) afirma que es en los primeros tres años de vida donde el

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

cerebro experimenta un crecimiento dramático y por esto las experiencias que se viven en ese periodo de tiempo influyen en la arquitectura fisiológica del mismo, generando así las primeras bases para el establecimiento y adquisición de habilidades sociales y emocionales que les permitirá a los niños desenvolverse en contexto sociales y educativos futuros.

De igual forma, en cuanto al desarrollo social y emocional de los niños Cohen, et al (2005) explica que existen tres tipos de influencias para que se dé el mismo. La primera de ellas es la parte biológica, que involucra características físicas, genéticas y de temperamento con las que nacen los niños; la segunda es la influencia de las primeras relaciones y vínculos que se establecen entre el bebé y sus padres o cuidadores y la tercera es la influencia del ambiente tales como características sociales de la comunidad en la que vive el niño. La interacción entre estos tres tipos de influencias puede favorecer o limitar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños que repercutirá en sus vidas adultas futuras.

Al respecto, autores como (Otálora-Sevilla, 2010) afirman que el desarrollo social y afectivo de los niños se da en gran medida teniendo como base la calidad de las prácticas en las que ellos participan. Por esto, se deben favorecer experiencias enriquecedoras durante su infancia.

Además, la formación del ámbito socioemocional del ser humano resulta fundamental, pues las emociones y los sentimientos son aspectos que están presentes durante toda la vida, siendo el principal mediador de las relaciones interpersonales en la vida adulta. (Trianes-Torres & García Correa, 2002).

Por otra parte, autores como Lawrence-Shapiro (2008) y Goleman (1995) sintetizan lo anterior al hablar del término inteligencia emocional, definiéndola como la capacidad que desarrollan los seres humanos para reconocer los propios sentimientos y los de los demás, y

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

manejar adecuadamente las relaciones. Es decir, que la formación socioemocional recibida en la infancia influye directamente en la calidad de vida que tendrá la persona en la adultez.

A las anteriores definiciones se añade la relación bilateral que existe entre el desarrollo emocional y el entorno social en el que se desenvuelve la persona, así autores como Mulsow (2008) y Da Silva & Calvo (2014), explican que el ambiente en el que crece un niño influye en la forma como este se relaciona con él mismo y con los otros, posibilitando o limitando a la persona alcanzar mayor calidad de vida. Sin embargo, esta formación socioemocional tiene mayor relevancia cuando en la infancia se promueven experiencias naturales que le permitan al niño expresarse dentro del contexto social que habita.

Por consiguiente, el rol del docente frente al desarrollo emocional en la infancia se vuelve fundamental, ya que como lo explica Zapata & Ceballos (2010) en el contexto educativo se deben favorecer experiencias que permita integrar la dimensión emocional del niño al resto de sus dimensiones, haciéndolo de manera integradora y no segmentada.

Sumado a esto, las instituciones educativas deben considerar como eje fundamental el desarrollo de habilidades socioemocionales además de los conocimientos formales que se imparten en la educación, reconociendo al niño como sujeto de derechos, pertenecientes a un contexto con características y necesidades particulares (Zapata & Ceballos, 2010).

Considerando esto, el artículo 29 del Código de la Infancia y la Adolescencia de Colombia (2006) afirma que “La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano” (p.32), y en el artículo número 4 de la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre (2016) se mantiene que: “El estado Colombiano se compromete a que en ellos (los niños) se promueva la protección de sus derechos, garantizando su integridad física,

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

emocional y social, y se promueva el desarrollo integral” (p.2).

En respuesta a lo anterior, el Ministerio de Educación de Colombia propone en las bases curriculares de educación inicial y preescolar cuatro momentos fundamentales en el proceso pedagógico y práctico de los niños, los cuales son: indagar, proyectar actividades, vivir la experiencia y valorar el proceso (MEN, 2017).

En cuanto al primero, indagar sobre sus intereses, se hace referencia el acto de escuchar, observar y recoger las inquietudes y preguntas de los niños con el fin de comprender sus procesos de desarrollo y aprendizaje. Luego, proyectar actividades pertinentes, implica el crear y construir invitaciones que promuevan la acción voluntaria de los niños y así potenciar su desarrollo (MEN, 2017).

Por su parte, vivir la experiencia, privilegia las vivencias de los niños, respetando sus formas de afrontar una situación y buscando promover experiencias que estimule en ellos el deseo de aprender. Por último, valorar el proceso significa reflexionar sobre la práctica, buscando indagar sobre las formas en que los niños aprenden y sobre posibles mejoras para promover su desarrollo (MEN, 2017).

En concordancia con lo anterior, Gymboree como entidad educativa favorece el cumplimiento de estas leyes ya que ofrece programas que promueven el desarrollo integral de los niños menores de cinco años, fomentando sus procesos de aprendizaje y promoviendo a su vez el desarrollo de habilidades socioemocionales en ellos.

Por otra parte, para el desarrollo de este proyecto es importante tener en cuenta investigaciones previamente realizadas referentes a la misma temática. A continuación, se presentan tres investigaciones a nivel internacional enfocadas al desarrollo de habilidades

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

socioemocionales en la primera infancia a partir de distintas estrategias (Tabla 1), y dos investigaciones a nivel nacional desarrolladas bajo la misma temática (Tabla 2).



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Tabla 1***Investigaciones internacionales sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales.*

<b>Título</b>	<b>Autor</b>	<b>Año</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Resultados</b>
Eficacia de un programa de educación emocional en la etapa escolar.	Merchán, I., Bermejo, L., y González, J.	2014	Medir los efectos positivos de un programa de educación emocional en la competencia social y emocional de los estudiantes participantes entre los 5 y los 7 años.	Los niños en etapa escolar enfrentan situaciones en las que tienen que recurrir al uso de habilidades emocionales que le permitan, adaptarse a la sociedad cambiante en la que viven. Es necesario abordar contenidos como toma de contacto, expresión e identificación de emociones propias y en los demás, autoestima, empatía, comunicación y resolución de conflictos mediante intervenciones basadas en la lectura de cuentos y juegos con reflexión. Es posible evidenciar una mejora en el grado de amistad y las relaciones sociales del grupo participante.
Reconocimiento facial de emociones y desarrollo de la empatía mediante la lectura mediada de literatura infantil.	Riquelme, E., Munita, F., Jara, E., y Montero, I.	2013	Reportar los resultados de un programa de lectura mediada de literatura infantil como una herramienta para el desarrollo de competencias emocionales, específicamente el reconocimiento facial de emociones y empatía en niños preescolares y escolares.	Aquellos niños que formaron parte del grupo de lectura mediada mostraron un avance significativo en el reconocimiento facial de emociones, así como en el índice de empatía, en relación a los niños y niñas del grupo de lectura tradicional.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

---

Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho.	Montalvo, M.	2019	Es una investigación que busca medir los niveles de habilidades sociales en los niños del nivel inicial de una institución pública. Para esto, se basan en una muestra de 60 niños utilizando como instrumento el test de habilidades de interacción social de Shadia Abugattas y Maklouf.	Los resultados muestran que los niños a nivel general alcanzan el nivel regular en el desarrollo de habilidades sociales. Al analizarlo por dimensiones los resultados muestran un nivel alto en la habilidad de relacionarse con sus pares; un nivel regular en la autoafirmación del niño y un nivel bajo en el desarrollo de la expresión de emociones.
---	--------------	------	--	--

---

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Tabla 2***Investigaciones nacionales sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales.*

<b>Título</b>	<b>Autor</b>	<b>Año</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Resultados</b>
Las prácticas educativas familiares en el desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas entre dos y cinco años de edad en la ciudad de Medellín.	Isaza, L.	2017	Es una investigación orientada a analizar las relaciones presentes en las prácticas educativas familiares y el desempeño en habilidades sociales de niños y niñas entre 2 y 5 años de edad. Para esto se evaluaron las actuaciones de los padres desde las prácticas: autoritario, equilibrado y permisivo con la Escala Prácticas Educativas Familiares de Alonso Román, con una muestra de 100 niños y sus respectivas familias.	Los resultados evidencian que a mayor implementación de prácticas autoritarias y permisivas por parte de las familias hay un menor desarrollo de repertorios en los niños para relacionarse con otras personas, por el contrario, a mayor presencia de prácticas de estilo equilibrado hay un mayor desarrollo de repertorios para interactuar. También, se concluyó que el contexto familiar presenta un papel fundamental en el desarrollo de habilidades sociales, en cuanto a la motivación social que propician los padres en la primera infancia.
Pisotón: un programa de desarrollo psicoafectivo, como alternativa para construir la paz.	Manrique-Palacio, K. P., Zinke, L., & Russo, A. R.	2018	Es un programa implementado en niños entre tres y siete años, que busca determinar su posible aporte a la construcción de paz en el país.	La investigación demuestra que las necesidades emocionales de los niños participantes se centran en la aceptación de las normas sociales, el fortalecimiento del autoconcepto y la socialización primaria. Los hallazgos de este estudio han demostrado que la educación emocional impacta positivamente en el bienestar infantil, debido a que incrementan la comprensión y la regulación de emociones.

Se encontró que trabajar sobre las dimensiones emocionales promueve las competencias socioemocionales, promoviendo las habilidades sociales y el cumplimiento de las reglas del contexto.

---

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Sumado a lo anterior, se debe considerar las limitaciones actuales para implementar espacios presenciales que fomenten la socialización e interacción entre los niños. Es por esto, que Del Valle Diego (2019), resalta la importancia de vincular en los espacios virtuales educativos un área de desarrollo que no desarticule las habilidades socioemocionales del proceso académico. También, el profesor debe poseer habilidades socioemocionales que le permitan tener la capacidad de satisfacer las necesidades tanto académicas como emocionales de los estudiantes.

De igual forma, en entornos virtuales, así como en los presenciales, se debe buscar promover la interacción entre los estudiantes de manera libre y respetuosa, donde ellos puedan desarrollar habilidades sociales y emocionales a pesar de no tener un contacto presencial con los demás. (Del Valle Diego, 2019).

Es así como el Centro de Estimulación Gymboree, manifiesta la necesidad de involucrar en su equipo de trabajo a una estudiante pasante de la carrera de Pedagogía Infantil de la Universidad de La Sabana, teniendo en cuenta que dicha profesión implica conocimientos sobre aspectos del desarrollo de los niños, así como procesos pedagógicos para su aprendizaje.

De este modo, Gymboree busca que la pasante a partir de sus conocimientos y experiencia diseñe un proyecto que permita guiar u orientar el desarrollo de las siete habilidades socioemocionales planteadas por la Organización Norteamericana Zero To Three en los niños, el cual se pueda implementar en la modalidad virtual y presencial.

Así pues, con el fin de responder a esta necesidad se plantea la creación y diseño del proyecto ‘Gymbo-Amigo’, con el que se busca orientar el desarrollo de las siete habilidades socioemocionales por medio de la lectura mediada y actividades apropiadas a la edad y nivel de desarrollo de los niños, y así facilitar en ellos su adaptación a un contexto educativo formal.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Para el desarrollo de este proyecto, es necesario que la pasante participe en la planeación y ejecución de clases virtuales y presenciales de Gymboree, con el fin de identificar lo que la institución está realizando referente a las habilidades socioemocionales, para así integrarlo al proyecto.

Además, es necesario investigar y diseñar un material que incluya actividades pedagógicas que involucren la lectura mediada como estrategia para el fortalecimiento de estas habilidades, tanto en la modalidad virtual como en la modalidad presencial; también, se debe incluir material dirigido para los padres de familia y así apoyar el proceso en casa.

Teniendo esto en cuenta, es importante destacar la labor de un pedagogo infantil para la realización de dicho proyecto, ya que son conocedores de los procesos de desarrollo en los niños según su edad y tienen la capacidad para implementar estrategias pedagógicas acordes a las necesidades educativas del contexto. En este caso particular, un experto en educación está capacitado para diseñar y brindar herramientas educativas que faciliten el desarrollo de las siete habilidades socioemocionales en niños menores de tres años.

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Orientar el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños menores de tres años, por medio de la lectura mediada a través del Proyecto Gympo-Amigo en la modalidad virtual y presencial, para favorecer en ellos el proceso de adaptación a contextos educativos formales.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

### Objetivos específicos

- Comprender los programas y lineamientos de Gymboree Colombia en la sede Santa Bárbara por medio de la revisión de documentos, participación en reuniones y observación de clases, para así contextualizar el proyecto.
- Identificar los sustentos teóricos que están en coherencia con la filosofía de Gymboree, reconociendo así estrategias y herramientas pedagógicas para implementarlas de manera práctica en el proyecto.
- Diseñar el proyecto Gympo-amigo como parte del programa school skills en la modalidad virtual y presencial, con el fin de apoyar el objetivo de Gymboree en cuanto al desarrollo de las siete habilidades socioemocionales en los niños.
- Establecer mecanismos de seguimiento sobre el impacto que tiene el proyecto Gympo-amigo en la comunidad Gymboree con el fin de identificar su eficacia.

### Marco referencial

#### Habilidades Socioemocionales

Según Cohen et al (2005) “Las habilidades socioemocionales son aquellas que preparan a los seres humanos para ser seguros de sí mismos, confiados, empáticos, intelectualmente curiosos, competentes en el uso del lenguaje para comunicarse y capaces de relacionarse bien con otros” (p. 2). Además, también afirma que el desarrollo social y emocional sienta las bases que ayudan a guiar al niño hacia la edad adulta, es decir, estas bases pueden afectar la forma en que los niños reaccionan y responden al mundo que los rodea por el resto de sus vidas.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

En adición, Bisquerra y Pérez-Escoda (2007) se refieren a esto bajo el término de competencias emocionales definiéndolo como: “La capacidad de movilizar adecuadamente el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para realizar actividades diversas con un cierto nivel de calidad y eficacia” (p.63). También, destaca el valor integrador de estas competencias y su aplicabilidad a los contextos sociales en los que interactúan los seres humanos.

Por otro lado, autores como Salovey y Mayer (1990), Daniel Goleman (1995), Lawrence-Shapiro (2008) entre otros, han hecho referencia al concepto de inteligencia emocional como esa capacidad para reconocer los sentimientos propios y los de los demás. Sin embargo, autores como Davis, Stankov y Roberts (1998), Saarni (2000), han cuestionado la existencia de la inteligencia emocional en cuanto aún es un constructo hipotético propio del campo de la psicología.

Aunque este debate aún sigue abierto, se ha llegado al consenso de la importancia del desarrollo de las competencias o habilidades socioemocionales como un elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con el objetivo de capacitarlo para la vida con las herramientas necesarias.

De esta forma Bisquerra y Pérez-Escoda (2007) proponen un modelo en el que se clasifican las competencias emocionales en cinco bloques que son: conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencia social y competencias para la vida y el bienestar.

En cuanto a la conciencia emocional, se alude a la capacidad de los seres humanos para ser conscientes y responsables de sus propias emociones y de las de los demás, esto también incluye esa habilidad para percibir el clima emocional de un determinado



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

contexto y actuar acorde a ello (Bisquerra y Pérez-Escoda, 2007).

El segundo bloque es la regulación emocional, considerada como aquella capacidad para manejar las emociones de manera apropiada. Esto supone ser consciente de la interacción existente entre emoción, cognición y comportamiento, así como también las habilidades de afrontamiento y de autogeneración de emociones positivas (Bisquerra y Pérez-Escoda, 2007).

La autonomía emocional es el tercer bloque en este modelo y hace referencia a la autogestión personal en el que se incluye la autoestima, la actitud positiva ante la vida, la responsabilidad de sí mismo y la capacidad para buscar ayuda y recursos cuando se necesite, en otras palabras, es la resiliencia para afrontar las situaciones adversas (Bisquerra y Pérez-Escoda, 2007).

El cuarto bloque es la competencia social denominada como esa capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Este bloque implica el dominar las habilidades sociales básicas como lo son el escuchar, saludar, normas de cortesía, entre otras, así como también el respeto por los demás, la comunicación receptiva y expresiva y la prevención y solución de conflictos (Bisquerra y Pérez-Escoda, 2007).

El quinto bloque propuesto abarca las competencias para la vida y el bienestar, las cuales hacen referencia a la capacidad para adoptar comportamientos apropiados y responsables en determinados contextos. Esto implica la toma de decisiones, la búsqueda de ayuda y recursos, la ciudadanía activa y cívica, así como también el fijar objetivos positivos (Bisquerra y Pérez-Escoda, 2007).

En concordancia con lo anterior, estudios realizados por autores como Sandoval y López (2017) afirman que la educación emocional desde edades tempranas fomenta la resiliencia

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

personal en los niños -entendiéndose esta como la regulación emocional de ellos mismos y su capacidad de afrontamiento-, así como también la empatía frente a los demás y un notorio incremento en sus expresiones de alegría o efusividad.

Además, Clouder et al (2008) resalta la importancia de brindar formación social y emocional no solo a los niños, sino también, a los adultos encargados que están con ellos, pues así pueden mejorar su propio bienestar y después contar con las herramientas teóricas y prácticas para apoyar todo el desarrollo y potencial de los niños y los jóvenes.

Sumado a lo anterior, Cohen et al (2005) considera esencial tres factores como parte de la preparación para la etapa escolar en los niños. El primero de estos es el lenguaje y la literatura, importantes para favorecer la comunicación y aumentar el vocabulario. El segundo son las habilidades de pensamiento, que incluyen la capacidad de razonar y pensar lógicamente ante eventos cotidianos. Y el último, son las habilidades socioemocionales, esenciales para favorecer sus procesos de adaptación a un contexto escolar donde ya no está la presencia de los padres.

En cuanto a esta última, Clouder et al (2008) a partir de estudios realizados en España presentan una serie de características importantes que facilitan la implementación e integración del desarrollo socioemocional en el ámbito educativo, además de aclarar que es un trabajo conjunto entre la institución, los estudiantes y los padres de familia. Tales características se explican a continuación.

1. Voluntariedad: cada uno debe participar de forma voluntario en el inicio y desarrollo del proceso.
2. Implicación: los profesores y la institución deben adaptar cada propuesta a su

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

contexto, considerando las características propias de los niños y sus familias.

3. Corresponsabilidad activa: existe un apoyo mutuo entre cada una de las partes involucradas, compartiendo objetivos y responsabilidades.
4. Planificación: cada acción que se toma es rigurosa, ordenada y queda registrada.
5. Atención cercana: todos los participantes reciben formación, acompañamiento, orientación, atención y seguimiento continuo.
6. Largo plazo: la propuesta a desarrollar debe mostrar resultados a largo plazo para que sean contrastables.
7. Evaluación: es necesario que se realice una evaluación reflexiva y continua a lo largo del proceso para identificar el impacto de las acciones implementadas.

A partir de esto, la enseñanza y por ende el aprendizaje de competencias sociales y emocionales en el ámbito escolar y educativo ha sido producto de estudios en países como Estados Unidos, donde organizaciones como el Committe for Children proponen algunas pautas prácticas para llevar estas competencias socioemocionales a las aulas de clase y asegurar un aprendizaje por parte de los estudiantes (Committe for Children, 2019).

Algunas de estas prácticas en el aula involucran:

- Explicación de conceptos emocionales con palabras, imágenes y videos.
- Grupos de discusiones en el aula para poner en práctica las habilidades aprendidas.
- Reforzamiento del concepto durante toda la semana.
- Enviar información a los hogares para trabajar en equipo con las familias.
- Abordar el mismo concepto cada vez que sea necesario ante una situación particular.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Sumado a esto, Pérez-Escoda y Filella-Guiu (2019) proponen atender las necesidades socioemocionales de cada una de las etapas evolutivas de los niños, diseñando intervenciones de carácter práctico y reflexivo acordes al nivel de desarrollo de los estudiantes, también, es fundamental que dichos programas tengan un margen de flexibilidad que permita modificarse conforme a la práctica y de esta forma evaluar permanentemente los progresos y hacer los cambios necesarios.

Frente a esto, se ha demostrado que la formación de capacidades emocionales y sociales en los niños está reduciendo los castigos, expulsiones y llamadas a padres de familia en los contextos escolares. También, los juegos cooperativos, donde todos ganan o todos pierden, ha permitido construir lazos de amistad y disminuir la ira y agresión entre ellos (Lawrence-Shapiro, 2008).

Es así como la organización Norteamericana Zero To Three destaca siete habilidades socioemocionales que consideran esenciales para apoyar la preparación a la etapa escolar, pues les permiten a los niños tener éxito en la escuela y más adelante en la vida adulta gracias a sus habilidades para relacionarse con otros y con ellos mismos de forma positiva (Zero To three, 2010).

A continuación, se define cada una de estas siete habilidades según esta organización norteamericana.

**Confianza.** La organización Zero To Three define la confianza como: “Habilidad que hace referencia a la creencia que los niños tienen en sus propias habilidades para dominar sus cuerpos, conductas y los retos que enfrentan, ellos aprenden que sus intereses son apoyados dentro de unos límites por las personas que ama” (Zero To Three,

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

2017, párr. 3).

En concordancia con lo anterior, Terri Apter autor del libro *The Confident Child* (2007), explica que un niño seguro de sí mismo es un niño con alta autoestima, lo que significa que aquellos niños que se consideran valiosos y efectivos por quienes son y no solo por lo que hacen, tienen mayores expectativas respecto al éxito en el futuro y esto les permite persistir más en sus tareas y mostrar niveles más altos de rendimiento general que otros niños, que son igual de capaces, pero menos seguros.

También, desarrollar esta habilidad de confianza en sí mismos, les permite a los niños tener una mayor tolerancia al fracaso y participar en un esfuerzo sostenido conjunto. Esto involucra una mayor conciencia de cómo su comportamiento afecta a ellos mismos y a las otras personas, preparándolos así para formar relaciones positivas y responsables con otros (Apter, 2007).

Es así, como la confianza y la autoestima no son conceptos aislados, sino por el contrario, son un conjunto de habilidades que le permite al niño y a la persona seguir intentándolo, seguir aprendiendo y seguir recuperándose aun cuando se experimentan situaciones de decepción o fracaso y mantener un compromiso positivo con otras personas (Apter, 2007).

Ahora bien, la confianza y la autoestima en los niños involucra un complejo conjunto de sentimientos, creencias y expectativas basadas en las habilidades cambiantes del niño que interactúan e influyen su mundo. Es por esto, que no existe un 'método simple' o un 'método único' que permita incrementar la confianza y seguridad en ellos mismos rápidamente. Por el contrario, es un proceso de construcción constante en el que se va haciendo evidente su desarrollo, por medio de las actitudes y las respuestas que los niños proporcionen en sus contextos cotidianos (Apter, 2007).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Es por esto que, para apoyar el desarrollo de esta habilidad en los niños, es necesario como adultos, reconocer sus esfuerzos al igual que sus logros, valorando todo el proceso y no solo el resultado final. Además, es fundamental validar su confianza y sus habilidades al expresarles verbalmente lo que gusta acerca de ellos y el aprecio que se tiene. También, se debe permitir que ellos mismos puedan comentar sobre su propio aprendizaje y experiencias personales con entusiasmo a los demás, escuchándolos y respetando sus emociones (Conejeros, Rojas y Segure, 2010).

Además de esto, el adulto tiene un rol importante ya que puede apoyar y aportar al desarrollo de la confianza y la autoestima en los niños por medio de las situaciones cotidianas a las que están expuestos aún desde su nacimiento. Así, cuando un bebé llora y su cuidador lo consuela en lugar de ignorarlo, este bebé está aprendiendo que es amado, importante y valorado (Apter, 2007; Conejeros et al, 2010).

También, cuando un niño recibe elogios por haber resuelto un rompecabezas, está aprendiendo que es inteligente y capaz de resolver problemas, o cuando a un niño no le permiten jugar con un objeto peligroso y en cambio le ofrecen uno más seguro, está aprendiendo que sus intereses son importantes y serán respetados y apoyados dentro de unos límites por quienes lo aman (Zero To Three, 2010).

Adicional a esto, Conejeros et al (2010) describe algunos indicadores que demuestran ciertos niveles de confianza en los niños, entre ellos están una autoestima adecuada relacionado con un sentimiento de seguridad personal, competencia social incluyendo empatía y asertividad, asociatividad que hace referencia a la capacidad de trabajo en equipo y sentido de pertenencia relacionado con la capacidad para crear y ser parte de un grupo.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

A partir de esto, la organización Norteamericana Zero To Three (2010, 2016) propone algunas estrategias puntuales que permiten fomentar la confianza en sí mismos en los niños, por medio de las interacciones cotidianas. A continuación, se menciona cada una de estas:

1. Establecer rutinas con el niño: cuando existen eventos predecibles, que suceden de la misma forma y a una hora similar, el niño se siente más confiado, seguro y en control de su mundo, ya que comprende lo que sucederá y puede prepararse para esos cambios que le permitirán crecer, jugar y aprender libremente.
2. Permitir y facilitar muchas oportunidades para el juego: el juego es la forma como el niño aprende sobre él mismo, sobre otras personas y sobre el mundo que lo rodea. Es a través del juego que el niño aprende a resolver problemas y a desarrollar su confianza al identificar y reconocer sus habilidades y las de otros.
3. Ayudar al niño a aprender a resolver problemas: ayudar al niño a resolver problemas, pero no resolverlos por él, es permitir que el niño descubra cómo resolverlo y de esta manera se sienta exitoso y capaz. A veces los momentos de mayor frustración en el niño, son los que le permiten que desarrolle sentimientos de confianza, competencia y dominio al saber que él mismo puede encontrar la solución.
4. Dar responsabilidades al niño: sentirse útil y necesario en tareas acordes a su edad, le permite al niño sentirse importante y esto le genera confianza.
5. Celebrar los logros del niño: reconocer ante el niño cada uno de sus logros le permite desarrollar su confianza.
6. Animar al niño a dominar las tareas con las que está luchando: los niños aprenden haciendo cosas, por esto se puede dividir una tarea grande en pasos sencillos que le

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

permitan lograrlo con éxito y así sentirse en control y confiados.

7. Proporcione un lenguaje para las experiencias del niño: debe ser un lenguaje y vocabulario que muestre comprensión y empatía e infunda confianza al niño.
8. Ser un modelo a seguir: los niños están observando constantemente a su modelo adulto sobre qué hacer o cómo reaccionar ante las diferentes tareas o interacciones sociales. Por esto es importante que se aprenda a expresar las emociones correctamente y dialogarlo con el niño.

Es así como existen múltiples formas en las que el adulto puede fomentar situaciones que le permitan al niño reconocerse como una persona amada y capaz, no solo por sus capacidades específicas, sino por quién es como ser humano y, por ende, este niño será capaz de replicar estas actitudes en sus relaciones interpersonales, basándolas en el respeto y amor hacia el otro (Apter, 2007).

**Curiosidad.** Se refiere al deseo de aprender innato al ser humano, el afán de explorar, descubrir y poder resolver situaciones. Es un deseo interior de parte del niño que lo guía a querer aprender y no bajo la presión externa (Parlakian, 2020).

Susan Engel menciona que la curiosidad es un componente esencial en el aprendizaje, el cual a lo largo de la historia ha permitido la creación de grandes inventos revolucionarios y logros valiosos para la civilización. Igualmente, se ha demostrado que cuando una persona es curiosa en algo en particular puede aprender más y mejor sobre esto (Engel, 2015).

Sin embargo, en concordancia con la autora Engel, hay muy poca investigación científica sobre la forma como esta habilidad de la curiosidad se desarrolla en las



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

personas. Según estudios realizados se ha confirmado que hay factores complejos, desconocidos y un poco misteriosos sobre la forma como esta habilidad se adquiere o se pierde durante los años, confirmando que a medida que una persona va creciendo también va disminuyendo su curiosidad (Engel, 2015).

De esta manera, al tener en cuenta los estudios actuales sobre la curiosidad, es posible afirmar que esta empieza como un sentimiento compuesto por otros pensamientos, emociones o impulsos (Engel, 2015). Pero para la mayoría de las personas, la mayor parte del tiempo, la curiosidad va y viene, lo que a menudo nos hace actuar sin siquiera saber que lo hemos sentido, no es una experiencia mental fácil de informar o registrar (Tough, 2012).

Adicional a esto, Daniel Berlyne, uno de los pioneros en el tema de la curiosidad humana, la definió como un deseo o apetito que se busca satisfacer. Así cuando algo en el ambiente despierta la curiosidad de una persona, esta busca satisfacer este deseo de forma urgente hallando la información necesaria (Berlyne, 1960).

De igual forma, estudios realizados por Berlyne, concluyen que el ser humano experimenta la curiosidad por periodos transitorios y en diferentes intensidades dependiendo sus intereses. También, a diferencia de otras especies, los humanos no solo experimentan la curiosidad sobre aspectos u objetos básicos, sino también una curiosidad epistémica que busca conocer el origen y las razones por las que suceden determinadas situaciones (Berlyne, 1960).

Teniendo en cuenta lo anterior, Paul Tough define: “La curiosidad es como un impulso interno que está ligado al mundo externo, por medio de pensamientos relacionados con cualquier evento, información u objeto que un individuo no espera o no comprende” (Tough, 2012, p.9).

Con esto, es importante mencionar que todos los seres humanos nacen con el deseo de

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

aprender, es decir, con una curiosidad natural por conocer cómo funciona el mundo. Esto hace que los niños aprendan por voluntad propia y no por una presión externa que los obligue, ya que, de esta manera los niños se motivan a buscar nuevas experiencias que provocan un mayor éxito académico a largo plazo (Parlakian, 2020).

Es así como durante todas las etapas de cambios que experimenta un niño se pueden observar comportamientos que evidencian su curiosidad. Por ejemplo, un bebé busca la fuente de un sonido, rostros conocidos u objetos interesantes con sus ojos, un niño puede utilizar una herramienta para intentar alcanzar un objeto y pretender que es un teléfono, o también pueden realizar juegos simbólicos donde pretendan ser otra persona y realizar funciones específicas.

Ahora bien, el rol del adulto en el desarrollo de la curiosidad juega un papel muy importante, pues su principal función es brindar experiencias enriquecedoras al niño, que le permitan continuar descubriendo y aprendiendo de su entorno. Para esto, Maria Gehl (2020) y la organización Zero To Three (2010) presenta algunas estrategias para apoyar el desarrollo de esta habilidad.

1. Mostrar interés en el mundo que lo rodea: se pueden utilizar experiencias cotidianas como salir a caminar y realizar preguntas simples sobre lo que se observa al niño y permitir que él también realice sus propias inquietudes.
2. Fomentar los intereses naturales: aprovechar los gustos e intereses del niño para unirse a sus actividades y explorar juntos sobre algo en particular.
3. Responder preguntas de forma simple y clara: para esto se debe tener en cuenta el desarrollo del niño y antes de responder sus preguntas, pregúntele qué piensa él al

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

respeto. También, si no tiene una respuesta a sus preguntas dígaselo y hágale saber que está bien no tener todas las respuestas.

4. Usar la biblioteca: los libros son ventanas a todo tipo de mundos para deleitar la mente curiosa, permítales a los niños elegir sus propios libros de acuerdo con sus intereses.
5. Estimular al niño con preguntas abiertas: este tipo de preguntas no tienen una respuesta correcta o incorrecta y les permite a los niños desarrollar sus pensamientos e ideas.
6. Crear un ambiente interesante: ofrecer al niño ambientes seguros y estimulantes que le permitan explorar y descubrir.
7. Redirigir, no desanimar: es importante descubrir que está captando el interés del niño o qué habilidad está intentando dominar, para ofrecerla de manera segura. Esto les enseñará a los niños habilidades para resolver problemas, formas creativas y aceptables de hacer y obtener lo que desean.
8. Disponer de tiempo para actividades abiertas: ofrecer materiales reciclables que le permita al niño usarlo de acuerdo con su imaginación sin ninguna instrucción a seguir.

Con todo lo anterior, es posible afirmar que existen diferentes estrategias que permiten desde el rol del adulto apoyar el desarrollo de la curiosidad en los niños, sin embargo, lo más importante al buscar desarrollar esta habilidad es que el adulto sea un modelador mostrando al niño cómo explorar, descubrir y aprender (Parlakian, 2020).

**Intencionalidad.** Esta habilidad alude al deseo y capacidad de tener un impacto en el mundo y la persistencia y determinación para actuar en ese deseo. Con esta habilidad, los niños aprenden a crear objetivos para alcanzar sus metas (Cohen et al, 2005).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Respecto a esto, Mulvey et al. (2011) explican que desde edades tempranas los niños desarrollan un fuerte sentido de equidad y justicia frente al mundo, lo que hace que de manera gradual sean conscientes de actitudes perjudiciales hacia ellos o hacia otras personas. Esto significa que el desarrollo de la intencionalidad en un niño es directamente proporcional a su desarrollo moral.

Es decir, la práctica de esta habilidad de la intencionalidad se ve afectada por la capacidad de los niños para diferenciar su propia perspectiva de la perspectiva de un grupo, o para reconocer cuándo las metas de un grupo pueden estar en desacuerdo con los principios morales pertinentes en determinados contextos (Mulvey et al, 2011).

De igual forma, la intencionalidad se ha clasificado como una habilidad cognitiva y social que se desarrolla desde la infancia a lo largo de la vida. Frente a esto, Carpendale y Lewis (2006) han realizado estudios que demuestran que la interacción directa de los niños con sus pares en un contexto de intercambio social contribuye a la adquisición de conocimiento emocional, juicios morales, entendimiento de la amistad y habilidades cognitivas-sociales, como la intencionalidad.

Por esto, la intencionalidad se define como una habilidad social, necesaria para el proceso de adaptación a un contexto educativo formal, donde el niño está rodeado de sus pares e interactúa con ellos y con las normas establecidas en la institución, de acuerdo con su desarrollo moral y su capacidad para planear y tomar decisiones que beneficien a todos (Cohen et al, 2005).

Además de esto, el desarrollo de esta habilidad le permite al niño tener la capacidad para identificar un objetivo y elaborar así un plan o un conjunto de medidas para alcanzar dicho objetivo, permitiendo que el niño domine nuevas habilidades sociales

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

y cognitivas, teniendo en cuenta su desarrollo moral y su capacidad para tomar decisiones correctas (Mulvey et al, 2011).

En adición, Carpendale y Lewis (2006) explican que la intencionalidad le permite al niño navegar el mundo social en el que se encuentra inmerso, teniendo en cuenta que esta no solo se aplica a la propia persona sino también hacia otros. Con esto, el autor hace referencia a la conexión existente entre los juicios morales y la intencionalidad, ya que esta última puede actuar de manera positiva o negativa provocando situaciones de exclusión o dominio social por factores como el género, raza o etnia.

Ahora bien, el adulto tiene un rol importante frente al desarrollo de esta habilidad, ya que es necesaria su intervención para proponer situaciones donde el niño pueda implementar sus capacidades para planear y ejecutar una tarea, teniendo en cuenta las normas morales y sociales del contexto. Para esto, el equipo de la organización Zero To Three (2010) propone algunas estrategias para apoyar el desarrollo de esta habilidad.

1. Preguntas para resolver problemas: realizar preguntas que ayuden a los niños a resolver ellos mismos los problemas presentados, y no intentar desde el rol del adulto resolverlos.
2. Celebrar cuando se alcanza un objetivo: mencionar al niño las acciones puntuales que se realizaron para alcanzar dicha meta y animarlo a seguir haciéndolo.
3. Proporcionar apoyo: estar dispuesto a brindar el apoyo necesario para la consecución de objetivos propios o colectivos.
4. Modelar: ser un modelo para el niño a partir de la curiosidad, motivación y planificación propia.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

5. Validar sus intereses: aprovechar cada situación cotidiana donde el niño muestra mayor interés y permitirle realizar esfuerzos en busca de un objetivo particular.
6. Demostrar entusiasmo: reaccionar con alegría y entusiasmo antes las ideas, metas y planes del niño, garantizando al mismo tiempo que la actividad sea segura y apropiada.

**Autocontrol.** “Es la habilidad de ser capaz de expresar emociones fuertes de forma apropiada, escogiendo comportamientos sabios y así establecer relaciones sanas. También, incluye la capacidad de aprender a calmarse y manejar adecuadamente sus sentimientos e impulsos fuertes” (Lerner y Parlakian, 2012, párr. 2).

El concepto de autocontrol se ha definido desde hace muchos años, uno de sus pioneros fue Sigmund Freud (1922) quien denominaba control emocional a esa capacidad humana para dominar las pasiones inconscientes con la ayuda de mecanismos como la planificación, la gratificación y la conciencia de los demás.

En concordancia con Freud, Lawrence-Shapiro (2008) agrega que las emociones se transmiten y se controlan a través de un sistema de comunicación en el cerebro, donde se involucran e interactúan estructuras y glándulas cerebrales provocando reacciones químicas al resto del cuerpo, vistas como respuestas emocionales a un estímulo.

Además, Lawrence-Shapiro (2008) explica que todos los seres humanos poseen dos cerebros, uno es el cerebro pensante y otro el cerebro emocional, cada uno encargado de funciones y respuestas distintas, pero ambos igual de importantes. Así, para ayudar a los niños con el autocontrol o también llamado control emocional es necesario educar ambos cerebros proporcionando soluciones a cada uno.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Por otra parte, recientes estudios han demostrado que los niveles de autocontrol que un niño tiene pueden predecir la salud y bienestar que tendrá en la edad adulta. También, las personas con altos niveles de autocontrol son emocionalmente más estables, buenos jefes y se involucran en mejores relaciones sociales frente a aquellos con bajos niveles (Clabough, 2019).

Asimismo, un fallo de autocontrol se demuestra en que la persona tiene conflictos interpersonales para estar con si mismo o con otras personas, posee menor logro intelectual, posee deseos reprimidos, adicciones y muchos otros resultados adversos que se han demostrado en estudios (Clabough, 2019).

Con todo lo anterior, es posible afirmar que brindar herramientas para que los niños desarrollen un adecuado control emocional desde edades tempranas, es ofrecerles a ellos la posibilidad de controlar sus propias vidas, en otras palabras, es darles la libertad de ser lo que ellos quieran ser guardándose siempre de comportamientos auto destructivos (Clabough, 2019; Lerner y Parlakian, 2012).

No obstante, el desarrollo de esta habilidad se da en un proceso largo y constante a lo largo de la vida de una persona, teniendo en cuenta que algunos niños naturalmente necesitan más ayuda con el autocontrol que otros, pues en esta habilidad se da la interacción entre la influencia biológica y la influencia del ambiente (Clabough, 2019).

En adición, Erin Clabough (2019) explica que la empatía y la creatividad son habilidades que trabajan en conjunto cuando una persona decide tener autocontrol. La primera de estas, la empatía, se hace evidente cuando el niño puede ver el impacto que su comportamiento tendrá en las otras personas y tiene la suficiente empatía para entender cómo se sentirán los otros. La segunda, la creatividad, se hace evidente cuando el niño puede ver una mejor forma de obtener lo que quiere, ya que puede imaginar las consecuencias de su comportamiento y pensar en

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

soluciones diferentes.

Por consiguiente, cuando interactúan estas tres habilidades, el autocontrol, la empatía y la creatividad, se produce una conexión profunda entre ellas que resulta casi imposible separarlas, en otras palabras, cultivar una de estas habilidades desencadena que también se desarrollen las otras dos (Clabough, 2019).

Con lo anterior, es evidente que el adulto tiene un rol importante para apoyar el desarrollo del autocontrol en los niños. Para esto, Lawrence-Shapiro (2008), Lerner y Parlakian (2012) y en conjunto la organización Zero To Three (2016, 2010) brindan estrategias que buscan apoyar el control emocional en niños desde edades tempranas.

1. Ayudar al niño a calmarse: cuanto más tranquilo se siente un niño, mayor control tiene de él mismo. Es importante ayudar al niño a calmarse a él mismo de diferentes formas, puede ser por medio del contacto físico como un abrazo.
2. Enseñar comportamientos aceptables: decir y mostrar al niño lo que puedes hacer y no únicamente lo que no está permitido hacer. Esto les permite aprender a diferenciar entre el bien y el mal y canalizar su energía e intereses de manera aceptable.
3. Dar al niño oportunidades para elegir: brindar espacios en los que los niños puedan elegir entre dos opciones les permite saber que el adulto confía en ellos para tomar buenas decisiones. También les ayuda a sentirse en control de la situación.
4. Dar nombre y reconocer los sentimientos del niño: es importante hacer saber al niño que se comprenden sus sentimientos ya que esto le ayuda a calmarse y recuperar el control. Esto también les permite reconocer sus propias emociones,



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

habilidad importante para el contexto escolar.

5. Ayudar al niño a aprender a esperar: cuando se tiene que esperar los niños aprenden a controlarse a sí mismos y esto les permite entender que los demás también tienen necesidades, durante el tiempo de esperar el niño puede realizar otra actividad. Además, ofrecerles oportunidades para jugar con amigos les permite aprender a esperar, compartir y tomar turnos.

Adicional a estas estrategias que permiten crear espacios propicios para el desarrollo del autocontrol en los niños, existen otras que facilitan el actuar ante una situación de pérdida de control emocional por parte de un niño.

1. Permanecer tranquilo: es importante que el rol del adulto permanezca estable y calmado ante una situación en la que él niño perdió el autocontrol.
2. Intentar ofrecer una distracción: realizar algo que el niño no espera que se haga.
3. Sugerir tomar un descanso: muchos niños se calman a ellos mismos cuando pueden estar en un lugar seguro.
4. Reconectar: utilizar un tono de voz cálido y cariñoso, ofrecer un abrazo.
5. Discutir sobre lo que sucedió y una posible solución: dialogar sobre lo ocurrido y realizar una lluvia de ideas sobre probables soluciones a la situación.
6. Sugerir formas de manejar las emociones fuertes: proponer formas saludables de expresar sus emociones como saltar, rasgar papel o abrazar una almohada.

Con todo lo anterior, es posible afirmar que existen diferentes estrategias que permiten desde el rol del adulto apoyar el desarrollo del autocontrol en los niños y reaccionar adecuadamente ante una situación de pérdida del control emocional (Lerner y Parlakian, 2012).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Relaciones.** Esta habilidad hace referencia a la capacidad para formar relaciones positivas con otros, resolviendo problemas y asumiendo trabajos en grupo. También, involucra factores como el contexto, el temperamento de las personas y situaciones particulares que influyen de manera positiva o negativa en esta habilidad de relacionarse. (Parlakian y Seibel, 2002).

Adicionalmente, según (Cole, Bruschi y Tamang, 2002) la cultura influye en la manera en que las personas se relacionan y se sienten acerca de una situación particular y en la forma en que expresan sus emociones frente a los otros.

De igual forma, Papalia, Wendkos y Duskin (2009) explican que las personas empiezan a desarrollar su capacidad para relacionarse con otros desde el momento del nacimiento, resaltando así la importancia de las primeras interacciones de un bebé con su entorno más cercano con el fin de proporcionar las bases para el desarrollo social y emocional.

En concordancia con esto Daniel Siegel enuncia: “Las interacciones entre los bebés y los cuidadores son la base del aprendizaje y el desarrollo de los niños en todas sus áreas (...) las relaciones humanas dan forma a las conexiones neuronales de las que emerge la mente” (Siegel, 1999, p.2).

Así, un factor importante en estas interacciones es el temperamento único de cada uno de los involucrados que influye en el desarrollo de sus relaciones. Para esto, el New York Longitudinal Study realizó un estudio pionero a partir del cual plantean tres patrones de temperamento en los niños, los cuales afectan directamente su forma de relacionarse con otros (Chess, 1990).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

El primero de estos patrones es denominado temperamento fácil o flexible, en el que se evidencian características como ritmos biológicos regulares (alimentación, sueño), niños con fácil adaptación ante algo novedoso y con estados de ánimo generalmente plácidos o positivos.

El segundo tipo se denomina temperamento difícil o luchador, conformado por aquellos niños con ritmos biológicos irregulares, dificultad para adaptarse a situaciones novedosas, baja tolerancia a la frustración y estados de ánimo intensos y con frecuencia negativos.

El tercer tipo se denomina temperamento lento para entrar en confianza o temeroso, caracterizado por niños con bajos niveles de actividad física, respuestas levemente negativas a estímulos nuevos y con reacciones ligeramente intensas, tanto positivas como negativas.

No obstante, el temperamento no es el único factor influyente en el desarrollo de las relaciones, ni los niños son los únicos que aportan características a la relación que pueden mejorar u obstaculizar la calidad de estas, sino que los adultos también aportan sus propios rasgos de intercambio y se suman variables como la cultura y la familia (Siegel, 1999; Cole et al, 2002).

En concordancia con esto Norman-Murch, (1999, p.2), menciona: "Todo el aprendizaje tiene lugar en el contexto de las relaciones y se ve afectado de manera crítica por la calidad de esas relaciones".

De esta forma, las primeras relaciones que establecen los niños pequeños tienen un gran impacto en su capacidad cognitiva, lingüística, emocional, social y moral, ya que estas relaciones pueden promover u obstaculizar su desarrollo. Así, si se quiere enriquecer u aportar al crecimiento de cada una de estas áreas es necesario establecer relaciones cálidas, cercanas, individualizadas y recíprocas (Norman-Murch, 1999).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Ahora bien, en cuanto a las relaciones que un niño establece en un contexto diferente al familiar se le denomina aprendizaje social y ocurre cuando hace referencia al afecto de sus padres o cuidadores primarios en una situación desconocida. Es decir, un niño con bases positivas para establecer relaciones puede exteriorizar su habilidad para conversar con otros en un contexto escolar (National Infant & Toddler Child Care Initiative, 2010).

Sin embargo, no todo el aprendizaje ocurre a través de la interacción directa del niño con sus padres, sino también de la exploración de este con su entorno. Este aspecto se relaciona directamente con la seguridad y el apego que el niño tenga pues influye en su enfoque del mundo, reaccionando con curiosidad y compromiso o ansioso y temeroso de las oportunidades que presenta su ambiente (National Infant & Toddler Child Care Initiative, 2010).

Con lo anterior, es evidente que el adulto tiene un rol fundamental al momento de apoyar en los niños el desarrollo de su habilidad para relacionarse con otras personas. Para esto, Parlakian y Seibel (2002) junto a la organización Zero To Three (2010) proponen algunas estrategias que buscan ayudar a los niños a construir relaciones positivas con otros.

1. Brindar al niño tiempo sin interrupciones: permitir que el niño decida qué juego quiere realizar e interactuar con él sin realizar ninguna otra actividad que divida la atención.
2. Mostrar interés genuino ante las actividades del niño: se pueden realizar comentarios positivos que le permitan saber al niño que el adulto está interesado en sus actividades.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

3. Animar al niño a expresar sus sentimientos de una forma apropiada: un aspecto importante para formar relaciones positivas y sanas con otros es mostrar y reconocer los sentimientos propios y de otros de una manera constructiva.
4. Ofrecer oportunidades para que el niño se relacione con sus pares: los niños necesitan practicar habilidades como compartir, tomar turnos, resolver problemas y sentir alegría con una amistad, así que se deben ofrecer espacios donde se juegue e interactúe con otros.
5. Brindar participación en la solución de un problema: permitir que el niño proponga una solución a un problema sencillo le ayuda a sentirse valorado e importante y por ende desarrollar un sentido de responsabilidad.

Con todo lo anterior, se puede afirmar que, aunque existen factores ambientales y biológicos que influyen directamente en el desarrollo de la habilidad para relacionarse con otros, también hay estrategias prácticas que permiten apoyar este proceso en los niños y aportar así a su desarrollo socioemocional (National Infant & Toddler Child Care Initiative, 2010).

**Comunicación.** Esta habilidad alude al deseo de conectarse con otros mediante el intercambio de ideas y sentimientos, tanto verbal y no verbal. También, implica utilizar su capacidad de comunicación para resolver conflictos, problemas, construir relaciones con los demás, procesar nueva información, preguntar y responder preguntas (Rappaport, 2006).

Ahora, en cuanto al desarrollo de la comunicación se debe mencionar que este se encuentra conectado con el desarrollo del lenguaje, el cual se da desde el momento de nacer hasta lo largo de toda la vida de la persona.

Papalia, Wendkos y Duskin (2009, p.221) definen el lenguaje como: “Un sistema de

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

comunicación basado en palabras, gramática y el desarrollo cognitivo con los que una persona puede comunicar sus necesidades, sentimientos e ideas a fin de ejercer control sobre su vida”.

En concordancia con lo anterior, Debbie Rappaport (2006) menciona que los niños son grandes comunicadores que tienen la capacidad para encontrar formas variadas de comunicar sus necesidades, ya sea por medio de respuestas físicas como el llanto o expresiones faciales, y respuestas verbales como palabras o sonidos, entre otros.

De acuerdo con esto, Papalia et al (2009) explica la secuencia de desarrollo inicial del lenguaje por el que todos los niños atraviesan desde el momento de su nacimiento. Esto, lo divide en cinco etapas las cuales son el habla prelingüística, las primeras vocalizaciones, la percepción de sonidos y estructura del lenguaje, ademanes, primeras palabras y primeras oraciones.

De esta forma, a medida que los niños crecen y avanza su desarrollo, se adicionan otros conceptos como el vocabulario, el cual se clasifica en vocabulario expresivo que son aquellas palabras que habla el niño y vocabulario comprensivo que son aquellas que puede comprender aún si no las habla todavía (Papalia et al, 2009). Con esto se puede afirmar que el lenguaje es un acto social en el que la persona, aún desde edades tempranas, busca interactuar y comunicarse con su entorno.

Por esto, Tamis-LeMonda et al (2004), basado en un estudio que realizó afirma que: “La sensibilidad y responsividad hacia el nivel de desarrollo del niño puede ser más importante que el número de palabras que se le digan” (p. 2). Así, factores sociales como la sensibilidad y la respuesta positiva hacia el niño durante la interacción influyen en su vocabulario y desarrollo comunicativo.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Además, a partir de esas primeras interacciones sociales los niños empiezan a volverse más competentes para entender la pragmática y el habla social, que hace referencia al conocimiento práctico que les permite utilizar el lenguaje para comunicarse con otros, incluyendo el saber cómo pedir las cosas y cómo conversar en determinado contexto (Rice, 1982).

También, dentro de la pragmática se distinguen dos tipos de habla que son el habla social y el habla privada. La primera hace referencia a la intención de hablar para que la otra persona comprenda lo que se intenta expresar. La segunda, se refiere al acto de hablar en voz alta con uno mismo sin ninguna intención de comunicarse con otros. (Rice, 1982).

Sumado a esto, Lawrence Shapiro resalta la importancia de desarrollar en los niños la capacidad para comunicarse emocionalmente de manera adecuada, incluyendo la consciencia de la conducta no verbal de los demás como los gestos, el lenguaje corporal, las expresiones faciales y el tono de voz, que le permitirá al niño adaptarse más fácilmente en un contexto escolar (Lawrence-Shapiro, 2008).

Ahora bien, Debbie Rappaport (2006) de la organización Zero To Three presenta una estrategia denominada “framing” para construir una comunicación efectiva en los primeros años de vida. Con esto se busca facilitar y mejorar la comunicación con los niños desde edades tempranas y de igual forma brindarles a ellos herramientas para sus interacciones sociales.

Este enfoque explica que las personas y por ende los niños, no pueden ser expertos en todo, por esto los “frames” o “marcos” permiten rápidamente que la información que se está recibiendo tenga sentido y de esta forma se procese de manera que permita dar una respuesta adecuada (Rappaport, 2006).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

A su vez, estos “frames” dirigen la forma en que las personas razonan sobre la información de un mensaje, pudiendo influir de manera positiva o negativa. Por esto se deben identificar los marcos que actualmente rigen la forma en que las personas o los niños piensan, teniendo en cuenta que estos surgen a partir de las experiencias (Rappaport, 2006).

A partir de lo anterior, la organización Zero To Three (2016) propone algunas estrategias que se pueden implementar con los niños desde edades tempranas, a fin de apoyar el desarrollo de su habilidad para comunicarse con otros.

1. Hablar a los niños en su lenguaje: hace referencia a la importancia de establecer una comunicación con los niños de manera clara y apropiada para su nivel de desarrollo. Esto implica el uso de un vocabulario sencillo y de expresiones que involucren modificaciones en el tono de voz o en la emoción al emitirlos.
2. Responder y asignar palabras a los gestos del bebé: si el niño aún no emite palabras de manera verbal es importante desde el rol del adulto expresar palabras o frases ante cada uno de sus gestos o movimientos, ya que esto lo motiva a continuar comunicándose.
3. Establecer conversaciones y no monólogos: es importante brindar al niño el espacio y el tiempo para que piense y realice su respuesta ante una interacción social.
4. Leer juntos: la lectura favorece el desarrollo del lenguaje en tanto a vocabulario y contextualización de este.
5. Promover el juego de roles: los niños se expresan libremente mediante el juego



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

simbólico, y esto a su vez favorece el desarrollo de habilidades de lenguaje y sociales, como la empatía.

Con todo lo anterior, se puede afirmar que el desarrollo de la habilidad para comunicarse está directamente relacionado con el desarrollo del lenguaje y este a su vez, está mediado por factores biológicos, culturales y familiares que pueden promover u obstaculizar el mismo (Rappaport, 2006).

**Cooperación.** Esta habilidad hace referencia a la capacidad de equilibrar las propias necesidades con las de los demás, participando en un esfuerzo conjunto y satisfactorio para ambas partes, tanto el adulto como el niño (Lerner, 2016).

Slocombe y Seed (2019) mencionan que la cooperación es una característica fundamental de la raza humana, que está profundamente arraigada a la naturaleza propia del humano y es evidente de diversas maneras en todas las culturas, familias o instituciones. Con esto, se alude a que la cooperación humana es producto de la evolución genética y cultural de la sociedad.

El mismo autor presenta algunos comportamientos cooperativos presentes en los humanos desde la infancia, y a su vez necesarios en el mundo globalizado que demanda cada vez más rápidos cambios en los grupos sociales y en la forma en que se interactúa. Algunos de estos comportamientos cooperativos son el ayudar o el compartir, y a su vez para cada uno, existe una contraparte como el obstaculizar o monopolizar (Slocombe y Seed, 2019).

Ante esto el autor esboza: “Por lo tanto, es importante comprender cuál es la mejor manera de moldear el comportamiento cooperativo de los niños, ya que cualquier intervención puede producir resultados inesperados. Comprender cómo lograr la inteligencia cooperativa tiene importantes implicaciones prácticas” (Slocombe y Seed, 2019, p. 1).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Teniendo esto en cuenta, uno de los comportamientos cooperativos más frecuentes en la infancia y a lo largo de la vida humana es el ayudar a otros. Este comportamiento inicia desde los primeros meses cuando los bebés ayudan bajo su perspectiva de experimentar un juego divertido, y va evolucionando a lo largo de la vida cuando una persona lo hace como un acto voluntario e intencionado (Slocombe y Seed, 2019; Lerner, 2016).

Sumado a esto, Tomasello et al (2009) explica que los niños a partir de los 14 meses tienen la capacidad cognitiva de ayudar selectivamente a quién lo necesite y a quién ellos deseen. Luego, a partir del segundo año de vida, los niños tienen la capacidad de inferir los objetivos o necesidades de los demás y pueden tomar la decisión de ayudar a alguien de manera voluntaria.

Adicionalmente, a medida que una persona envejece y madura su desarrollo cognitivo, puede ayudar a otros de formas cada vez más complejas y variadas sin esperar ninguna recompensa a cambio, pues la ayuda ya no está mediada por un análisis de costos y beneficios simples como si sucede con un bebé (Tomasello et al, 2009).

Conjuntamente, Vaish y Tomasello (2014) realizaron un estudio en el que se demuestra que en los niños menores de 15 meses resulta útil elogiar y reforzar las conductas de ayuda. Sin embargo, a partir de los dos años los elogios e instrucciones de ayudar disminuyen las probabilidades de que el niño lo haga de forma voluntaria. Además, a partir de los tres años los niños prefieren ayudar a aquellas personas que han sido útiles para ellos antes y evitan ayudar a quienes han hecho daño (Vaish y Tomasello, 2014).

Por consiguiente, los estudios han concluido que ayudar a otros es un

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

comportamiento robusto y flexible en los niños pequeños, que se vuelve cada vez más complejo y selectivo con la edad. También, se ha demostrado que los seres humanos son fisiológicamente sensibles a las necesidades de los demás, evidenciando cambios en su sistema nervioso y dilatación de las pupilas, que genera una preocupación genuina por la persona necesitada (Tomasello et al, 2009; Vaish y Tomasello, 2014).

En esa misma línea, otro de los comportamientos cooperativos más frecuentes en la infancia es el trabajar en equipo y compartir. Este comportamiento se da después de que los niños desarrollan la capacidad de ayudar a otros, pues comienzan a comprender que trabajando en conjunto logran metas conjuntas y compartidas (Slocombe y Seed, 2019).

Investigaciones realizadas por Michael Tomasello denominan intencionalidad compartida a esa capacidad que tienen los pequeños para tener en cuenta las perspectivas e intenciones de los demás cuando colaboran. Para esto, afirman que es fundamental la atención conjunta que surge a los 9 meses cuando el bebé y su cuidador coordinan y comparten la atención sobre un objeto (Tomasello et al, 2009).

Ante esto, el mismo autor afirma: “La intencionalidad compartida es una forma de cooperación exclusivamente humana, así como la construcción de normas sociales que se basan en una mentalidad colectiva... curiosamente los niños ya hacen cumplir las normas, desde la tierna edad de tres años” (Tomasello et al, 2009, p. 3).

Además de esto, ocurre un cambio de desarrollo en las habilidades cooperativas de los niños que les permite realizar tareas más complejas. A partir de los tres años los niños tienen la capacidad de cambiar de manera flexible entre la propia perspectiva y la de los demás, facilitando el trabajo cooperativo (Slocombe y Seed, 2019).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Ahora bien, en cuanto a compartir con los demás, se ha demostrado que los niños de tres a cinco años prefieren distribuciones equitativas ante una recompensa colectiva y rechazarán toda oferta desigual. Además, en esta edad los niños necesitan una señal explícita de la otra persona para facilitar el intercambio compartido (Lerner, 2016; Slocombe y Seed, 2019).

Sin embargo, para los niños resulta más sencillo y motivante compartir información acerca de algo que un recurso físico que ellos posean. Por esto, desde los doce meses los niños señalan de manera informativa sobre algo que se le solicita, pues les resulta motivante ayudar a alguien de esa forma (Slocombe y Seed, 2019).

A partir de lo anterior, Claire Lerner (2016) y la organización Zero To Three (2010, 2016) plantean algunas estrategias que se pueden implementar con los niños desde edades tempranas, a fin de apoyar y promover el desarrollo de su habilidad para cooperar con los demás y así favorecer su ingreso a un contexto escolar.

1. Tomar turnos: esta habilidad se aprende por imitación en los juegos y brinda la oportunidad de que el niño sienta la satisfacción de haber alcanzado algo en equipo.
2. Brindar tiempo para resolver un problema: permitir que el niño proponga soluciones a los problemas que se le presentan le permite desarrollar la capacidad para participar en un equipo.
3. Brindar opciones manteniendo las reglas: ofrecer opciones al niño muestra respeto hacia él, y el respeto crea un sentido de colaboración.
4. Ofrecer sugerencias y no órdenes: las órdenes por lo general evocan resistencia.
5. Asignar tareas del hogar: este es el mejor escenario para poner en práctica los

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

beneficios de la cooperación.

Con todo lo anterior, se puede afirmar que el desarrollo de la habilidad para cooperar está mediado en la infancia por dos comportamientos principales, ayudar a otros y trabajar en equipo compartiendo al mismo tiempo. Estos comportamientos van evolucionando a medida que se desarrolla la persona y le permite vivir en sociedad (Slocombe y Seed, 2019).

En conclusión, el desarrollo de estas siete habilidades socioemocionales ofrece a los niños herramientas para responder adecuadamente a contextos escolares, sin la presencia de sus padres. También, les permite fortalecer sus interacciones sociales con personas fuera de su círculo familiar y así, sus respuestas emocionales a las situaciones cotidianas.

### **Lectura Mediada**

En los últimos años el interés por el desarrollo de las competencias emocionales y sociales en los niños ha tenido un aumento significativo, a partir del cual se han realizado diversos estudios, implementando diferentes instrumentos y métodos a fin de alcanzar y favorecer este desarrollo socioemocional.

Algunos de los estudios más destacados en esta área abarcan temas como las diferencias individuales de los niños, el ambiente sociocultural o factores familiares y biológicos (Velandia, 2014). Por otra parte, otros estudios se centran más en temas como el tipo de vínculo existente, la interacción entre el adulto y el niño y la alfabetización emocional por medio de la lectura mediada (Velandia, 2014).

En cuanto a esta última, Nicolás Velandia (2014) resalta la importancia de la lectura conjunta en el aprendizaje inicial de los niños, asociándolo con otros procesos de desarrollo como el socioemocional. A su vez, se destaca la influencia existente entre la lectura y la

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

interacción entre el niño y el adulto que lo dirige, así como el contexto social, cultural y familiar que rodea a los involucrados.

Frente a esto, autores como Bus, (2002); González, (2009) han definido la lectura mediada o lectura conjunta como una práctica en contextos letrados, donde el adulto es quien dirige la lectura al niño, promoviendo así el aprendizaje de la comprensión de la historia, lo cual produce efectos en su rendimiento escolar posterior. También, esta lectura mediada está directamente influida por el tipo de apego y relación que exista entre el adulto y el niño.

Riquelme y García (2016) en su estudio sobre los efectos a largo plazo de la lectura mediada lo explican de la siguiente manera:

El adulto intermediario juega un papel clave conectando el mundo de la ficción y el mundo real; se puede conceptualizar como un mediador que ayuda a los niños a comprender el contenido del libro en un proceso de exploración conjunta de un mundo de ficción llamado lectura mediada (p. 438)

A partir de esto, autores como Flórez, Restrepo y Schwanenflugel (2007) han realizado investigaciones que permiten dar cuenta sobre la importancia de la relación e interacción existente entre el adulto y el niño en la lectura mediada. Tras esto, se ha determinado que aquellos niños expuestos a la lectura mediada desde edades tempranas presentan un mayor rendimiento escolar gracias a que por medio de este tipo de lectura se favorecen conversaciones sobre temas desafiantes para su nivel de razonamiento.

Adicional a esto, existen otros factores que enriquecen la lectura mediada, tales como la cercanía entre el niño y el adulto al momento de leer el cuento, ya que es diferente si el niño se encuentra junto al adulto o si se encuentra distante, también, factores como el señalar las

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

ilustraciones, cambios en las tonalidades de la voz, modificar palabras del texto, plantear relación entre la historia que se lee y las experiencias de los niños, plantear conversaciones y permitir al niño participar activamente (Velandia, 2014).

Todos estos factores mencionados, favorecen y enriquecen la experiencia de lectura mediada entre el niño y el adulto. Además, permite generar mayor interés y motivación por parte de los niños, que a su vez provoca un mayor involucramiento en la situación de la historia que se les presenta y así ellos empiezan a formular y responder preguntas a partir de la misma (Velandia, 2014).

Teniendo esto en cuenta, González (2009) afirma que, al realizar prácticas de lectura mediada en el hogar, entre los padres y los niños, se facilita la experiencia posterior al implementarse en las aulas, puesto que los niños se sienten familiarizados y cómodos con este tipo de práctica.

Así, este autor afirma que, al tener experiencias previas con este tipo de lectura, los niños son capaces de responder e interactuar en el aula aportando aspectos nuevos, mientras que aquellos niños que no están familiarizados responden a las interacciones repitiendo lo mismo que se menciona en la historia (González, 2009).

Ahora bien, en cuanto a la relación existente entre la lectura mediada y el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños, Munita y Riquelme (2013) explican que las competencias emocionales son habilidades observables en los seres humanos, las cuales se hacen evidentes en la interacción y el contexto social en el que se desenvuelven las personas.

A partir de esto, se plantea la importancia de establecer en el aula y en los hogares, estrategias de interacción social y emocional entre los niños, desarrollando herramientas que se

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

encuentren articuladas al mundo escolar y a contextos inclusivos que permitan implementar estas habilidades de manera estable y apropiada para el nivel de desarrollo de los niños (Munita y Riquelme, 2013; Riquelme y Montero, 2013).

Es así como a lo largo de la historia, la literatura y especialmente la literatura infantil se ha asociado con el plano emocional, implementándose en algunas intervenciones psicológicas, como la bibliotherapy o biblioterapias, que buscan brindar apoyo emocional a las personas por medio de la lectura de libros (Stainbrook, 2011).

También, se ha implementado como mecanismo para promover el desarrollo de las habilidades emocionales y sociales en los niños, fuera y dentro de la escuela. Sin embargo, en el contexto escolar, es común que se incluya la literatura infantil de manera curricular como una herramienta de alfabetización y muy pocas veces como una herramienta para promover las habilidades emocionales (Riquelme y García, 2016; Munita y Riquelme, 2013; Riquelme y Montero, 2013).

Ante esto, autores como Munita y Riquelme (2013) y Beuchat (2006) afirman que la literatura en la escuela se puede implementar como una herramienta para fomentar el aprendizaje y práctica de competencias emocionales, ofreciendo a los niños la oportunidad de establecer una conexión entre el mundo emocional de la ficción y el mundo real con la ayuda del adulto actuando como mediador.

Además, al considerarse las habilidades emocionales como observables, el contexto escolar y la lectura mediada favorecen esa interacción social entre niños y adultos, necesaria para mejorar y practicar las competencias socioemocionales (Riquelme y García, 2016). Tras esto, autores como Jennings y Greenberg (2009) resaltan como competencias básicas a desarrollar por medio de la lectura mediada, el reconocimiento de las emociones, la regulación emocional y la



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

empatía, considerados como fundamentales para el desarrollo en otras áreas.

Para lograr esto, el adulto mediador cumple un rol fundamental al ser el encargado de dirigir aspectos emocionales del mundo de ficción hacia aspectos emocionales del mundo real del niño, por medio del diálogo y la narración; teniendo en cuenta que el objetivo de la lectura mediada es permitir al niño transferir a su vida diaria lo que ha aprendido sobre la historia (Riquelme y Montero, 2013).

De igual forma, McGrath (2016) destaca la importancia de que el adulto valore de forma explícita la opinión de cada uno de los niños participantes, escuchándolos y animándolos a darle significado a todo lo que están viendo y oyendo durante la lectura mediada.

En concordancia con todo lo anterior, el Ministerio de Educación de Colombia (MEN) plantea en sus bases curriculares, cuatro actividades rectoras que le dan significado a cada una de las experiencias del niño desde que nace, considerando que el desarrollo socioemocional en la persona empieza mucho antes de ingresar al sistema educativo formal (MEN, 2017).

A partir de esto, el juego, el arte, la exploración del medio y la literatura se convierten en ejes centrales del desarrollo de cada uno de los niños, donde más que herramientas, estas actividades por sí mismas posibilitan aprendizajes, convirtiéndose en formas de expresión que les permite a los niños entender la realidad y, por ende, favorecer su desarrollo (MEN, 2017).

En cuanto a la literatura, se considera una de las formas como los niños se relacionan con otros y con su entorno, convirtiéndose en una posibilidad para que el adulto, por medio de la lectura mediada, proponga diálogos, experiencias, preguntas y, sobre todo, espacios para escuchar, observar y dejar hacer y ser a cada uno de los niños (MEN, 2017).

Sumado a esto, es importante que el adulto mediador personalice las historias que lee a

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

los niños, ya que esto aumenta la comprensión de la historia por parte de ellos y así, se agrega coherencia a sus propios recuerdos, lo cual los ayuda a reconocer patrones en el mundo que los rodea, incluso desde edades tempranas (McGrath, 2016).

Por otro lado, el mundo está experimentando cambios en sus formas de relacionarse con otros, donde gracias a los avances tecnológicos ahora se promueven las experiencias digitales que facilitan la interacción entre las personas y el mundo. Ante esto, la producción de literatura digital para niños ha aumentado considerablemente como una alternativa para los cambios que se experimentan (Araújo y Moro, 2021).

Con esto, Real y Correro (2015) definen la literatura digital como:

Aquella que engloba materiales creados con tecnología digital y para ser leídos en dispositivos digitales. Comprende escritos y creaciones que involucran lenguaje de programación, imágenes en movimiento, sonidos, enlaces y otros recursos que exigen una intensa participación del usuario en la lectura (p. 176).

Teniendo esto en cuenta, Real y Correro (2015) han estudiado prácticas de lectura mediada en entornos digitales, tanto en contextos familiares como escolares. Estos autores resaltan que, sin la presencia de un mediador, la experiencia y comprensión de los niños con los libros digitales queda reducida a un juego multimedia, pues, aunque este ofrece una amplia gama para estimular los sentidos, se hace indispensable la interacción con el otro para propiciar esos espacios de diálogo y socialización propios de la lectura mediada.

Además, al igual que en los espacios presenciales, la lectura mediada en entornos digitales se ve influida por factores como el tipo de texto, la cultura, el lenguaje, los conocimientos previos de los niños y el dispositivo en el que se lee el texto. Estos aspectos se

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

deben considerar al momento de seleccionar las estrategias de lectura que se implementarán durante la lectura mediada (Araújo y Moro, 2021).

Por ende, (Solé, 2008, como se citó en Araújo y Moro, 2021) sugiere tres tipos de estrategias para implementar antes, durante y después de la lectura mediada, aplicable para entornos presenciales y digitales. La primera de ellas es para antes de la lectura y comprende todos los conocimientos previos sobre la historia, incluyendo aspectos como la motivación para la lectura, el objetivo de la lectura, las predicciones del texto y preguntas iniciales que surjan.

Después, durante la lectura, se hace necesario diferenciar entre libros digitales y libros físicos. Con los primeros, el niño debe conocer cómo manipularlos, si debe hacer clic, tocar o arrastrar, escribir o mover el cuerpo. Con los libros físicos, el niño también necesita conocer la estructura general, identificando la página de inicio y final, imágenes y páginas. En ambos casos, se trata de conocer y explorar el libro, ya sea impreso o digital, permitiendo a los niños el placer libre de conocer un libro.

Por último, las estrategias a implementar después de la lectura varían de acuerdo con el tipo de texto, edad de los niños, nivel de desarrollo y comprensión, tipo de relación con el adulto, entre otros aspectos. Sin embargo, el rol del adulto mediador debe ser optar por dinámicas e interacciones que promuevan la reflexión y participación voluntaria de los niños, alentándolos a hacer predicciones y construir significado a partir de la historia y sus aspectos emocionales en los personajes (Solé, 2008, como se citó en Araújo y Moro, 2021).

En conclusión, la lectura mediada en entornos presenciales y digitales tiene el potencial para favorecer el desarrollo de habilidades cognitivas, de lenguaje y socioemocionales en los niños, gracias a la interacción que se da entre el mediador y ellos, lo cual posibilita aprendizajes y experiencias enriquecedoras (Araújo y Moro, 2021; Velandia, 2014).

### **Plan de acción**

El Centro de Estimulación Gymboree es consciente de la importancia que tiene en la vida del ser humano el desarrollo de habilidades socioemocionales desde edades tempranas. Pues, tal como se mencionó anteriormente estas habilidades son las que le permiten a la persona relacionarse de manera positiva con ella misma y con otros en diferentes contextos.

Por esta razón, Gymboree busca promover en los niños habilidades sociales y emocionales, desde el enfoque de la Organización Zero To Three, que les permitirá adaptarse para su ingreso a un contexto educativo formal. Para esto, Gymboree ha ido incluyendo en sus redes sociales material publicitario, tales como videos e infografías, referentes a cada una de estas habilidades, con el fin de darlas a conocer a las familias de los niños participantes y desarrollarlas con ellos.

No obstante, debido a la situación de pandemia, Gymboree se ha adaptado a las necesidades de las familias y para esto el programa de school skills ha creado la modalidad virtual manteniendo a su vez la modalidad presencial, donde por medio del proyecto Gympo-amigo busca ofrecer a los niños, las familias y profesores herramientas y actividades que les permitirá orientar el desarrollo de cada una de estas habilidades socioemocionales ya sea en la modalidad virtual o presencial.

El proyecto Gympo-amigo abarca tres grupos de población. El primero de este son los niños participantes de las clases de school skills virtual y presencial de las sedes de Santa Bárbara y Colina en Bogotá. Para esto, se presenta una caracterización de los niños participantes hasta la fecha en la modalidad virtual (Tabla 3) y una caracterización de los niños participantes hasta la fecha en la modalidad presencial (Tabla 4).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Tabla 3***Caracterización población niños modalidad virtual.*

<b>Nombre</b>	<b>Edad</b>	<b>Sede</b>	<b>Acudiente presente</b>
Niño 1	1 año	Santa Bárbara	Niñera
Niño 2	2 años	Santa Bárbara	Mamá
Niño 3	2 años	Colina	Mamá
Niña 4	3 años	Colina	Papá
Niña 5	2 años	Colina	Mamá
Niña 6	3 años	Colina	Mamá
Niño 7	3 años	Colina	Mamá
Niña 8	2 años	Colina	Niñera
Niña 9	2 años	Colina	Niñera

Con esta información se evidencia que actualmente hay nueve niños vinculados en la modalidad virtual en las sedes Santa Bárbara y Colina de la ciudad de Bogotá, estando todos en el rango de 1 a 3 años. Además, es importante mencionar que los niños participantes en school skills siempre se encuentran acompañados por sus padres o cuidadores durante las sesiones de clase virtual.

**Tabla 4***Caracterización población niños modalidad presencial.*

<b>Nombre</b>	<b>Edad</b>	<b>Sede</b>	<b>Acudiente presente</b>
Niño 1	1 año	Santa Bárbara	Ninguno
Niño 2	2 años	Santa Bárbara	Ninguno
Niño 3	1 año	Santa Bárbara	Ninguno
Niño 4	3 años	Santa Bárbara	Ninguno
Niño 5	3 años	Santa Bárbara	Ninguno
Niña 6	2 años	Santa Bárbara	Ninguno

PROYECTO GYMBO-AMIGO

---

Niña 7	2 años	Santa Bárbara	Ninguno
--------	--------	---------------	---------

---

Con esta información se evidencia que actualmente hay siete niños tomando las clases presenciales en la sede Santa Bárbara y se espera que en los próximos días o semanas se vinculen otros siete niños más. Además, es válido mencionar que en la modalidad presencial el proyecto Gympo-amigo se implementará en la sede Santa Bárbara y los niños participantes asisten a las instalaciones de Gymboree durante tres horas diarias sin la presencia de algún acudiente.

Ahora bien, en cuanto a la ejecución del proyecto Gympo-amigo con esta población anteriormente definida, se debe indicar que este busca implementarse con los niños pertenecientes a las modalidades virtual y presencial de Santa Bárbara y Colina, para posteriormente ampliar su implementación a las demás sedes de Gymboree Colombia.

Para esto Gympo-amigo busca ofrecer a los niños literatura infantil por medio de la lectura mediada dirigida por los profesores Gymboree, como principal herramienta pedagógica para guiar y promover el desarrollo de las habilidades socioemocionales en ellos. Adicionalmente, el proyecto plantea actividades acordes a la edad y nivel de desarrollo de los niños, las cuales complementan las sesiones de lectura mediada ya sea en la modalidad virtual o presencial.

De acuerdo con lo anterior y teniendo en cuenta los tiempos de pasantía, la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños no la realiza la pasante, en su lugar, se brindan las herramientas del proyecto a los profesores y directivos de Gymboree para que posteriormente sean ellos quienes ejecuten el proyecto con los niños modalidad virtual y presencial.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

El segundo grupo de población que abarca el proyecto Gympo-amigo son las familias de los niños vinculados, incluyendo tanto a padres como a cuidadores. En cuanto a este grupo, el equipo de comunicaciones de Gymboree ha estado realizando videos e infografías informativas de las habilidades socioemocionales, dirigidas a las familias y publicándolas en las redes sociales como Instagram y Facebook.

Así, con el fin de apoyar el trabajo que ya se está realizando, el proyecto Gympo-amigo brinda a las familias Handouts como estrategia pedagógica para facilitar que en los hogares se promuevan también cada una de estas habilidades. Para esto, Gympo-amigo ha diseñado un handout para cada una de las habilidades socioemocionales, el cual contiene información general sobre la forma como se está desarrollando en Gymboree con los niños e información práctica sobre estrategias que se pueden implementar en el hogar.

Con todo lo anterior, es importante resaltar que los niños y familias a las que va dirigido el presente proyecto tienen como necesidad el desarrollo de habilidades socioemocionales que les permita a los niños interactuar y relacionarse con otros aún desde la modalidad virtual, y por esto, es labor de los agentes educativos diseñar y proponer espacios en los que se promueva y facilite el desarrollo de estas habilidades.

Ahora, el tercer grupo de población que comprende el proyecto Gympo-amigo son los profesores que conforman el equipo de school skills de la sede Santa Bárbara. A continuación, en la Tabla 5 se presentan algunas características generales de esta población que fueron obtenidas por una encuesta realizada en Google forms (Apéndice A).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Tabla 5***Caracterización profesores Gymboree Santa Bárbara.*

<b>Nombres</b>	<b>Edad</b>	<b>Preparación académica</b>	<b>Tiempo vinculado en Gymboree</b>	<b>Clases asignadas</b>
Profesor 1	24	Diplomado en educación inclusiva, diplomado en arte terapia, diplomado en psicología clínica.	2 años.	School skills presencial, play and learn, música, arte, fitness fun y open gym.
Profesor 2	20	Pregrado. Licenciatura en Pedagogía Infantil.	3 meses.	Play and learn, música, arte, play lab, baby lab y baby art.
Profesor 3	22	Pregrado. Licenciatura en Pedagogía Infantil.	2 años.	Arte presencial y virtual, school skills presencial y open gym.
Profesor 4	30	Pregrado. Licenciatura en Pedagogía Infantil.	2 años	School skills presencial.
Auxiliar Profesor 1	33	Bachiller.	5 meses	Play and learn.
Auxiliar Profesor 2	35	Bachiller.	7 meses	School skills.

Con esta información se evidencia que actualmente la sede Gymboree Santa Bárbara tiene cuatro profesoras titulares, encargadas de dar las clases presenciales y virtuales de todos los programas, también, cuenta con dos auxiliares encargadas de apoyar en la logística de los programas que se ofrecen a las familias, incluyendo school skills presencial.

Adicionalmente, respecto a este grupo de población es importante mencionar que



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

el proyecto Gympo-amigo busca ampliarse y socializar sus herramientas a todos los profesores de Gymporee Colombia, de las modalidades virtual y presencial, para posteriormente facilitar su implementación en todas las sedes.

Teniendo esto en cuenta se presenta en la Tabla 6 información general de todos los profesores pertenecientes a Gymporee Colombia, participantes de la socialización y presentación del proyecto Gympo-amigo.

**Tabla 6**  
*Información profesores Gymporee Colombia.*

Sede Gymporee	Cantidad profesores	Modalidad de clases	
		Presencial	Virtual
Santa Bárbara	4	X	X
Cedritos	9	X	
Chicó	9	X	
Colina	4		X
Laureles-Medellín	7	X	X
Ibagué	6	X	
Bucaramanga	3	X	X

Tras esto, se evidencia que hasta la fecha hay un total de 42 profesores vinculados a Gymporee Colombia, distribuidos en 7 sedes en cuatro ciudades del país, donde en algunas de las sedes se evidencia la implementación de las clases en modalidad virtual y presencial.

Con esto, el proyecto Gympo-amigo busca equipar a los profesores con dos herramientas pedagógicas para apoyar y facilitar la implementación del proyecto y así orientar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños.

La primera de estas herramientas dirigida a los profesores es una cartilla en formato

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

digital que contiene información general del proyecto y su implementación en las clases de school skills. Esta cartilla propone y explica aspectos pedagógicos para tener en cuenta durante la implementación de Gympo-amigo con cada una de las siete habilidades, así como sugerencias y más opciones de literatura infantil para facilitar su adaptación y flexibilidad según el contexto.

La segunda herramienta dirigida a los profesores es una guía de actividades propuestas para realizar junto a las sesiones de lectura mediada con los niños. Estas guías presentan ideas prácticas y pedagógicas para abordar cada una de las habilidades socioemocionales relacionadas con el cuento que Gympo-amigo brinda. Cada una de estas guías está en formato digital y se pueden implementar en la modalidad virtual o presencial de school skills.

A partir de lo anterior se desarrolla un plan de acción y un cronograma (Apéndice B) en el que se muestra la fecha de ejecución de las acciones implementadas, con el fin de organizar el desarrollo del proyecto y cumplir los objetivos planteados. A continuación, se presenta el plan de acción dividido en cuatro fases para facilitar su implementación. Estas fases son: contextualización (Tabla 7), planeación (Tabla 8), ejecución (Tabla 9) y valoración (Tabla 10). En cada una de estas fases se presentan los objetivos específicos con los que se busca alcanzar el objetivo principal, así como las funciones necesarias, las acciones ejecutadas, los métodos implementados, los instrumentos utilizados y los resultados obtenidos.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Tabla 7***Plan de acción. Fase de contextualización.***Fase de contextualización**

<b>Objetivo</b>	<b>Funciones</b>	<b>Acciones ejecutadas</b>	<b>Método</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Resultados</b>
Comprender los programas y lineamientos de Gymboree Colombia en la sede Santa Bárbara por medio de la revisión de documentos, participación en reuniones y observación de clases, para así contextualizar el proyecto.	Conocer los documentos institucionales suministrados por Catalina Botero, directora de Gymboree Santa Bárbara.	Revisar y leer a profundidad los documentos institucionales suministrados.	Tomar apuntes en OneNote de cada uno de los documentos.	OneNote. Presentaciones de Power Point. PDF. Textos de Word. Página web de Gymboree. Zoom.	Mapa sináptico de los apuntes tomados de los documentos (Apéndice C).
	Participar en las reuniones virtuales y presenciales con el equipo de profesores y directivas de school skills.	Asistir e intervenir en las reuniones con el equipo de school skills presencial y virtual.	Tomar apuntes a mano de cada una de las reuniones presenciales y virtuales que se realizan.	Documentos Excel. Google Drive.	Tabla conceptual de los apuntes e ideas tomadas de las reuniones (Apéndice D).
	Analizar el desarrollo y funcionamiento de las clases presenciales y virtuales de school skills.	Revisar y leer las planeaciones de las clases de school skills para identificar aspectos importantes.	Tomar apuntes en OneNote sobre aspectos importantes de las planeaciones.		Pantallazo de la reunión virtual con Catalina Botero, directora de Gymboree (Apéndice E).
		Observar clases del programa de school	Mirar por la plataforma zoom las		Fotografías de las observaciones de las

<p>skills virtual y presencial de Gymboree Santa Bárbara.</p>	<p>dinámicas de cada una de las clases de school virtual y presencial.</p>	<p>clases virtuales (Apéndice F).</p>
<p>Realizar las planeaciones semanales en conjunto con las profesoras de school skills.</p>	<p>Completar semanalmente el formato en Google Drive de planeaciones.</p>	<p>Formatos de planeaciones de Excel en Google drive (Apéndice G).</p>
<p>Ejecutar actividades en las clases de school skills virtual y presencial.</p>	<p>Conexión vía zoom con materiales físicos de Gymboree.</p>	<p>Fotografías de sesiones virtuales de school skills virtual (Apéndice H).</p>

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Tabla 8***Plan de acción. Fase de planeación.*

<b>Fase de planeación</b>					
<b>Objetivo</b>	<b>Funciones</b>	<b>Acciones ejecutadas</b>	<b>Método</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Resultados</b>
Identificar los sustentos teóricos que están en coherencia con la filosofía de Gymboree, reconociendo así estrategias y herramientas pedagógicas para implementarlas de manera práctica en el proyecto.	Investigar el sustento teórico para el proyecto a desarrollar.	Analizar y leer a profundidad la teoría referente a las habilidades socioemocionales, teniendo en cuenta aquellos en los que Gymboree basa su filosofía.	Tomar apuntes de las ideas principales en un archivo Word.	Bases de datos. Archivos Word. Documentos Excel. PDF. OneNote. Power Point.	Mapa conceptual de las habilidades socioemocionales según la Organización Zero To Three (Apéndice I).
		Examinar a profundidad la teoría existente de investigaciones científicas referentes a la lectura mediada.	Tomar apuntes en un archivo Word de las investigaciones encontradas.		Construcción del marco referencial.
		Analizar en base a la teoría encontrada aspectos observables de las habilidades socioemocionales y la lectura mediada en las clases de school skills.	Realizar registros de observación semiestructurados de las clases virtuales y presenciales contrastando lo que se observa con la		Completar el formato de los registro de observación en archivo word.

teoría hallada.

Redactar una propuesta para el contenido del proyecto de pasantía.

Correlacionar la información suministrada por Gymboree, sobre sus necesidades y expectativas, junto con las observaciones y el sustento teórico investigado, para así redactarlo en una propuesta.

Realizar diapositivas Power Point del primer borrador del Proyecto para presentarlo al equipo directivo de Gymboree Santa Bárbara.

Presentación Power Point del primer borrador de la propuesta Gyambo-amigo (Apéndice L).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Tabla 9***Plan de acción. Fase de ejecución.*

<b>Fase de ejecución</b>					
<b>Objetivo</b>	<b>Funciones</b>	<b>Acciones ejecutadas</b>	<b>Método</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Resultados</b>
Diseñar el proyecto Gympo-amigo como parte del programa school skills en la modalidad virtual y presencial, con el fin de apoyar el objetivo de Gymboree en cuanto al desarrollo de las siete habilidades socioemocionales en los niños.	Delimitar la población a la que va dirigida el proyecto.	Revisar las necesidades y expectativas de Gymboree para seleccionar la población.	Asistir a reuniones presenciales con la directora de Gymboree.	Archivos word. Power point. Archivos pdf. Zoom. Bases de datos.	Población delimitada (Apéndice M).
	Generar el material de apoyo del proyecto dirigido a los niños pertenecientes a school skills.	Investigar y seleccionar la literatura infantil apropiada de acuerdo con la edad de los niños y la temática que aborda el proyecto.	Leer los cuentos y tomar apuntes sobre la temática de cada uno.		Cuentos digitales de cada una de las habilidades socioemocionales (Apéndice N, O, P, Q, R, S, T).
	Crear el material de apoyo del proyecto dirigido a los profesores de school skills presencial y virtual.	Investigar de acuerdo con la lectura mediada y las habilidades socioemocionales, la implementación de los cuentos en niños menores de tres años.	Tomar apuntes sobre las formas de implementación y adaptarlas al contexto de Gymboree.		Cartilla Gympo-amigo dirigida a los profesores (Apéndice U).  Guías de actividades para cada una de las habilidades (Apéndice V, W, X, Y, Z, AB, AC).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

	Realizar el material de apoyo del proyecto dirigido a los padres de familia de school skills.	Investigar sobre el desarrollo de las habilidades socioemocionales en el contexto familiar.	Tomar apuntes sobre lo investigado y realizar ajustes al contexto de las familias Gymboree.	Handouts de cada una de las habilidades entregables a las familias (Apéndice AD, AE, AF, AG, AH, AI, AJ).
	Presentar el proyecto Gympo-amigo a directivos y docentes de Gymboree Colombia.	Planear una jornada virtual de socialización del proyecto con todo Gymboree Colombia.	Reuniones con las directivas de Gymboree para organizar esta jornada.	Fotografías jornada de socialización del proyecto a Gymboree Colombia (Apéndice AK).



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Tabla 10***Plan de acción. Fase de valoración.*

<b>Fase de valoración</b>					
<b>Objetivo</b>	<b>Funciones</b>	<b>Acciones ejecutadas</b>	<b>Método</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Resultados</b>
Establecer mecanismos de seguimiento sobre el impacto que tiene el proyecto Gympo-amigo en la comunidad Gymboree con el fin de identificar su eficacia.	Diseñar un mecanismo de valoración cualitativo y cuantitativo para el proyecto Gympo-amigo.	Crear una encuesta en Google forms, dirigida a los directivos de Gymboree para valorar cualitativa y cuantitativamente el proyecto y sus productos entregados.	Lluvia de ideas sobre los aspectos del proyecto que se desean valorar de forma cualitativa y cuantitativa.	Google forms. Excel.	Envío de encuestas a las directivas de Gymboree Santa Bárbara (Apéndice AL).
		Crear una encuesta en Google forms dirigida a los profesores de Gymboree que participaron en la socialización para valorar cualitativa y cuantitativamente el proyecto desde la perspectiva de ellos.	Lluvia de ideas sobre los aspectos del proyecto que se desean valorar.		Resultados obtenidos de la encuesta a directivas (Apéndice AM).
					Envío de encuesta a profesores de Gymboree Colombia (Apéndice AN).
					Resultados obtenidos de la encuesta a profesores (Apéndice AO).

## **Resultados**

Con el fin de exponer los resultados del presente informe es necesario tener en cuenta el objetivo general del mismo que fue planteado con el fin de guiar el proyecto. En este objetivo general se determinó orientar el desarrollo de habilidades socioemocionales a través del proyecto Gympo-amigo, que por medio de la lectura mediada pretendió facilitar y brindar herramientas pedagógicas para así promover estas habilidades en los niños menores de tres años del Centro de Estimulación Gymboree.

A partir de esto, se crearon objetivos específicos para alcanzar lo propuesto, y estos a su vez se dividieron en cuatro fases en las que se llevó a cabo el proyecto. A continuación, se explicará cada una de estas fases con sus respectivos objetivos específicos, así como también las acciones ejecutadas en cada una.

### **Fase de contextualización**

En esta primera fase se planteó como objetivo específico comprender los programas y lineamientos del Centro de Estimulación Gymboree por medio de la revisión de documentos institucionales y participación en algunos de sus programas, con el fin de identificar aspectos relevantes y así contextualizar el proyecto a desarrollar. Para lograr esto, se realizaron tres funciones específicas con sus respectivas acciones y resultados.

La primera de estas funciones implicó la revisión profunda de documentos institucionales suministrados por las directivas de Gymboree, con lo que fue posible comprender el funcionamiento de esta institución, así como la identificación de necesidades propias del contexto. Esto a su vez brindó mayor claridad en cuanto al planteamiento general del proyecto y de esta forma se tomaron apuntes y se resumió toda la información recolectada en un mapa

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

sináptico (Apéndice C).

La segunda función que se realizó en esta fase supuso la participación en reuniones con directivas de la sede Santa Bárbara e intervenciones pedagógicas en algunos de los programas ofertados a los niños de Gymboree, específicamente el programa de school skills en su modalidad virtual y presencial. A partir de esto, se recolectó información de las reuniones con directivas y profesores, con el fin de identificar aspectos relevantes para el proyecto de pasantía (Apéndice D, E)

Por último, esta fase de contextualización también implicó como otra de sus funciones el análisis y comprensión del programa school skills virtual y presencial, el cual se determinó como el foco del proyecto de pasantía. De esta forma, se hizo necesario una revisión y participación en las planeaciones semanales de cada una de estas clases (Apéndice G), así como la ejecución de algunas de las actividades en ambas modalidades (Apéndice H).

Tras la participación en las planeaciones y actividades del programa school skills, se identificaron dos variables que influyeron en la contextualización del proyecto. En cuanto a la primera variable implicó las limitaciones y cambios constantes que se presentaron debido a la situación de pandemia y las restricciones del gobierno, con lo cual fue complejo establecer una única modalidad (presencial o virtual) como medio de implementación del proyecto. Por esto, se determinó que el proyecto debería abarcar ambos tipos de modalidad, virtual y presencial, con el fin de ajustarse a las necesidades del contexto.

Otra variable importante, fue el reconocimiento de la diferencia existente entre la modalidad virtual y presencial del programa school skills, en cuanto a la estructura general de cada una y la forma en que se implementaban con los niños. Con esto, se identificó la necesidad de que el proyecto a desarrollar pudiera articular ambas modalidades y así generar productos

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

funcionales en ambos espacios. De esta forma se logró contextualizar el proyecto y se determinó el paso a seguir.

### **Fase de planeación**

Tras lo anterior, se estableció la fase de planeación donde se incluyó como objetivo específico la identificación de los sustentos teóricos que orientarían el proyecto y que a su vez guardarían coherencia con la filosofía del Centro de Estimulación Gymboree, reconociendo así estrategias y herramientas pedagógicas para implementarlas de manera práctica en el proyecto.

De esta forma, se plantearon como bases teóricas del proyecto las siete habilidades socioemocionales presentadas por la Organización Norteamericana Zero To Three y la lectura mediada como estrategia de implementación para ambas modalidades, virtual y presencial, respondiendo así a las necesidades de Gymboree. Para alcanzar esto, se realizaron tres funciones específicas con sus respectivas acciones y resultados.

La primera de estas funciones supuso la investigación teórica y científica de los dos temas centrales del proyecto, habilidades socioemocionales y lectura mediada, donde por medio de la búsqueda en bases de datos como Ebsco y Scopus se encontraron artículos científicos e investigaciones ya realizadas que aportaron a la construcción del marco referencial que orientaría el proyecto.

Luego, la segunda función que se realizó en esta fase implicó la acción de correlacionar el sustento teórico investigado con las necesidades y las expectativas del Centro de Estimulación Gymboree frente al proyecto a desarrollar. A partir de esto, se realizaron registros de observación semiestructurados que permitieron identificar aspectos observables de la teoría en el programa school skills virtual y presencial de Gymboree (Apéndice J, K).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

La tercera función de la fase de planeación consistió en redactar una propuesta formal para el contenido del proyecto de pasantía. Para esto, se tomaron en cuenta los aspectos teóricos y prácticos anteriormente explicados, y de esta forma se redactó la propuesta denominada Proyecto Gympo-amigo, la cual se presentó y socializó con las directivas de Gymboree (Apéndice L), obteniendo el aval para avanzar en su diseño y posteriormente en su implementación.

### **Fase de ejecución**

Ahora bien, en cuanto a la fase de ejecución se incluyó el objetivo específico de diseñar el proyecto Gympo-amigo como parte del programa school skills en la modalidad virtual y presencial, con el fin de apoyar el desarrollo de las siete habilidades socioemocionales en los niños. Para cumplir este objetivo se efectuaron cinco funciones:

1. En primer lugar, se hizo necesario delimitar y definir la población a quien estaría dirigido el proyecto, ya que una de las variables que influyó en este aspecto fueron los cambios y restricciones en cuanto a la presencialidad o virtualidad en las clases, lo que generó dificultades para delimitar la población. Para delimitar la población a quien iría dirigido el proyecto fue necesario profundizar en la teoría encontrada y en la metodología práctica implementada por Gymboree en sus programas.

De esta forma, se hizo relevante incluir no solo a los niños de school skills sino también a sus familias y a los profesores encargados de las clases, lo cual resultó un desafío al considerar las diferencias entre cada tipo de población. Por esto, se hizo indispensable conocer y comprender cada grupo, y asimismo como proyecto Gympo-amigo se buscó diseñar una herramienta que fuese capaz de articular y conectar los contenidos y estrategias

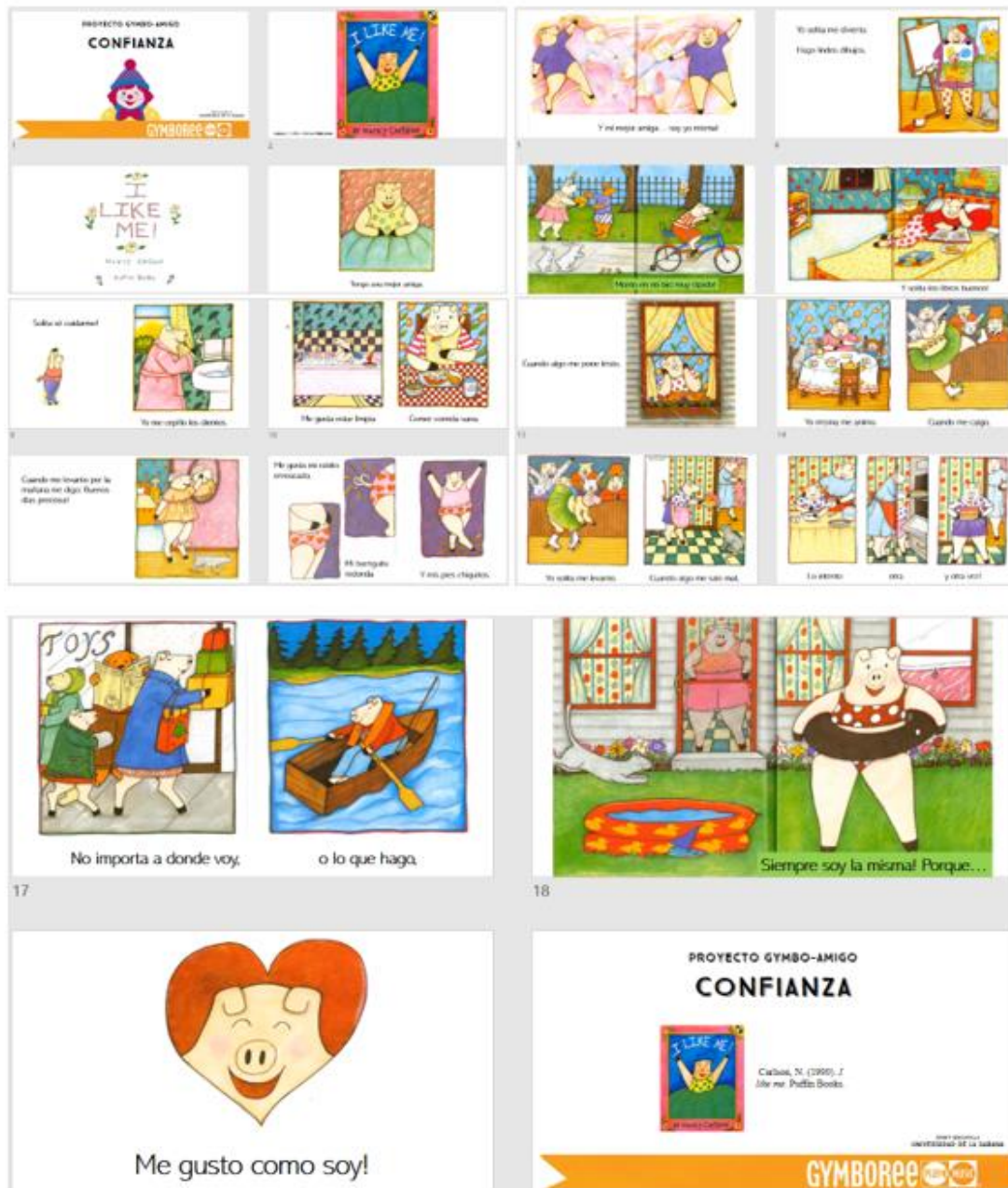
## PROYECTO GYMBO-AMIGO

entre los niños, las familias y los profesores. No obstante, se delimitó la población a niños en modalidad virtual y presencial de la sede Santa Bárbara y Colina, familias de estos niños y profesores modalidad virtual y presencial de Gymboree Colombia (Apéndice M).

2. Luego, se realizó la investigación y recolección de literatura infantil en medios digitales, a fin de generar un producto que permitiera ejecutar la lectura mediada con los niños en ambas modalidades. Para esto, se realizó una búsqueda de literatura infantil y se le hicieron ajustes relacionados al idioma o extensión del cuento, a fin de adaptarlo al contexto y edad de los niños Gymboree, estableciendo así un cuento infantil en formato digital para cada habilidad socioemocional (Apéndices N, O, P, Q, R, S, T).

A continuación se presenta uno de los cuentos del proyecto Gympo-amigo correspondiente a la habilidad de confianza (Apéndice N) y en la sección de apéndices se incluye el resto de estos.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO



3. En tercer lugar, se identificó la necesidad de brindar a los profesores Gymboree herramientas pedagógicas para implementar la lectura mediada en el marco del proyecto Gympo-amigo. De esta forma se creó una cartilla de introducción al proyecto (Apéndice U) con información referida a su ejecución en modalidad virtual y presencial, además, esta cartilla ofrece a los profesores más opciones de literatura infantil a fin de promover

# PROYECTO GYMBO-AMIGO

el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

A continuación se presenta la cartilla dirigida a los profesores.



**PROYECTO GYMBO-AMIGO**  
*Guía para Profesores*

**GYMBOree** 

1

**QUÉ ES GYMBO-AMIGO?**



Gymbo-amigo es un proyecto que busca promover en los niños el desarrollo de las siete habilidades socioemocionales, por medio de literatura infantil y actividades pedagógicas.

**GYMBOree** 

2

**CÓMO SURTIÓ GYMBO-AMIGO?**



**GYMBOree** 

3

**FLEXIBILIDAD GYMBO-AMIGO**



**GYMBOree** 

4

**CÓMO LO VAMOS A LOGRAR?**

Cada una de las siete habilidades se aborda a partir de:

- > Cuentos infantiles
- > Guías de actividades
- > Handouts dirigidos a los papás.

**GYMBOree** 

5

**CUENTOS INFANTILES**



**GYMBOree** 

6

**CUENTOS INFANTILES**



**GYMBOree** 

**GUÍA DE ACTIVIDADES**



- > Dirigidas a quien vaya a implementar el proyecto con los niños.
- > Guías en formato pdf.
- > Cada habilidad, es decir cada cuento tiene su guía de actividades.
- > Todas tienen el mismo estilo y formato, claro y sencillo.

**GYMBOree** 

**HANDOUTS PAPÁS**



- > Dirigidos a los padres de familia.
- > Handouts en formato pdf.
- > Cada habilidad, es decir cada cuento tiene su propio handout.
- > Todas tienen el mismo estilo y formato, claro, sencillo y cortos.

**GYMBOree** 



# PROYECTO GYMBO-AMIGO

Conograma Proyecto Gympo-Amigo

Habilidad	Cuento	Tema	Duración	Actividad
Autocontrol	El monstruo de colores	Emociones	20 minutos por sesión	Realiza un dibujo del cuento y una actividad manual.
Confianza	Me gusta como soy	Autoestima	20 minutos por sesión	Realiza un dibujo del cuento y una actividad manual.
Cooperación	El gran libro de los Super Héroes	Trabajo en equipo	20 minutos por sesión	Realiza un dibujo del cuento y una actividad manual.
Intencionalidad	A qué sabe la luna	Imaginación	20 minutos por sesión	Realiza un dibujo del cuento y una actividad manual.

10



11

### RELACIONES

Es la capacidad para formar relaciones positivas con otros, resolviendo problemas y aumentando trabajos en grupo.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Favorece la participación de cada uno de los niños durante la clase.
- ✓ Promueve la interacción entre los niños y sus acudientes.
- ✓ Realiza preguntas que permita crear conversaciones entre los niños.
- ✓ Crea un ambiente de respeto por la opinión del otro.

12

Cuento: Hasta que podamos abrazarnos.  
Autor: Eoin McLaughlin y Polly Dunbar.

Duración: 1 semana (5 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Enviar el Handout de Autocontrol a los papás.
----------	----------	----------	---

1. Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.  
2. Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.  
3. Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.

13

### OTROS CUENTOS SUGERIDOS

- «Mi Amigo el Conejo de Eric Rohmann»
- «Cinco y Cuatro de Oliver Dumas»
- «El pequeño libro de los cuentos de la Española de Patricia Polacco»
- «La Sirena de Hans Christian Andersen»

14

### AUTOCONTROL

Es la capacidad de expresar emociones fuertes de forma apropiada, escogiendo comportamientos saludables y así establecer relaciones sanas.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Permite a los niños expresar sus emociones y muéstrale tranquilo ante ellas.
- ✓ Ofrece sugerencias para expresar sus emociones e impulsos adecuadamente.
- ✓ Favorece actividades de expresión emocional.
- ✓ Crea un ambiente de respeto ante la expresión de emociones de cada uno de los niños.

15

Cuento: El monstruo de colores.  
Autor: Anna Llenas.

Duración: 1 semana (5 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Enviar el Handout de Autocontrol a los papás.
----------	----------	----------	---

1. Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.  
2. Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.  
3. Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.

16

### OTROS CUENTOS SUGERIDOS

- «Adá es mi Constanza de Ju Witok»
- «El Jardín de Avaro Roberto»
- «El Jardín de los Niños de Patricia Gato»
- «Las Emociones de Nacho de Leibel»
- «Blanca Nieves y los Siete Enanitos de los Hermanos Grimm»

17

### CONFIANZA

Es la creencia que los niños tienen en sus propias habilidades para dominar sus cuerpos, conductas y los retos que enfrentan.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Resalta verbalmente los aspectos positivos de cada niño.
- ✓ Reconoce los esfuerzos de los niños así como sus resultados.
- ✓ Ofrece actividades con un nivel de dificultad acorde a su nivel de desarrollo.
- ✓ Permite espacios donde los niños puedan expresar sus propios aprendizajes.

18

Cuento: Me gusta como soy.  
Autor: Nancy Carlson.

Duración: 1 semana (5 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Enviar el Handout de Confianza a los papás.
----------	----------	----------	---

1. Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.  
2. Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.  
3. Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.

19

### OTROS CUENTOS SUGERIDOS

- «El Gran Libro de los Super Héroes de Socorro Isom»
- «Deja de Mariposa de Luis Aguilar»
- «No importa de Christine Willmann»
- «Max el Artista de Mónica Truchante»
- «El pequeño libro de Hans Christian Andersen»

20

### CURIOSIDAD

Es el deseo de aprender e irán de explorar, descubrir y poder resolver situaciones.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Ofrece espacios de juego libre teniendo en cuenta los intereses de los niños.
- ✓ Establece límites adecuados y seguros que les permita explorar de forma autónoma.
- ✓ Indaga a partir de los comentarios de los niños, respetando sus opiniones.
- ✓ Realiza preguntas abiertas que le permita a los niños descubrir y explorar por sí mismos.

21

Cuento: El gran libro de el pollo Pepe.  
Autor: Nick Dorciudad.

Duración: 1 semana (5 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Enviar el Handout de Cooperación a los papás.
----------	----------	----------	---

1. Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.  
2. Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.  
3. Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.

22

### OTROS CUENTOS SUGERIDOS

- «El Sonido de los Colores de Sarah Wisniewski»
- «El pequeño libro de Aline Naves del Linea file»
- «El Jardín de los Niños de Patricia Gato»
- «Cómo Escondió un León de Helen Stephens»
- «El pequeño libro de James Matthew Smith»

23

### COOPERACIÓN

Es la capacidad de equilibrar las propias necesidades con las de los demás, participando en un esfuerzo conjunto y satisfactorio para ambas partes.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Escucha la opinión de cada uno de los niños antes de tomar alguna decisión grupal.
- ✓ Resalta verbalmente las características positivas de cada niño en un trabajo grupal.
- ✓ Explicales la importancia de las normas y permíteles participar en la creación de las mismas.
- ✓ Crea un ambiente de respeto y tolerancia donde cada niño pueda expresarse con libertad hacia el otro.

24

Cuento: A qué sabe la luna.  
Autor: Michael Grejniec.

Duración: 1 semana (5 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Enviar el Handout de Intencionalidad a los papás.
----------	----------	----------	---

1. Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.  
2. Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.  
3. Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.

25

### OTROS CUENTOS SUGERIDOS

- «Niguro Amarillo de Olga Sáiz»
- «Una Montaña de Amigos de Kristin Schwahn»
- «La Mejor Sopra del Mundo de Susana Ianni»
- «Los tres Cerditos de Yuki Matsui»

26

### INTENCIONALIDAD

Es el deseo y la capacidad de tener un impacto en el mundo y la persistencia y determinación para actuar en ese deseo.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Celebra y resalta con entusiasmo los logros de cada uno de los niños.
- ✓ Realiza preguntas que les ayude a los niños a resolver ellos mismos los problemas.
- ✓ Plantea situaciones sencillas donde ellos mismos expliquen a otros sus planes y la mejor forma para lograrlos.
- ✓ Valida con comentarios positivos sus intereses y participación en el grupo.

27

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Cuento: Cómo atrapar una estrella.**  
Autor: Oliver Jeffers.  
Duración: 1 semana (5 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

Sesión 1	Sesión 2	Sesión 3	Enviar el material de interactividad a los papás.
Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.	

**OTROS CUENTOS SUGERIDOS**

- «El Quince Valor de Susana Fort»
- «El Punto de Vista H. Reiguada»
- «La Lechera de Filiberto de Trope»
- «Casi de Pitar H. Reiguada»
- «Aul en la Vida de Ana Laura Barner»

**COMUNICACIÓN**

Es el deseo de conectarse con otros mediante el intercambio de ideas y sentimientos, tanto verbal y no verbal.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Permita espacios donde los niños puedan interactuar verbalmente entre ellos de manera libre.
- ✓ Anime a los niños a escuchar de forma activa cuando alguien más esté hablando.
- ✓ Proponga situaciones en las que los niños deban levantar la mano para pedir su turno y esperar el de los demás.
- ✓ Crea un ambiente de respeto y confianza para facilitar la comunicación entre todos.

**RECUERDA QUE TÚ ERES EL MAYOR EJEMPLO PARA TUS ESTUDIANTES. ELLOS SIEMPRE ESTÁN APRENDIENDO DE TI.**

Respecto a esto se debe mencionar que el proyecto diseñó herramientas pedagógicas de alta calidad y aporte para el desarrollo de habilidades socioemocionales que explicaban de forma clara y detallada la implementación del proyecto, así como factores a tener en cuenta en cada modalidad y sugerencias adicionales de literatura infantil para abordar la temática. Con esto fue posible evidenciar que el proyecto Gympo-amigo buscó la calidad y la pertinencia en cada uno de los productos generados, respondiendo así a los objetivos planteados.

Adicional a esto, se diseñaron unas guías de actividades en formato digital que buscaban complementar la lectura de los cuentos infantiles (lectura mediada) propuestos anteriormente (Apéndice V, W, X, Y, Z, AB, AC). Este producto está dirigido a los profesores encargados de implementar el proyecto Gympo-amigo en cada una de las sedes Gymporee y les brinda herramientas prácticas y pedagógicas para realizar actividades complementarias a la lectura en la modalidad virtual y presencial.

A continuación se presenta la guía de actividades correspondiente a la habilidad de confianza (Apéndice V) y el resto de estas se encuentran en el apartado de apéndices.

# ME GUSTO COMO SOY

## CONFIANZA



### **Canción introducción**

Mi gran amigo Gympo

Yo tengo un amigo que me hace sonreír

Usa un morño grande y es roja su nariz

Viste de colores, se divierte junto a mi

Levanta sus brazos cuando está feliz

Hola, hola... me saluda cuando llego

Y me dice vamos a jugar

Gympo, Gympo mi mejor amigo

Siempre Gympo, un mundo de color

Gympo, Gympo, aprendiendo juntos

Gympo, Gympo, está en mi corazón

### **Ambientando el cuento modalidad virtual y presencial**

Para este día pida a los adultos y a los niños que tengan preparado una foto impresa de ellos mismos y un espejo cerca disponible, o que lleven estos elementos al salón de clase en la modalidad presencial. También, puede animarlos a utilizar algún filtro que les guste mucho y mantener siempre la cámara encendida. Para introducir al personaje principal de la historia, puede tener impresa una foto de un cerdito y el audio del sonido que este animal hace, a su vez, pueden discutir sobre algunas características físicas y propias de este animal, con preguntas como: qué lo hace diferente al resto de animales, qué tiene bonito, qué tiene feo, qué puede hacer, entre otras.

Además, cada niño va a mencionar qué es lo que más le gusta de este animal, puede ser algún aspecto físico o emocional, y entre todos realizarán los movimientos y sonidos

propios de los cerditos. Está bien si los niños no permanecen en la cámara todo el tiempo para escuchar la historia o si se ponen de pie durante la lectura, recuérdelos a los adultos que ellos están escuchando desde cualquier parte que se encuentren.

### **Puntos de conexión del cuento**

Libro: *Me gusto como soy*

**Puntos de conexión con juego:** El cerdito es un animal precioso, aunque a veces las personas dicen muchas cosas feas sobre este animal. Sin embargo, la cerdita de nuestra historia sabe perfectamente cómo es ella, sabe las cosas que hace muy bien y aquellas que no le salen tan bien. Sabe lo que le gusta y lo que no le gusta hacer. Sabe que su colita es corta y su barrigita grande. Sabe que a veces se enoja y a veces está feliz. Nuestra cerdita sabe muchas cosas sobre ella misma y esto le ayuda a entender lo valiosa e importante que es.

Anime a los adultos a reflexionar con los niños sobre la importancia de conocerse a ellos mismos y confiar en sus capacidades para alcanzar grandes metas. Resalten entre todos, las fortalezas que cada uno tiene, así como también las debilidades. Es importante que usted como adulto transmita confianza al hablar de usted mismo, mencionando con tranquilidad sus habilidades, así como sus aspectos mejorables, ya que esto le permite entender al niño que él mismo es capaz de muchas cosas, pero también puede entender que siempre hay áreas donde puede mejorar y eso también está bien.

Mientras lee la historia, invite a los adultos a jugar con los niños con la ayuda del espejo y a medida que la historia menciona características físicas del personaje, permita que el niño explore esas mismas características en él usando el espejo. Recuerde que usted es el modelo, así que diviértanse y disfruten el cuento.

### **Actividades a partir de la lectura en modalidad virtual y presencial**

- **Mi retrato:** Cada niño tendrá impresa una fotografía de él mismo y con ayuda del adulto realizarán un marco para colgarla en su habitación. Para esto pueden utilizar materiales artísticos como pintura, palos de paleta, foami, entre otros. Adicional a

### Referencias

- Apter, T. (2007). *The confident child: Raising children to believe in themselves*. W. W. Norton & Company.
- Conejeros, M. L., Rojas, J., & Segure, T. (2010). Confianza: un valor necesario y ausente en la educación chilena. *Perfiles educativos*, 32(129), 30-46.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-confidence from 24-36 months*. <https://bit.ly/3xlvHsr>.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-confidence from 12-24 months*. <https://bit.ly/3aAnF5m>.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2016). *Developing self-confidence from birth to 12 months*. <https://bit.ly/3gArLyg>.
- Zero To Three. (21 de febrero de 2010). *Tips on helping your child develop confidence*. <https://bit.ly/2RR7tpG>.
- Zero To Three. (3 de febrero de 2017). *Promoting self-confidence and self-esteem*. <https://bit.ly/3sLjCtb>.

4. Luego de esto, la cuarta función se enfocó en las familias de los niños de school skills, reconociendo la necesidad de complementar las acciones realizadas con los niños en los hogares de cada uno de ellos, y a su vez teniendo en cuenta que para Gymboree es fundamental incluir a las familias en los procesos de desarrollo de los niños.

Por esto, como parte del proyecto Gympo-amigo se realizaron unos Handouts o folletos entregables a las familias donde se plantean situaciones cotidianas en las que desde el hogar se puede fomentar el desarrollo de cada una de estas habilidades. Cada uno de estos Handouts contiene información investigada en bases de datos y en la Organización Norteamericana Zero To Three, y están propuestos para entregarse de manera complementaria a las familias a medida que se va desarrollando el proyecto con los niños (Apéndice AD, AE, AF,AG, AH, AI, AJ).

Para abarcar la población de las familias, fue necesario comprender aspectos generales como conformación de estas, estilos de crianza y contexto cultural, que fue posible conocer

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

gracias a información brindada por Gymboree y a las observaciones realizadas en el contexto. A partir de esto, el proyecto Gympo-amigo creó handouts dirigidos a las familias con información clara y práctica sobre estrategias a implementar en el hogar que complementan lo abordado en Gymboree con los niños, evidenciando y reconociendo la importancia que tienen las familias en el proceso de desarrollo de los niños para Gymboree como centro de estimulación.

A continuación se presenta el handout de la habilidad de confianza (Apéndice AD) y el resto de estos se encuentran en el apartado de apéndices.



PROYECTO GYMBO-AMIGO  
CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

## CONFIANZA

La confianza es la habilidad que desarrolla tu hijo para creer en sus propias capacidades y fortalezas. Esta habilidad está muy relacionada con la autoestima ya que los niños aprenden que sus intereses son importantes, respetados y apoyados dentro de unos límites por las personas que los aman.

### Qué aprendemos:

En Gymboree promovemos espacios y oportunidades donde los niños pueden construir bases sólidas para el desarrollo de la confianza en ellos mismos, y por ende el fortalecimiento de su autoestima. Para esto, se realizan actividades tales como:

- **Lectura de cuento infantil:** Durante estas semanas se realiza la lectura del cuento *I like me (Me gusto como soy)*, partir del cual se resalta la importancia de reconocer las fortalezas y debilidades propias, para así aceptarlas y valorarnos tal como somos. También, este cuento facilita que tu hijo comprenda la importancia de respetar a otros y respetarse a sí mismo a partir de las diferencias y diversidad de los seres humanos. Con esto, se busca que los niños se sientan apreciados por lo que son, validando su confianza y sus habilidades.
- **Oportunidades para poner la confianza:** En Gymboree se promueven espacios donde los niños pueden implementar esta habilidad durante las clases. Por esto, se reconocen sus esfuerzos y sus resultados de manera verbal y entusiasta, se les brinda el apoyo necesario, se les permite expresarse sobre su propio aprendizaje y se celebran sus logros valorando todo el proceso.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA



### Qué puedes hacer en casa:

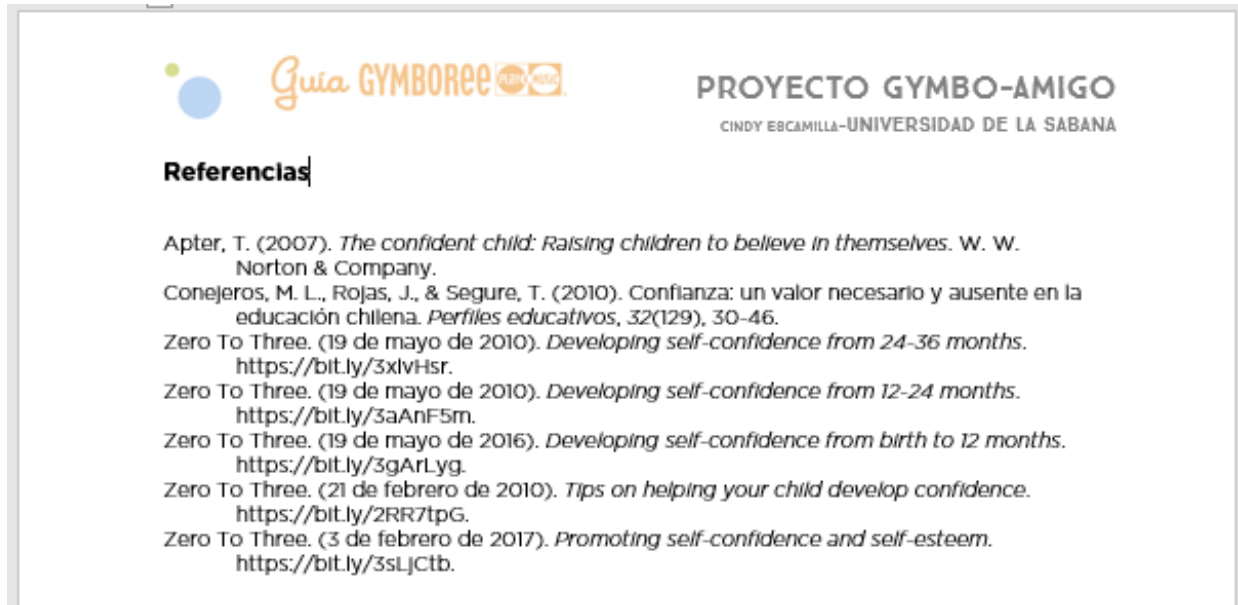
Al implementar las ideas propuestas a continuación se apoya el desarrollo de la confianza en tus hijos.

- **Reconozca los logros de su hijo:** Se puede realizar un álbum de fotografías que muestre algunos de los mayores logros que el niño ha alcanzado, como aprender a subirse solo a una silla, aprender a abotonar su camisa, cuando logró realizar un salto, entre otros. lario sencillo y mantenga una actitud tranquila. Esto le permite al niño calmarse y recuperar el control, sin significar que usted ceda a sus demandas.
- **Guíe y apoye a su hijo en las actividades:** Es importante apoyar al niño en sus esfuerzos por resolver un problema o una situación, pero no hacer por él o ella, lo que ellos mismos pueden hacer según sus habilidades. Se debe tener en cuenta que los momentos de frustración del niño son una oportunidad para que desarrolle sentimientos de confianza y dominio hacia él mismo.
- **Divida las tareas difíciles:** Los niños siempre aprenden haciendo, es por esto que ante una situación o una tarea difícil, usted puede apoyar a su hijo dividiéndola en pasos más sencillos y manejables para él o ella, de forma que pueda sentirse en control, confiado y seguro.

Lleva un poco de Gymboree a casa!







5. La quinta función de esta fase correspondió a presentar y socializar el proyecto Gympo-amigo a directivos y profesores pertenecientes a Gymboree Colombia en la modalidad virtual y presencial, con el fin de favorecer su futura implementación.

Para esto, se desarrolló una jornada de socialización con los directivos de la sede Santa Bárbara, donde el proyecto recibió una retroalimentación por parte de ellos y el aval para socializarlo y presentarlo con todos los profesores de Gymboree Colombia. Además, algunos de los directivos resaltaron el deseo de implementar el proyecto en otros programas y no únicamente en el de school skills.

Después de esto, se desarrolló la jornada de socialización con los profesores Gymboree Colombia (Apéndice AK), donde se les dio a conocer el proyecto Gympo-amigo así como las herramientas pedagógicas creadas para su implementación con los niños. De esta forma, se presentó la información teórica del proyecto y se realizaron actividades prácticas con los profesores a fin de comprender Gympo-amigo en su totalidad. Además, los profesores recibieron acceso libre a la plataforma OneDrive que contiene todos los productos generados en Gympo-

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

amigo y el aval para que lo empiecen a implementar en cada una de las sedes a las que pertenecen.

### **Fase de valoración**

La cuarta y última fase cumplió el objetivo específico de establecer un mecanismo de seguimiento sobre el impacto a nivel cualitativo y cuantitativo que tuvo el proyecto Gympo-amigo y los productos elaborados para la comunidad Gymboree, con el fin de identificar su eficacia.

En cuanto a la valoración cualitativa, se creó una encuesta en Google forms dirigido a las directivas de Gymboree Santa Bárbara (Apéndice AL) y otro Google forms dirigido a los profesores Gymboree Colombia. Ambos formularios compartieron algunas preguntas iguales, aunque al tener sus diferencias se explicará por separado las respuestas obtenidas en cada uno de ellos.

A continuación, se explican las preguntas y resultados obtenidos del formulario dirigido a las directivas de Gymboree Santa Bárbara. Además, las respuestas obtenidas se pueden observar explícitamente en el apéndice (Apéndice AM).

1. Nombre de quién responde este formulario: Catalina Botero y Mariana Bejarano respondieron el formulario una vez cada una.
2. En una escala de 1 a 5: qué tan pertinente considera que es el proyecto Gympo-amigo para orientar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños?: todas las respuestas calificaron de 5 la pertinencia del proyecto.
3. En una escala de 1 a 5: qué tan apropiado califica el contenido y la información que aborda el proyecto Gympo-amigo?: el proyecto obtuvo una calificación de 4 y una de 5

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

en cuanto a los contenidos de este.

4. En una escala de 1 a 5: qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños en modalidad presencial?: el proyecto obtuvo una calificación de 4 y una de 5 en cuanto a lo factible de su implementación en la modalidad presencial.
5. En una escala de 1 a 5: qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños en la modalidad virtual?: el proyecto obtuvo una calificación de 4 y una de 5 en cuanto a lo factible de su implementación en la modalidad virtual.
6. Considera que el proyecto Gympo-amigo cumple con los objetivos planteados de orientar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños?: los comentarios recibidos responden que si bajo el argumento de que el proyecto está alineado con la filosofía de Gymboree en cuanto al desarrollo de las habilidades socioemocionales y se resalta en el proyecto el involucramiento de las familias en el proceso de desarrollo de los niños.
7. Qué aspectos positivos o sugerencias le parece importante resaltar del proyecto de pasantía: los aportes recibidos resaltan como aspectos positivos la claridad con la que se presenta el proyecto lo cual permite su comprensión y coordinación. También, como sugerencia se menciona la importancia de acompañar la implementación de Gympo-amigo a fin de hacer un seguimiento a los niños, profesores y familias para identificar aspectos a mejorar.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Adicional a esto, el mismo formulario dirigido a las directivas tenía un apartado para valorar cada uno de los productos realizados en el proyecto Gympo-amigo. A continuación, se explican las preguntas y resultados obtenidos de cada uno. Además, se pueden observar en el apéndice AM.

Producto a valorar: cuentos digitales.

1. En una escala de 1 a 5 califique los cuentos digitales en cuanto a la calidad de estos: todas las respuestas calificaron de 5 la calidad de los cuentos.
2. En una escala de 1 a 5 califique los cuentos digitales en cuanto a la pertinencia para abordar las habilidades socioemocionales: todas las respuestas calificaron de 4 la pertinencia de los cuentos.
3. En una escala de 1 a 5 califique los cuentos digitales en cuanto a su aporte a la comunidad Gymboree: todas las respuestas calificaron de 5 el aporte de este producto a Gymboree.
4. Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a los cuentos digitales: las respuestas mencionan que los cuentos son excelentes herramientas pedagógicas.

Producto a valorar: guías de actividades.

1. En una escala de 1 a 5 califique las guías de actividades en cuanto a la calidad de estos: todas las respuestas calificaron de 5 la calidad de este producto.
2. En una escala de 1 a 5 califique las guías de actividades en cuanto a la pertinencia para abordar las habilidades socioemocionales: las guías de actividades obtuvieron una calificación de 4 y una de 5 en cuanto a su pertinencia.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

3. En una escala de 1 a 5 califique las guías de actividades en cuanto a su aporte a la comunidad Gymboree: todas las respuestas calificaron de 5 el aporte de este producto a Gymboree.
4. Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a las guías de actividades: no se recibieron respuestas.

Producto a valorar: Handouts familias.

1. En una escala de 1 a 5 califique los handouts en cuanto a la calidad de estos: los handouts obtuvieron una calificación de 4 y una de 5 en cuanto a su calidad.
2. En una escala de 1 a 5 califique los handouts en cuanto a la pertinencia para abordar las habilidades socioemocionales: los handouts obtuvieron una calificación de 4 y una de 5 en cuanto a su pertinencia.
3. En una escala de 1 a 5 califique los handouts en cuanto a su aporte a la comunidad Gymboree: los handouts obtuvieron una calificación de 4 y una de 5 en cuanto a su aporte a Gymboree.
4. Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a los handouts: no recibieron respuestas.

Producto a valorar: cartilla profesores.

1. En una escala de 1 a 5 califique la cartilla en cuanto a la calidad de estos: la cartilla recibió una calificación de 4 y una de 5 en cuanto a su calidad.
2. En una escala de 1 a 5 califique la cartilla en cuanto a la pertinencia para abordar las habilidades socioemocionales: la cartilla obtuvo una calificación de 4 y una de 5 en

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

cuanto a su pertinencia.

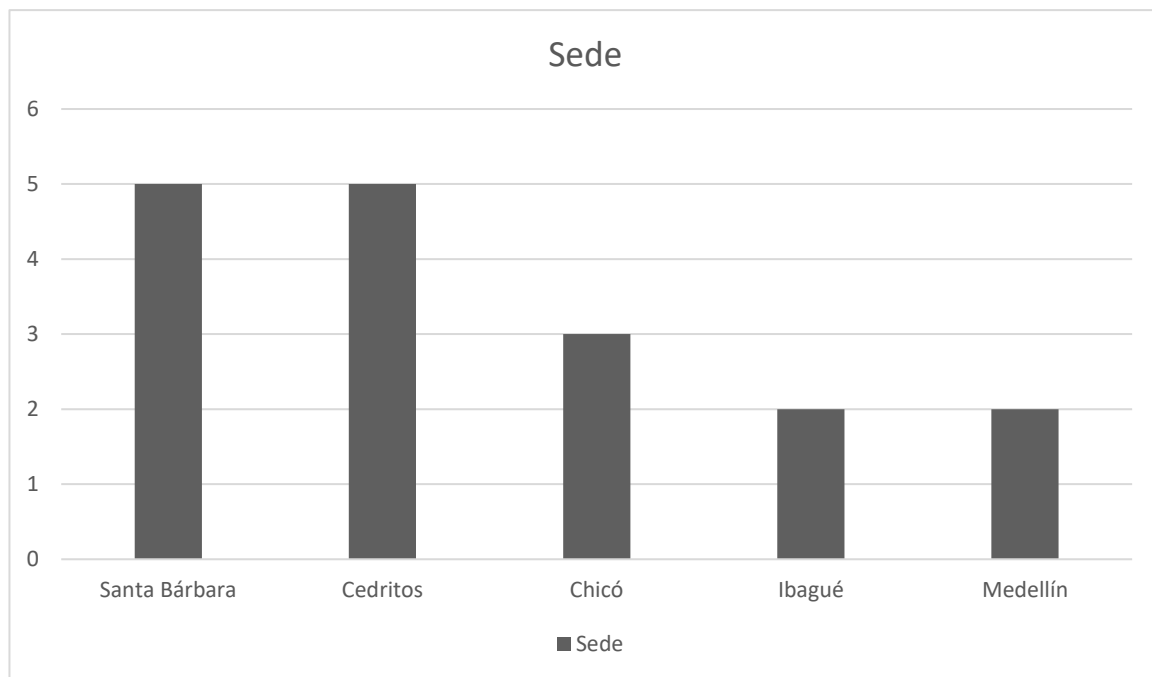
3. En una escala de 1 a 5 califique la cartilla en cuanto a su aporte a la comunidad

Gymboree: todas las respuestas calificaron de 5 el aporte de la cartilla a Gymboree.

4. Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a la cartilla dirigida a los profesores: no recibieron respuestas.

Por otra parte, se creó una encuesta dirigida a los profesores Gymboree Colombia (Apéndice AN) a fin de obtener una valoración cualitativa del proyecto por parte de ellos. A continuación, se explican las preguntas y resultados obtenidos de cada una, además se pueden observar en el apéndice AO.

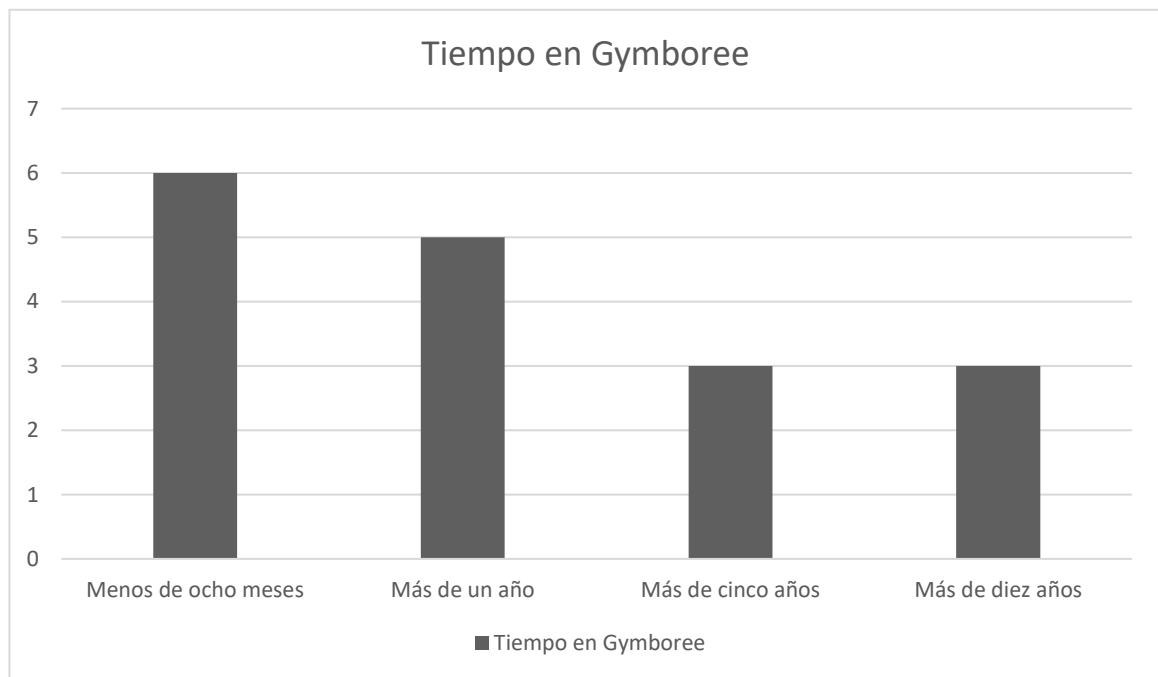
1. Sede Gymboree a la que se encuentra vinculado: 5 personas respondieron a la sede Santa Bárbara, 5 a la sede Cedritos, 3 a la sede Chicó, 2 a la sede Ibagué y 2 a la sede Medellín.



**Figura 1. Sede de vinculación Gymboree**

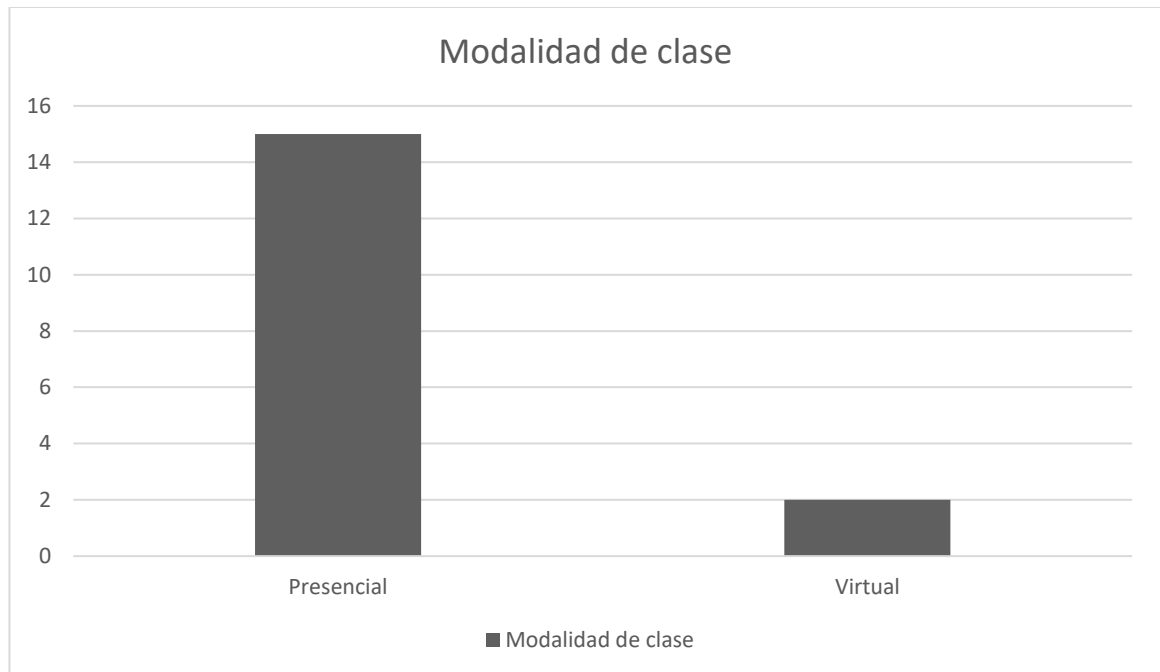
## PROYECTO GYMBO-AMIGO

2. Tiempo que lleva vinculado en Gymboree: 6 personas respondieron menos de ocho meses, 5 personas más de un año, 3 personas más de 5 años y 3 personas más de 10 años.



**Figura 2. Tiempo vinculado en Gymboree**

3. Seleccione la modalidad en que ha dado clases en Gymboree (presencial o virtual): 15 personas respondieron modalidad presencial y 2 personas modalidad virtual.



**Figura 3. Modalidad de clase.**

4. En una escala de 1 a 5: qué tan pertinente considera que es el proyecto Gyngo-amigo para orientar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños?: 12 personas asignaron una calificación de 5 y 5 personas una calificación de 4.
5. En una escala de 1 a 5: qué tan apropiado califica el contenido y la información que aborda el proyecto Gyngo-amigo?: 13 personas asignaron una calificación de 5 y 4 personas una calificación de 4.
6. En una escala de 1 a 5: qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gyngo-amigo con los niños en modalidad presencial?: 13 personas asignaron una calificación de 5 y 4 personas una calificación de 4.
7. En una escala de 1 a 5: qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gyngo-amigo con los niños en la modalidad virtual?: 10 personas asignaron una



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

calificación 5, 5 personas una calificación de 4 y 2 personas una calificación de 3.

8. Qué aspectos positivos o sugerencias le parece importante resaltar del proyecto Gympo-amigo: En cuanto a los aspectos positivos se resaltan los contenidos abordados en el proyecto, lo viable que es para implementar con los niños, la vinculación que se hace con las familias, la claridad y estructura del proyecto, la calidad de los productos y lo pertinente que es para la realidad actual. Por otra parte, en cuanto a las sugerencias se recibieron comentarios relacionados con la importancia de incluir más cuentos en el proyecto, delimitar las actividades propuestas en las guías por edades de los niños y en la modalidad presencial invitar a los padres para hacer el tiempo de lectura con ellos.

Ahora, para la valoración cuantitativa del proyecto se tomaron en cuenta los resultados obtenidos de los formularios explicados anteriormente, ya que a partir de las respuestas fue posible identificar categorías de valoración que se explican a continuación.

Para empezar, se clasificaron los resultados obtenidos de las encuestas en dos grandes grupos:

- Valoración en cuanto al proyecto en general.
- Valoración en cuanto a cada uno de los productos entregados.

En cuanto al primer grupo, que abarca la valoración recibida por parte de directivas y profesores Gymporee sobre el proyecto Gympo-amigo en general, se identificaron dos categorías fundamentales que se presentan a continuación:

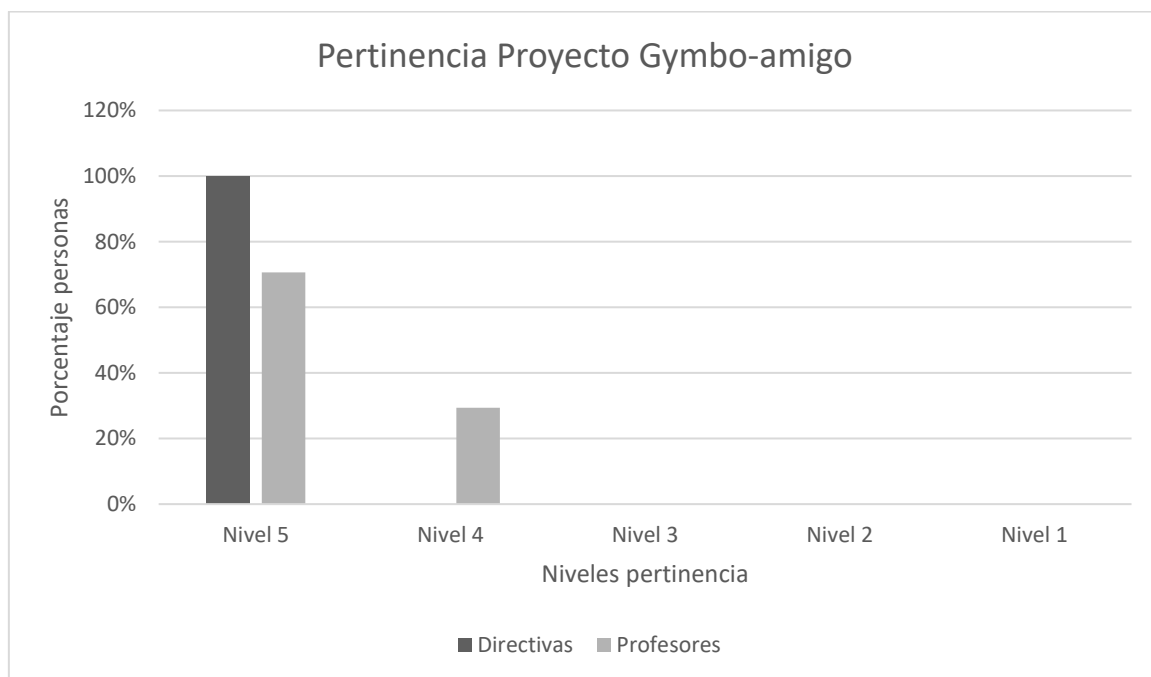
1. Pertinencia: definida como el nivel de precisión o congruencia correspondiente a algo que viene a propósito (Real Academia Española, 2018).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Para efectos de este documento se entiende pertinencia como el nivel de precisión del proyecto Gympo-amigo para orientar el desarrollo de las habilidades socioemocionales.

A partir de esto, cada una de las respuestas se valoraron en una escala de 1 a 5, donde 1 corresponde a bajo nivel de pertinencia y 5 a un alto nivel de pertinencia del proyecto Gympo-amigo.

En la figura 4 se puede apreciar la valoración en cuanto al nivel de pertinencia que obtuvo el proyecto Gympo-amigo, según el porcentaje de personas que respondieron. También, en las respuestas se diferencian aquellas obtenidas por las directivas y las obtenidas por los profesores.



**Figura 4. Nivel de pertinencia proyecto Gympo-amigo**

Con la gráfica se puede identificar que el 29% de los profesores considera la pertinencia del proyecto en nivel 4, mientras que el 71% de ellos y el 100% de las directivas califica el proyecto Gympo-amigo en un nivel 5 en cuanto a su pertinencia para orientar el desarrollo de las

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

habilidades socioemocionales. Con esto se puede afirmar que para las directivas y para la mayoría de los profesores, el proyecto Gympo-amigo es muy pertinente ya que permite orientar el desarrollo socioemocional de manera precisa y congruente.

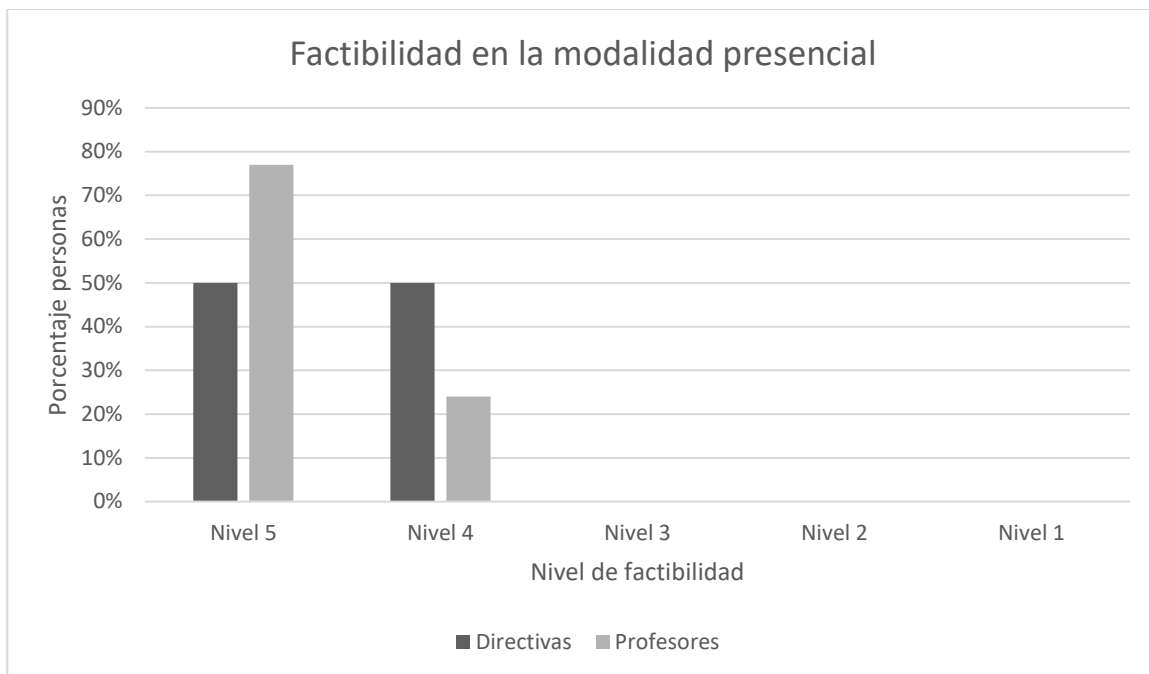
2. Factibilidad: definida como una condición o cualidad en la que se puede llevar a cabo los objetivos o metas propuestas (Real Academia Española, 2018).

Para efectos de este documento se entiende factibilidad como la disposición del proyecto para implementarse de manera fácil en la modalidad virtual y presencial.

A partir de esto, cada una de las respuestas obtenidas por parte de las directivas y profesores Gymporee, se valoraron en una escala de 1 a 5, donde 1 corresponde a un bajo nivel y 5 a un alto nivel de factibilidad en la implementación del proyecto Gympo-amigo.

En la figura 5 se puede apreciar la valoración recibida en cuanto al nivel de factibilidad en la modalidad presencial que obtuvo el proyecto Gympo-amigo, según el porcentaje de personas que respondieron. También, en las respuestas se diferencia aquellas obtenidas por las directivas y las obtenidas por los profesores.

PROYECTO GYMBO-AMIGO

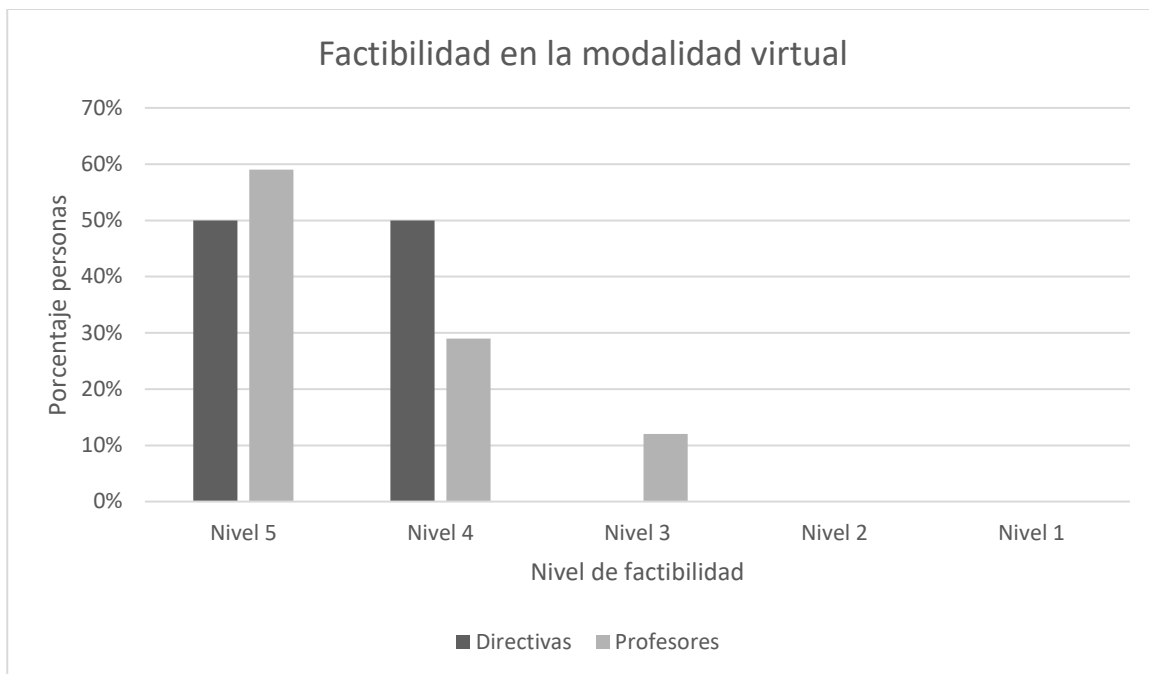


**Figura 5. Nivel de factibilidad modalidad presencial.**

Al observar la gráfica se puede identificar que el 50% de las directivas considera la factibilidad del proyecto en modalidad presencial en un nivel 5 y el otro 50% en un nivel 4. En cuanto a los profesores se puede evidenciar que el 77% de ellos califica la factibilidad del proyecto presencial en un nivel 5 y el 24% en un nivel 4.

Con esto es posible interpretar que las directivas y profesores perciben que el proyecto Gympo-amigo tiene una implementación sencilla en la modalidad presencial, aunque al todavía no haberlo ejecutado le otorgan una calificación de nivel 4 .

En la figura 6 se puede apreciar la valoración recibida en cuanto al nivel de factibilidad en la modalidad virtual que obtuvo el proyecto Gympo-amigo, según el porcentaje de personas que respondieron. También, en las respuestas se diferencia aquellas obtenidas por las directivas y las obtenidas por los profesores.



**Figura 6. Nivel de factibilidad modalidad virtual**

Con la gráfica se puede identificar que el 50% de las directivas considera la factibilidad del proyecto en modalidad virtual en un nivel 5 y el otro 50% en un nivel 4. En cuanto a los profesores se puede evidenciar que el 59% de ellos lo califica en nivel 5, el 29% en un nivel 4 y el 12% de ellos en un nivel 3 en cuanto a la facilidad para implementarlo en modalidad virtual.

De esto, se puede afirmar que para la mayoría de las directivas y profesores el proyecto Gympo-amigo se puede implementar de manera fácil en la modalidad virtual. Sin embargo, un porcentaje significativo de profesores considera que su ejecución en la virtualidad puede presentar algunos inconvenientes en cuanto a la metodología con los niños.

En cuanto al segundo grupo, que abarca la valoración recibida por parte de las directivas para cada uno de los productos generados, se tomaron en cuenta los resultados obtenidos de los formularios enviados a las directivas Gymboree. A partir de estos, se identificaron dos categorías

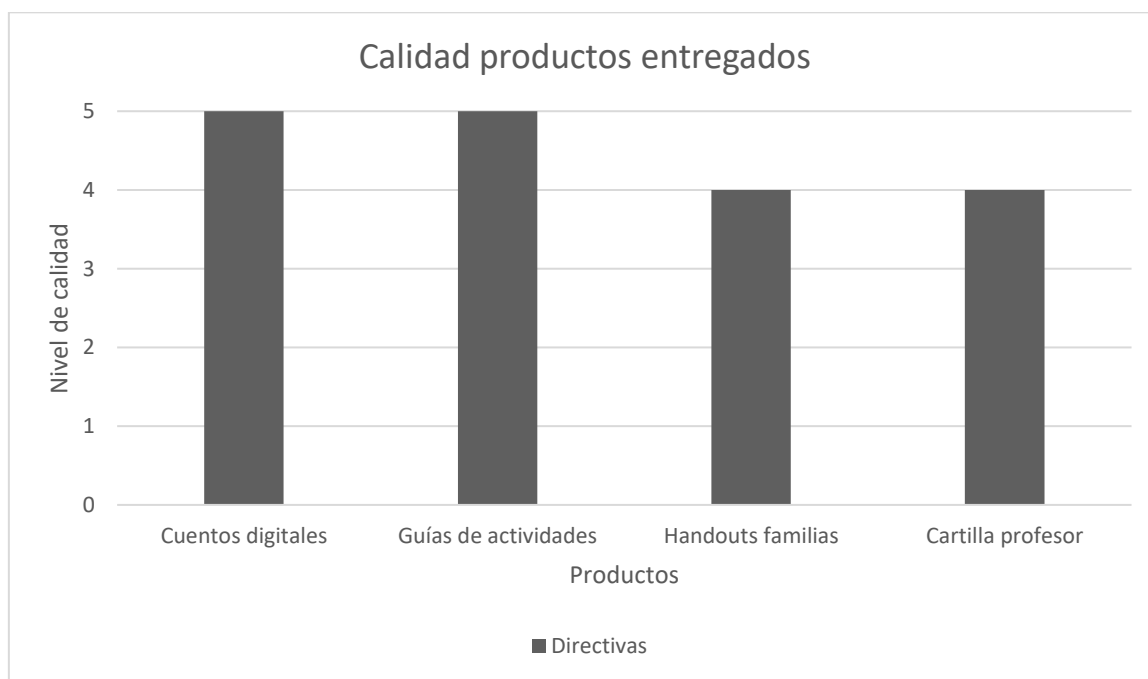
## PROYECTO GYMBO-AMIGO

fundamentales de las cuales se presentan los resultados.

1. Calidad: definida como un conjunto de propiedades inherentes a algo, que permiten juzgar su valor por su superioridad o excelencia (Real Academia Española, 2018).  
Para efectos de este documento se entiende calidad como el nivel de excelencia, de acuerdo con las necesidades del contexto, con el que fue elaborado cada uno de los productos generados en Gyambo-amigo.

A partir de esto, cada una de las respuestas obtenidas por parte de las directivas de Gymboree, se valoró en una escala de 1 a 5, donde 1 corresponde a bajo nivel de calidad y 5 a alto nivel de calidad.

En la figura 7 se puede apreciar la valoración recibida en cuanto al nivel de calidad que obtuvo cada uno de los productos realizados por el proyecto Gyambo-amigo.



**Figura 7. Nivel de calidad productos entregados.**

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

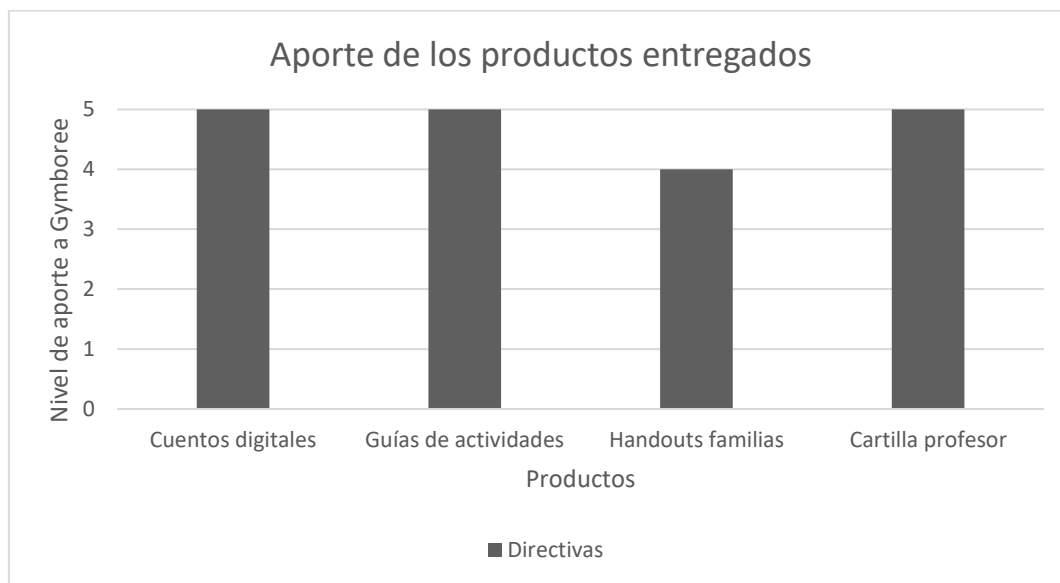
Con la gráfica se puede evidenciar que los cuentos digitales y las guías de actividades elaboradas en el marco del proyecto Gympo-amigo obtuvieron una valoración de nivel 5 en cuanto a su calidad, y por su parte, los handouts de las familias y la cartilla del profesor recibieron una valoración de nivel 4.

2. Aporte: definido como la acción de dar o proporcionar una contribución o ayuda a otro (Real Academia Española, 2018).

Para efectos de este documento se entiende aporte como el nivel de contribución que los productos de Gympo-amigo brindaron a la comunidad Gymporee.

A partir de esto, cada una de las respuestas obtenidas por parte de las directivas de Gymporee, se valoró en una escala de 1 a 5, donde 1 corresponde a bajo nivel de aporte para la comunidad Gymporee y 5 a alto nivel de aporte.

En la figura 8 se puede apreciar el nivel de aporte que obtuvo cada uno de los productos realizados por el proyecto Gympo-amigo.



**Figura 8. Nivel de aporte productos entregados.**

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Con la gráfica se puede evidenciar que los cuentos digitales, las guías de actividades y la cartilla de los profesores obtuvieron una valoración de nivel 5 en cuanto a su aporte a Gymboree, y los handouts de las familias recibieron una valoración de nivel 4.

En cuanto a la valoración cuantitativa en los resultados se destaca que los productos con mayor nivel de valoración fueron los cuentos digitales y las guías de actividades en cuanto a su calidad y aporte a la comunidad Gymboree. Por su parte, los handouts dirigidos a las familias recibieron un menor nivel de valoración en cuanto a su calidad, pero fueron los más destacados como pertinentes del proyecto. También, el mayor nivel de valoración que recibió el proyecto fue en cuanto a su pertinencia para abordar los contenidos, mientras que en su factibilidad para implementarse en ambas modalidades recibió una valoración menor.

### **Conclusiones**

Para finalizar el presente proyecto resulta fundamental mencionar que se cumplieron los objetivos propuestos, así como las fases y acciones ejecutadas en cada una. Asimismo, se pueden concluir diferentes aspectos del proceso durante el desarrollo de la pasantía.

- A fin de comprender en totalidad el contexto en el que se desarrollaría el proyecto, se hizo necesario realizar varias funciones que incluyeron la participación en reuniones con el equipo de school skills virtual y presencial, el conocimiento de los formatos de planeación, así como la colaboración en ellos y la ejecución de actividades pedagógicas con los niños en ambas modalidades. A partir de esto, se puede evidenciar que esa vinculación a nivel administrativo, pedagógico y metodológico con el contexto del proyecto permitió el reconocimiento de las necesidades y expectativas de este y por lo tanto permitió alcanzar el objetivo en cuanto a la contextualización del mismo.



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

- Para la organización y definición de los contenidos del proyecto, se hizo indispensable considerar las necesidades previamente identificadas gracias a la inmersión en Gymboree y a partir de esto correlacionar la teoría hallada con la realidad del entorno. De esta forma el proyecto Gympo-amigo abordó contenidos que respondían directamente a las necesidades y expectativas del contexto, abarcando las habilidades socioemocionales.
- Para esto, como principales referentes teóricos del proyecto se tomaron la Organización Norteamericana Zero To Three por petición de Gymboree y autores investigados por la pasante tales como Cohen, Bisquera y Pérez-Escoda, Clouder entre otros, los cuales han demostrado la importancia de desarrollar estas habilidades desde edades tempranas demostrando su influencia para el resto de la vida. Es por esto que el proyecto le apunta al desarrollo de estas habilidades en niños menores de tres años, reconociendo la ventana de oportunidad en esta etapa .Además, Pérez-Escoda y Filella (2019) resaltan que todo proyecto a implementarse con niños debe tener un factor de flexibilidad y adaptabilidad durante la práctica, lo cual el proyecto cumple al considerar su facilidad para modificar la literatura propuesta o las actividades planeadas sin salirse del marco que orienta al mismo.
- En cuanto a la búsqueda de estrategias para abordar esos contenidos seleccionados, implicó un desafío al considerar que el mismo proyecto debería tener la capacidad de ser implementado en la modalidad virtual y presencial bajo las mismas herramientas. De esta forma, se investigó y a partir de antecedentes se concluyó que no había estudios implementados en ambos tipos de modalidad -virtual y presencial- de manera simultánea, ya que por lo general solo se enfocaban en alguna de los dos. Es así, como se evidenció la importancia y la necesidad de utilizar una estrategia flexible y adaptable a cualquier tipo

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

de contexto, que a su vez, resultara motivante y adecuada al nivel de desarrollo de los niños. Por esto, el proyecto Gympo-amigo decidió implementar como estrategia pedagógica la literatura infantil por medio de la lectura mediada a fin de alcanzar su objetivo en los dos tipos de modalidad.

- Para la selección de la lectura mediada como principal herramienta pedagógica se consideraron referentes teóricos como Velandia (2014), Riquelme y Munita (2013), González (2009), entre otros, quienes presentan características fundamentales para propiciar el desarrollo socioemocional por medio de la literatura. Teniendo esto en cuenta el proyecto Gympo-amigo correlacionó la información teórica encontrada y lo plasmó en propuestas prácticas dirigido a los profesores quienes implementarán el proyecto y de esta forma, se garantiza que ellos cuenten con el conocimiento y las herramientas para llevarlo a la práctica con los niños.
- En cuanto al diseño de las herramientas dirigidas a los niños Gymporee, también implicó un reto al considerar que estas debían poder implementarse en la modalidad virtual y presencial de forma simultánea, ya que por solicitud de Gymporee todos los productos deberían tener la capacidad de adaptarse a cualquiera de las dos modalidades. Por esto, el proyecto Gympo-amigo a partir de investigaciones y observaciones en el contexto real estableció la literatura infantil como principal herramienta para este tipo de población, reconociendo la oportunidad que brinda la literatura para abordar aspectos sociales y emocionales con los niños desde edades tempranas. Ante esto, se hizo necesario la búsqueda y recolección de cuentos infantiles acordes a la temática del proyecto y a la edad de los niños, los cuales fueron adquiridos por Gymporee en la versión física y la versión digital para facilitar su implementación en ambas modalidades. Además, estos

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

productos fueron valorados por Gymboree como herramientas de alta calidad y pertinencia para el desarrollo social y emocional, cumpliendo así el objetivo propuesto.

- En cuanto a la presentación y socialización del proyecto Gympo-amigo a toda la comunidad Gymboree, fue posible evidenciar el alto grado de importancia que esta institución le da a las habilidades socioemocionales como parte de su filosofía y su visión, al buscar orientar el desarrollo de estas habilidades en los niños para promover su adaptación a un futuro contexto escolar. Por esto, fue posible recibir aportes y comentarios positivos de directivas y profesores manifestando la importancia y el valor del proyecto para ellos como institución.
- Finalmente, tras contrastar los resultados obtenidos con los referentes teóricos es posible identificar que el proyecto es considerado por la comunidad Gymboree como apropiado y fácil de implementar en ambas modalidades, al tener en cuenta aspectos mencionados por Clouder (2008) como la implicación del contexto en el que se desarrolla, la atención cercana con los participantes y el sentido reflexivo en su práctica.

### **Limitantes**

- Teniendo en cuenta lo anterior, se identificó una limitante que surgió al momento de enviar los formularios de valoración a directivas y profesores, ya que por cuestiones de logística y de tiempo, la recolección de los datos se tuvo que realizar en un periodo corto y anticipado, no alcanzando a recoger la totalidad de estos.
- De forma similar, otra limitante que tuvo el proyecto Gympo-amigo fue en cuanto a la definición de su naturaleza, ya que al iniciar la pasantía se estableció como un proyecto que se iba a ejecutar e implementar por la misma pasante, sin embargo, durante la

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

elaboración del mismo se presentaron cambios y restricciones externas por parte del gobierno, lo cual modificó los tiempos del proyecto. Ante esto, el proyecto tuvo que adaptarse y de esta forma establecerse como un proyecto cuya naturaleza es de diseño, pues su implementación no está a cargo de la pasante.

### **Reflexiones**

- Asimismo, en cuanto a los contenidos del proyecto desarrollado, es posible identificar la importancia de estas habilidades socioemocionales no solo en los niños sino también en los adultos que interactúan con ellos. Por esto, desde el rol de adulto y como pasante en Gymboree fue posible reflexionar sobre la importancia de estas habilidades para la vida misma y así tener las herramientas para afrontar los retos diarios.
- Se puede concluir que el proyecto Gympo-amigo aporta a la comunidad educativa en el campo de la pedagogía, al orientar el desarrollo social y emocional de los niños por medio de estrategias didácticas que involucran no solo a ellos como población objetivo, sino también a su entorno más cercano que son sus familias y profesores. Además, el proyecto demuestra la posibilidad de fomentar estas habilidades por medio del trabajo conjunto entre niño, familias e institución educativa.
- En cuanto al aspecto personal, académico y profesional, el proyecto Gympo-amigo aportó a la pasante la oportunidad de un primer acercamiento a un contexto laboral de un profesional en pedagogía infantil, donde se es indispensable el desarrollo de aptitudes de liderazgo, trabajo en equipo y compromiso frente a las responsabilidades asumidas. De igual forma, puesto que el proyecto se basó en las habilidades socioemocionales, fue importante entender la teoría hallada, pero aún más, comprender la práctica que se

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

requiere para favorecer el desarrollo de estas, primero en nosotros mismos y luego en los niños y personas que nos rodean. Con todo esto, se puede concluir que la pasantía en el Centro de Estimulación Gymboree tuvo un gran aporte al desarrollo personal y profesional de la pasante en pedagogía infantil de la Universidad de La Sabana.

### **Recomendaciones**

- Para futuros proyectos se sugiere iniciar o continuar con la implementación del Proyecto Gympo-amigo en modalidad virtual y presencial, haciendo uso de las herramientas ya diseñadas, para así identificar su eficacia a largo plazo y reconocer aspectos a mejorar de los mismos en cuanto a productos e implementación.
- De igual forma, se recomienda crear un mecanismo de seguimiento a los tres tipos de población que abarca Gympo-amigo: niños, familias y profesores. Con el fin de reconocer las implicaciones que la ejecución del proyecto ha tenido en cada uno de ellos y así valorar su eficacia en cada grupo de población.
- Además, se sugiere seguir actualizando los productos generados por Gympo-amigo de acuerdo con las observaciones que se vayan realizando de su implementación, a fin de incluir más literatura infantil y diseñar más actividades acordes a la temática del cuento y a la edad de los niños, que permitan continuar desarrollando el proyecto con ellos, sus familias y los profesores.
- También, se recomienda diseñar un proyecto paralelo a Gympo-amigo, con otro tipo de estrategia, que permita complementar el desarrollo de las habilidades socioemocionales

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

no solo en el programa school skills, sino también en los otros programas de Gymboree, a fin de promover estas habilidades en todos los entornos.

- Por otro lado, para futuros pasantes en el Centro de Estimulación Gymboree, se recomienda mantener una actitud flexible ante los cambios presentados y desarrollar aptitudes que permitan iniciar y proponer proyectos a partir de las necesidades previamente identificadas.
- De igual forma, se recomienda tener presentes los tiempos de pasantía al momento de realizar la planeación del proyecto a ejecutar, puesto que en este proyecto, fue una de las principales limitaciones que implicó modificar el objetivo inicial del proyecto.

**Referencias**

- Apter, T. (2007). *The confident child: Raising children to believe in themselves*. W. W. Norton & Company.
- Araújo, M. D. V., & Moro, R. G. (2021). Mediated reading of children's digital literature. *Perspectiva*, 39(1), 01-22. <https://doi.org/10.5007/2175-795X.2021.e72463>.
- Berlyne, D. E. (1960). *Conflict Arousal and Curiosity*. McGraw-Hill Book Company.
- Beuchat, C. (2006). *Narración oral y niños: una alegría para siempre*. Santiago de Chile: Universidad Católica de Chile.
- Bisquerra, R. & Pérez-Escoda, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, 10( ),61-82.
- Bus, A. (2002). Joint Caregiver-child storybook reading: a route to literacy development. En S. B. Neuman y D. K. Dickinson (Eds.), *Handbook of early literacy research*, (pp. 179-191). New York: The Guilford Press.
- Carpendale, J., & Lewis, C. (2006). *How children develop social understanding*. Oxford, U.K.: Blackwell Publishing.
- Chaux, E., Nieto, A., & Ramos, C. (2007). Aulas en paz: Resultados preliminares de un programa multicomponente. *Revista interamericana de Educación para la Democracia*, 1(1).
- Chess, S. (1990). Temperaments of infants and toddlers. In J. R. Lally (Ed.) *Infant/toddler caregiving: A guide to social-emotional growth and socialization*. Sacramento, CA: California Department of Education.
- Clabough, E. (2019). *Second nature: how parents can use neuroscience to help kids develop*

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

- empathy, creativity, and self-control*. University of Virginia.
- Clouder, C., Dahlin, B., Diekstra, R., Fernández-Berrocal, P., Heys, B., Lantieri, L., & Paschen, H. (2008). Educación emocional y social. Análisis internacional. *España: Informe Fundación Marcelino Botín*, 11-19.
- Cohen, J., Onunaku, N., Clothier, S., & Poppe, J. (2005). *Helping young children succeed, strategies to promote early childhood social and emotional development*. The National Conference of State Legislature's (NCSL) Child Care and Early Education Project.
- Cole, P. M., Bruschi, C. J., & Tamang, B. L. (2002). Cultural differences in children's emotional reactions to difficult situations, *Child Development*, 73(3), 983-996.
- Committee for Children. (2019). *What is Social Emotional Learning?* <https://bit.ly/3tM4qxd>.
- Conejeros, M. L., Rojas, J., & Segura, T. (2010). Confianza: un valor necesario y ausente en la educación chilena. *Perfiles educativos*, 32(129), 30-46.
- Congreso de la República. (2016, 2 de agosto). *Ley 1804 de 2016. Política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de Cero a Siempre*. Diario Oficial n.º 49.953. <https://bit.ly/3suk5QF>.
- Da Silva, R., & Calvo Tuleski, S. (2014). La actividad infantil y el desarrollo emocional en la infancia. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 16 (2), 9-30. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2016.n1.v1.217>.
- Davies, M., Stankov, L., & Roberts, R. D. (1998). Emotional intelligence: In search of an elusive construct. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(4), 989-1015. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.75.4.989>.



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Del Valle Diego, M. A. (2019). *El manejo de la inteligencia emocional en las aulas virtuales sincrónicas y su impacto socio educacional*. VII Congreso Internacional Ciudades

Creativas, 13, 14 y 15 de febrero de 2019, México. <https://bit.ly/3dLWLcH>.

Engel, S. (2015). *The Hungry Mind: The origins of curiosity in Childhood*. Harvard University Press.

Flórez, R., Restrepo, M. A. & Schwanenflugel, P. (2007). *Alfabetismo emergente: investigación, teoría y práctica. El caso de la lectura*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia/ Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico/Alcaldía Mayor de Bogotá.

Freud, S. (1922). *Introductory lectures on psychoanalysis*. London: George Allen & Unwin.

Gehl, M. (2020). *Turning judgment into wonder*. Zero To Three, National Center for Infants, toddlers, and families.

Goleman, D. (1995). *La inteligencia emocional*. Editorial Kairós.

González, J. (2009). Lectura compartida de cuentos. Una experiencia en España y México.

*Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 2, 397-411.

Gymboree (2018). *Bienvenidos a Gymboree*. [presentación de diapositivas].

Gymboree (2020). *Cancionero básico Gymboree nivel 6*. [presentación de diapositivas].

Gymboree (2020). *Niveles de play and learn*. [presentación de diapositivas].

Gymboree (2020). *Nuestra historia. Gymboree play and learn*. <https://bit.ly/2H7EHfI>.

Jennings, P. A., & Greenberg, M. T. (2009). The prosocial classroom: Teacher social and emotional competence in relation to student and classroom outcomes. *Review of*

*Educational Research*, 79(1), 491–525. <https://doi->

[org.ez.unisabana.edu.co/10.3102/0034654308325693](https://doi-org.ez.unisabana.edu.co/10.3102/0034654308325693).

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Lawrence-Shapiro. (2008) *La inteligencia emocional de los niños*. Barcelona: Ediciones Zeta.

Lerner, C. (2016). *The discipline dilemma: guiding principles for finding an approach that works for your individual child and family*. Zero To Three Policy Center.

Lerner, C., & Parlakian, R. (2012). *When the Answer is No: Setting Limits with Love for Toddlers*. Zero To Three, National Center for Infants, toddlers, and families.

Manrique-Palacio, K. P., Zinke, L., & Russo, A. R. (2018). Pisotón: un programa de desarrollo psicoafectivo, como alternativa para construir la paz. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 16(1), 131-148.

<https://doi.org/10.11600/1692715x.16107>.

McGrath, R. (2016). Reading Picture Books with children: how to shake up storytime and get kids talking about what they see. *School Library Journal*, 62(1), 127.

Merchán, I. M., Bermejo, M. L., & González, J. (2014). Eficacia de un programa de educación emocional en educación primaria. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 1(1), 91 - 99.

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar*. <https://bit.ly/3sNqKoP>.

Mulsow, G. (2008). Desarrollo emocional: impacto en el desarrollo humano. *Educação*, 31(1), 61-65.

Mulvey, K. L., Hitti, A., & Killen, M. (2011). *Morality, intentionality, and exclusion: How children navigate the social world*. In M. Banaji & S. Gelman (Eds.), *Navigating the social world: What infants, children and other species can teach us*. Oxford: Oxford University Press.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

- Munita, F., & Riquelme, E. (2013). Leer con otros para leerse a sí mismo. La lectura mediada de literatura infantil y sus aportes en el desarrollo de las competencias emocionales del niño. In Bibliotecas Escolares CRA, Unidad de Currículum y Evaluación (Eds.), *A viva voz: Lectura en voz alta* (pp. 30–45). Chile: Ministerio de Educación de Chile
- National Infant & Toddler Child Care Initiative. (2010). *Relationships: The Heart of Development and Learning*. National Training Institute at the Department of Maternal and Child Health. University of North Carolina at Chapel Hill.
- Norman-Murch, T., (1996). *Reflective supervision as a vehicle for individual and organizational development*. *Zero To Three*, 17(2), 16-20.
- Otálora-Sevilla, Y. (2010). Diseño de espacios significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS*, 71-96.
- Papalia, D., Wendkoks, S., & Duskin, R. (2009). Desarrollo Cognitivo durante los primeros tres años. En N. Islas-López. (Eds). *Psicología del Desarrollo*. (192-233). McGraw-Hill.
- Papalia, D., Wendkoks, S., & Duskin, R. (2009). Desarrollo Psicosocial durante los primeros tres años. En N. Islas-López. (Eds). *Psicología del Desarrollo*. (234-271). McGraw-Hill.
- Parlakian, R. (2020). *Nurturing your young child's curiosity*. *Zero to three*, National Center for Infants, toddlers, and families.
- Parlakian, R., & Seibel, N.L. (2002). *Building strong foundations: Practical guidance for promoting the social-emotional development of infants and toddlers*. Washington, DC: Zero To Three.
- Pérez-Escoda, N., & Filella-Guiu, G. (2019). Educación emocional para el desarrollo de competencias emocionales en niños y adolescentes. *Praxis & saber*, 10(24), 23-44.  
<https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n25.2019.8941>.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Procuraduría General de la Nación. (2006, 8 de noviembre). *Ley 1098 de 2006. Código de la Infancia y la Adolescencia*. <https://bit.ly/37KKGQM>.

Rappaport, D. M. (2006). *Effective Communication about the Early Years: Understanding the Basics of Framing*. Zero To Three Policy Center.

Real Academia Española. (2018). *Diccionario de la lengua española (23.2a ed.)*. Consultado en: <https://www.rae.es>.

Real, N., & Corroero, C. (2015). Digital literature in early childhood. Reading experiences in family and school contexts. In: Manresa, Mireia; Real, Neus. *Digital Literature for Children: Texts, Readers and Educational Practices*. Brucellas, Bélgica: P.I.E. Peter Lang, 2015, (pp.173-189).

Rice, M. L. (1982). Child Language: What children know and how. In T. M. Field, A. Huston, H. C. Quay, L. Troll, & G. E. Finley (Eds), *Review of human development research*. New York: Wiley.

Riquelme, E., & Montero, I. (2013). Improving emotional competence through mediated reading: short term effects of a children's literature program. *Mind, Culture & Activity*, 20(3), 226-239. <https://doi-org.ez.unisabana.edu.co/10.1080/10749039.2013.781185>.

Riquelme, E., Munita, F., Jara, E. & Montero, I. (2013) Reconocimiento facial de emociones y desarrollo de la empatía mediante la lectura mediada de literatura infantil. *Revista Cultura y Educación*, 25(3), 375-388. <https://doi.org/10.1174/113564013807749704>.

Riquelme-Mella, E. & García-Celay, I. M. (2016). Long-term effects of a mediated reading programme on the development of emotional competencies / Efectos a largo plazo de un programa de lectura mediada para el desarrollo de competencias emocionales. *Cultura y*

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

- Educación, 28(3), 435-467. <https://doi-org.ez.unisabana.edu.co/10.1080/11356405.2016.1196900>.
- Saarni, C. (2000). Emotional competence: a developmental perspective. In R. Bar-On & J. D. A. Parker (Eds.), *The handbook of emotional intelligence: Theory, development, assessment, and application at home, school, and in the workplace*, 68–91.
- Salovey, P., & Mayer, J. D. (1990). Emotional Intelligence. *Imagination, cognition, and personality*, 9(3), 185-211.
- Sandoval, C. & López, O. (2017). Educación, psicología y coaching: un entramado positivo. *Educatio Siglo XXI*, 35(1), 145-164. <http://dx.doi.org/10.6018/j/286261>.
- Siegel, D. (1999). *The developing mind: How relationships and the brain interact to shape who we are*. New York: Guilford Press.
- Slocombe, K. E., & Seed, A. M. (2019). Cooperation in children. *Current Biology*, 29(11), R470-R473. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2019.01.066>.
- Stainbrook, S. L. (2011). Interactive bibliotherapy: A case for implementation in the elementary classroom. *Journal Of Poetry Therapy*, 24(3), 187–194. <https://doi-org.ez.unisabana.edu.co/10.1080/08893675.2011.593396>.
- Tamis-LeMonda, C. S., Shannon, J. D., Cabrera, N. J., & Lamb, M. E. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-years-olds: Contributions to language and cognitive development. *Child Development*, 75, 1806-1820.
- Tomasello, M., Dweck, C.S., Silk, J.B., Skyrms, B., & Spelke, E.S. (2009). *Why We Cooperate*. Cambridge, MA: MIT Press.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Tough, P. (2012). *How Children Succeed: Grit, Curiosity, and the hidden power of Character*.

Houghton Mifflin Harcourt.

Trianes-Torres, M. V., & García-Correa, A. (2002). Educación socio-afectiva y prevención de conflictos interpersonales en los centros escolares. *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, (44), 175-189.

Vaish, A., & Tomasello, M. (2014). The early ontogeny of human cooperation and morality. In M. Killen, & J. Smetana (Eds). *Handbook of moral development*. (279-298).

Velandia, N. A. (2014). La lectura conjunta y la interacción entre adultos y niños de 3-5 años. Revisión de antecedentes. *Revista Panorama*, 8(14), 34-46. <https://doi-org.ez.unisabana.edu.co/10.15765/pnrm.v8i14.503>.

Zapata, B. E., & Ceballos, L. (2010). Opinión sobre el rol y perfil del educador para la primera infancia. *Revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud*. 8 (2) 1069-1082.

Zero To Three. (16 de febrero de 2010). *12-24 Months: What you can do to Support School Readiness Skills*. <https://bit.ly/3sO77wK>.

Zero To Three. (16 de febrero de 2010). *24-36 Months: What you can do to Support School Readiness Skills*. <https://bit.ly/3vgrHaR>.

Zero To Three. (16 de noviembre de 2016). *Promoting Cooperation and Self-control: Gather Round Activities*. <https://bit.ly/3gyBsgz>.

Zero To Three. (18 de febrero de 2016). *From Cries to conversations: the development of communication skills from birth to 3*. <https://bit.ly/32GhpER>.

Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-confidence from 24-36 months*. <https://bit.ly/3xlvHsr>.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-control from 24-36 months*.

<https://bit.ly/2RUFKEEx>.

Zero To Three. (20 de febrero de 2010). *Tips on helping your child learn to cooperate*.

<https://bit.ly/3xjY4as>.

Zero To Three. (20 de febrero de 2010). *Tips on nurturing your child's curiosity*.

<https://bit.ly/3nodRk8>.

Zero To Three. (2010). *Social emotional development: 24-36 months*. Zero to three, National Center for Infants, toddlers, and families. <https://bit.ly/2PcQyNy>.

Zero To Three. (21 de febrero de 2010). *Tips on helping your child develop confidence*.

<https://bit.ly/2RR7tpG>.

Zero To Three. (21 de febrero de 2010). *Tips on helping your child build relationships*.

<https://bit.ly/3xmC3rp>.

Zero To Three. (25 de febrero de 2016). *How to support your child's communication skills*.

<https://bit.ly/3sHkfe0>.

Zero To Three. (25 de febrero de 2016). *Let's talk about it: 5 ways to build babies' language and communication skills from birth*. <https://bit.ly/2Qsq9Me>.

Zero To Three. (3 de febrero de 2017). *Promoting self-confidence and self-esteem*.

<https://bit.ly/3sLjCtb>.

Zero To Three. (3 de octubre de 2016). *Toddlers and self-control: a survival guide for parents*.

<https://bit.ly/3gBKaku>.

Zero To Three. (3 de octubre de 2016). *Tuning In: Supporting sharing*. <https://bit.ly/3vtpLMv>.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Zero To Three. (6 de octubre de 2016). *Logic model: How early connections last a lifetime. Zero to Three Early Connections last a lifetime.* <https://bit.ly/2PevQwn>.

Zero To Three. (9 de febrero de 2010). *How babies learn self-control from birth to 12 months.* <https://bit.ly/3vkK3aR>.

Montalvo, M. (2019). Habilidades sociales en niños de cinco años de una institución educativa pública de San Juan de Lurigancho. Universidad San Ignacio de Loyola.

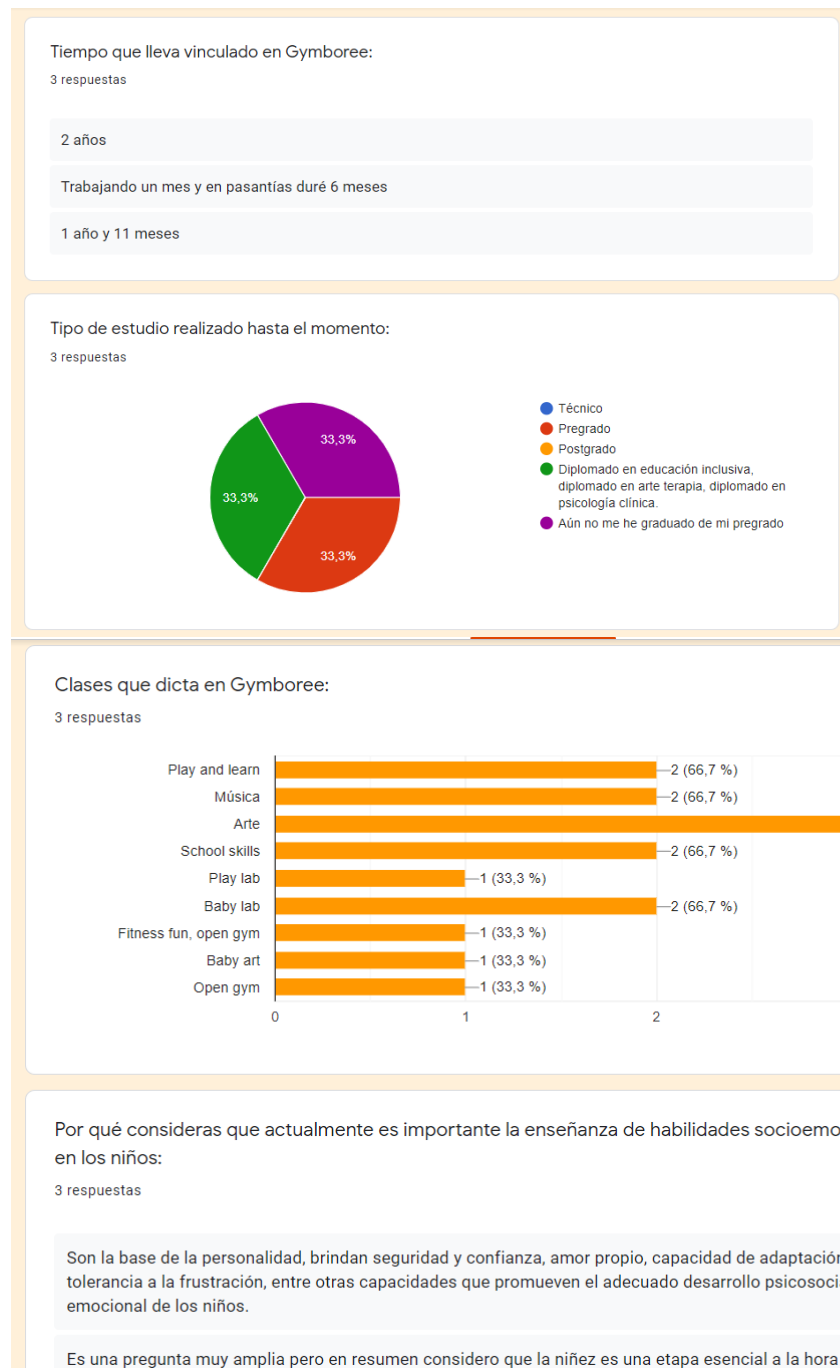
Isaza-Valencia, L. (2018). Las Prácticas Educativas Familiares en el desarrollo de habilidades sociales de niños y niñas entre dos y cinco años de edad en la ciudad de Medellín. *Encuentros*, 16(1), 78-90.



Apéndices

Apéndice A. Encuesta caracterización inicial Google Forms

<https://forms.gle/qxM9qJcXP3CrPZfs7>



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Apéndice B. Cronograma de acciones ejecutadas****Tabla 10***Cronograma de acciones ejecutadas.*

<b>Cronograma de actividades y acciones ejecutadas</b>	
<b>Fecha</b>	<b>Actividad y/o acción ejecutada.</b>
14 de enero	Charla informativa con Catalina Botero y Marcela Baquero sobre generalidades de la pasantía.
18-22 de enero	Reuniones informativas con Catalina Botero sobre la historia de Gymboree, sus programas y características generales.  Lectura de documentos de Gymboree.
25-29 de enero	Observación de las clases de school skills virtual por medio de la plataforma zoom.  Lectura de páginas de autores y organizaciones aliadas: Zero To Three, Jay Beckwith, Proyecto Zero, Habilidades socioemocionales.
1 de febrero	Reunión presencial con el equipo de school skills para conocer su objetivo, metodologías, planeaciones y herramientas pedagógicas que se utilizan.
2-4 de febrero	Lectura y análisis de los documentos relacionados con school skills, conocer los momentos de las clases, las lessons que Gymboree utiliza, los programas que vinculan y los calendarios.
5 de febrero	Planeación digital de la semana y la lesson 5 siguiendo el formato propuesto por Gymboree para school skills virtual.  Lectura y análisis sobre cada una de las siete habilidades socioemocionales y su vinculación a las aulas virtuales.
8 de febrero	Ejecución de la planeación en school skills virtual.  Investigación científica sobre habilidades socioemocionales y

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

	virtualidad.
9 de febrero	Correlacionar la información suministrada por Gymboree con sus necesidades y expectativas sobre el proyecto de pasantía.
10-12 de febrero	Ejecución de las planeaciones en school skills virtual. Redacción de la propuesta del proyecto de pasantía Gyambo-Amigo.
12 de febrero	Presentación del proyecto Gyambo-Amigo a Catalina Botero directora de Gymboree. Investigación científica sobre Habilidades socioemocionales y virtualidad. Planeación digital de la siguiente semana para school skills virtual.
15-19 de febrero	Ejecución de las planeaciones en school skills virtual. Investigación científica sobre desarrollo infantil y habilidades socioemocionales.
19 de febrero	Planeación digital de la siguiente semana para school skills virtual. Reunión con Catalina para concretar el desarrollo del proyecto Gyambo-Amigo.
22-26 de febrero	Ejecución de las planeaciones en school skills virtual.
26 de febrero	Reunión para definir los entregables que se realizarán como parte del proyecto Gyambo-Amigo. Entrega de los logos digitales para incluirlos en el proyecto. Planeación digital de la siguiente semana para school skills.
1-5 de marzo	Ejecución de las planeaciones en school skills virtual.
5 de marzo	Reunión con el equipo de profesores de School skills.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

8-12 de marzo	<p>Ejecución de las planeaciones en school skills virtual.</p> <p>Realización del plan de acción para ejecutar el proyecto Gympo-Amigo.</p> <p>Realización del cronograma en el documento del proyecto.</p>
12 de marzo	<p>Reunión con Catalina Botero sobre posibles cambios que se darán en school skills virtual de acuerdo con las demandas que ellos tienen.</p> <p>Planeación digital de la siguiente semana para school skills virtual.</p>
15-19 de marzo	<p>Ejecución de las planeaciones en school skills virtual.</p> <p>Seguir complementando el plan de acción propuesto, siguiendo las sugerencias de Gymboree.</p> <p>Planeación digital de la siguiente semana para school skills virtual.</p>
22-26 de marzo	<p>Ejecución de las planeaciones en school skills virtual.</p> <p>Complementar el sustento teórico del proyecto.</p> <p>Realizar ajustes al plan de acción.</p> <p>Planeación digital de la siguiente semana para school skills virtual.</p>
26 de marzo	<p>Segunda entrega proyecto Gympo-amigo.</p> <p>Reunión con directivas de Gymboree para definir productos entregables.</p> <p>Presentar propuesta inicial de los productos que Gympo-amigo propone y su forma de implementación.</p>
29-31 de marzo	<p>Ejecución de las planeaciones en school skills virtual.</p> <p>Planeación digital de la siguiente semana para school skills virtual.</p> <p>Investigación y recolección de literatura infantil como parte del proyecto.</p> <p>Elaboración de las guías de actividades complementarias a la lectura mediada.</p>

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

5-9 de abril	<p>Elaboración de los handouts entregables a las familias.</p> <p>Elaboración de la cartilla Gympo-amigo dirigida a los profesores.</p> <p>Elaboración del posible cronograma como se implementaría el proyecto.</p>
9 de abril	<p>Retroalimentación con Catalina sobre todos los productos entregables del proyecto.</p> <p>Organización de fechas para presentar el proyecto a todo Gymporee.</p>
12-16 de abril	<p>Envío a Catalina de todos los productos entregables con los ajustes finales de forma y contenido.</p> <p>Actualización del One Drive del proyecto.</p> <p>Preparar presentación del proyecto dirigido a las otras dos directoras de Gymporee Santa Bárbara.</p> <p>Planeación de la siguiente semana para school skills presencial.</p>
19 de abril	<p>Presentación del proyecto a las tres directivas de Gymporee Santa Bárbara.</p> <p>Retroalimentación por parte de ellas sobre ajustes finales para presentarlo oficialmente a Gymporee Colombia.</p>
20-23 de abril	<p>Envío de todos los insumos del proyecto Gympo-amigo con los ajustes finales realizados.</p> <p>Ejecución de clases presenciales en school skills.</p> <p>Planeación de la siguiente semana para school skills presencial.</p>
26-30 de abril	<p>Realizar planeaciones correspondientes a school skills presencial.</p> <p>Reunión con la directora de Gymporee Colina para concretar la implementación del proyecto Gympo-amigo en modalidad virtual con ellos.</p> <p>Continuar avanzando en los resultados y conclusiones del documento final.</p> <p>Envío de planeaciones y materiales a Gymporee Colina para las</p>

PROYECTO GYMBO-AMIGO

---

sesiones de Gyambo-amigo.

Envío de planeaciones school skills presencial Santa Bárbara.

---

3-7 de mayo

Ejecución actividades Gyambo-amigo en la sede Colina modalidad virtual.

Reunión de socialización del proyecto Gyambo-amigo con los profesores de Gymboree Colombia.

Recolección de formatos de valoración por parte de directivas y profesores sobre el proyecto de pasantía.

Envío de planeaciones school skills presencial Santa Bárbara.

Envío final del documento.

---

7-14 de mayo

Ejecución actividades Gyambo-amigo en la sede Colina modalidad virtual.

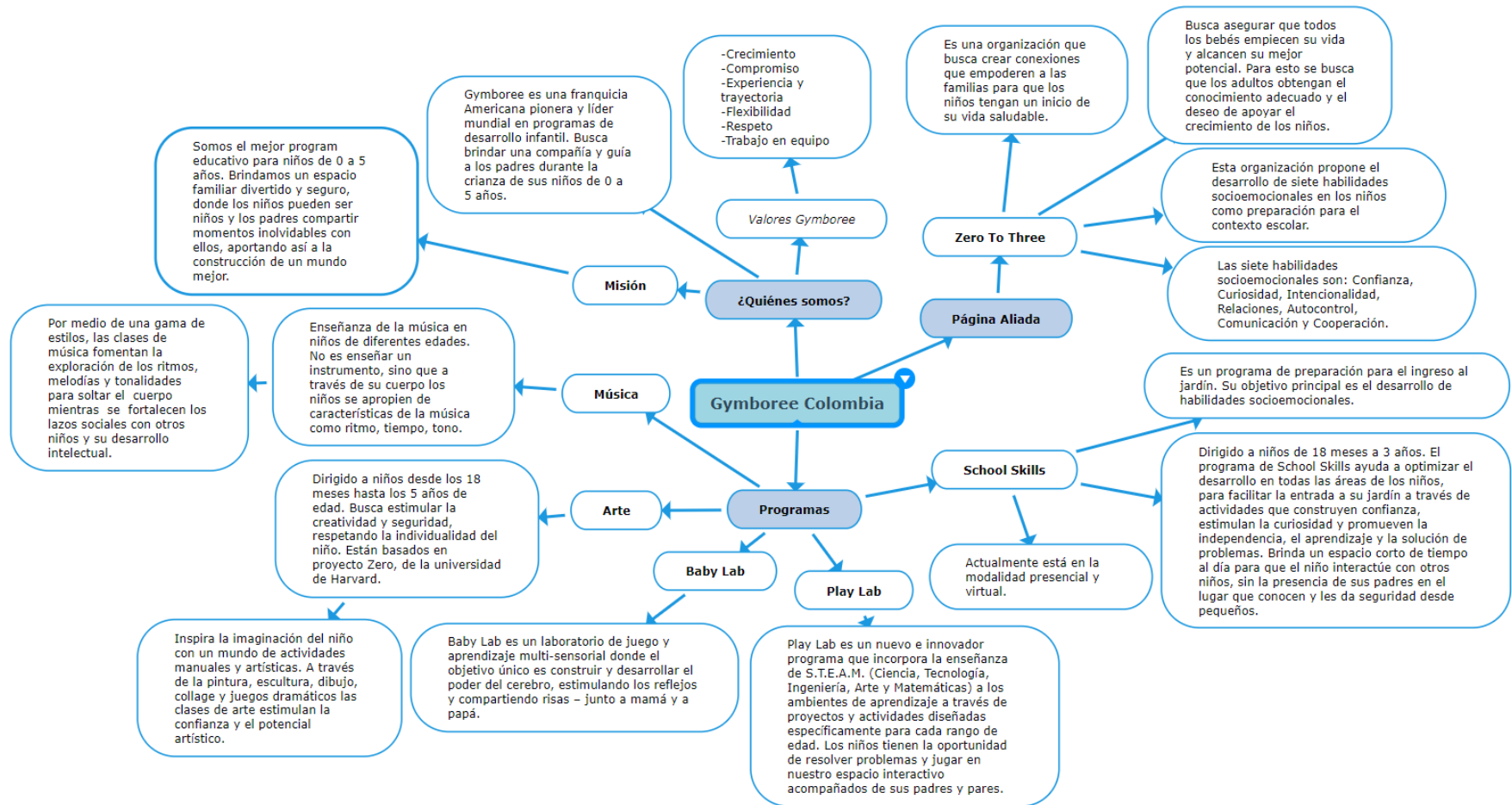
Envío de planeaciones school skills presencial Santa Bárbara.

Agradecimiento a toda la comunidad Gymboree y cierre oficial de la pasantía.

---

PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice C. Mapa sináptico documentos institucionales



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Apéndice D. Tabla conceptual school skills**

<b>Información General School Skills</b>
Profesora Líder: Carolina. Profesoras encargadas: Geraldine Hurtado y María Angélica Cuellas
Dirigido a niños de año y medio a tres años.
Objetivos Principales: <input type="checkbox"/> Desarrollo de Habilidades Socioemocionales. <input type="checkbox"/> Preparación para el contexto escolar.
<b>Momentos de una clase de School Skills</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Saludo de Bienvenida (<u>Gymbo song</u>)</li> <li>2. Ritual de Apertura</li> <li>3. M.E. Time (actividad principal)</li> <li>4. Fitness <u>Fun</u></li> <li>5. Arte (actividad complementaria)</li> <li>6. Play Lab (algunos días)</li> <li>7. Cierre final</li> </ol>
<b>Generalidades School Virtual</b>
Horario: Lunes, miércoles y viernes 9:00am – 10:00am Llevar materiales de Gymboree para las clases virtuales.



PROYECTO GYMBO-AMIGO

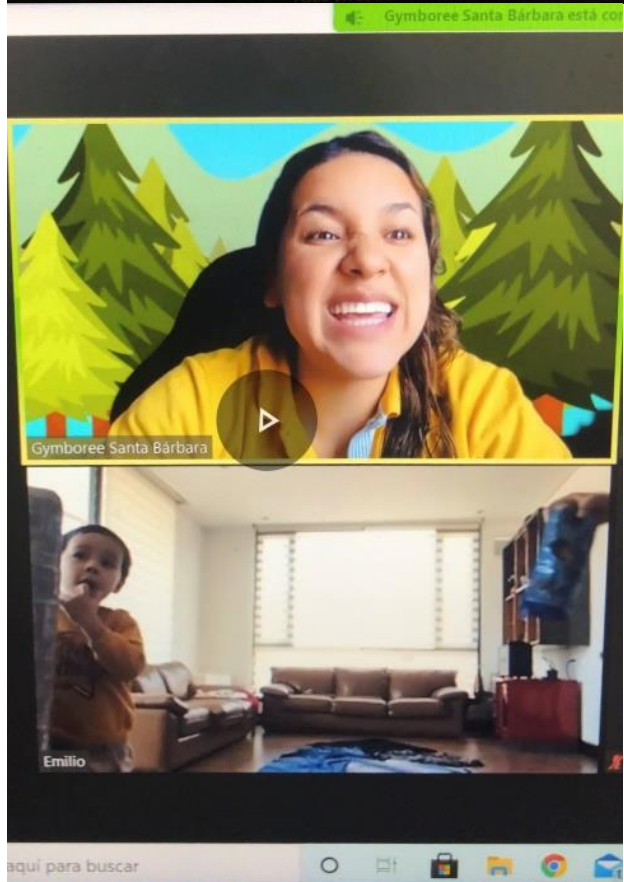
Apéndice E. Reunión con directora Gymboree Santa Bárbara

The screenshot shows a Zoom meeting interface with two video thumbnails. The left thumbnail is labeled 'Cindy Lorena' and the right one is labeled 'Gymboree Santa ...'. Below the video is a PDF document displayed in Adobe Acrobat Reader DC. The PDF contains a table with the following content:

desarrollar la 1era actividad destacada
Desarrollo de la siguiente secuencia lógica de juego y actividades
Actividad de Marca: Movimiento con música
<b>PARACHUTE TIME</b>
<b>15 minutos</b>
Foco imaginario en las actividades del paracaídas (especificadas en cada lesson plan) puede incluir:
Montones de Burbujas (con castañuelas/ bubble catchers)
Popcorn
Abajo
I Carpa de paracaídas
Fly

PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice F. Fotografías observaciones de clases



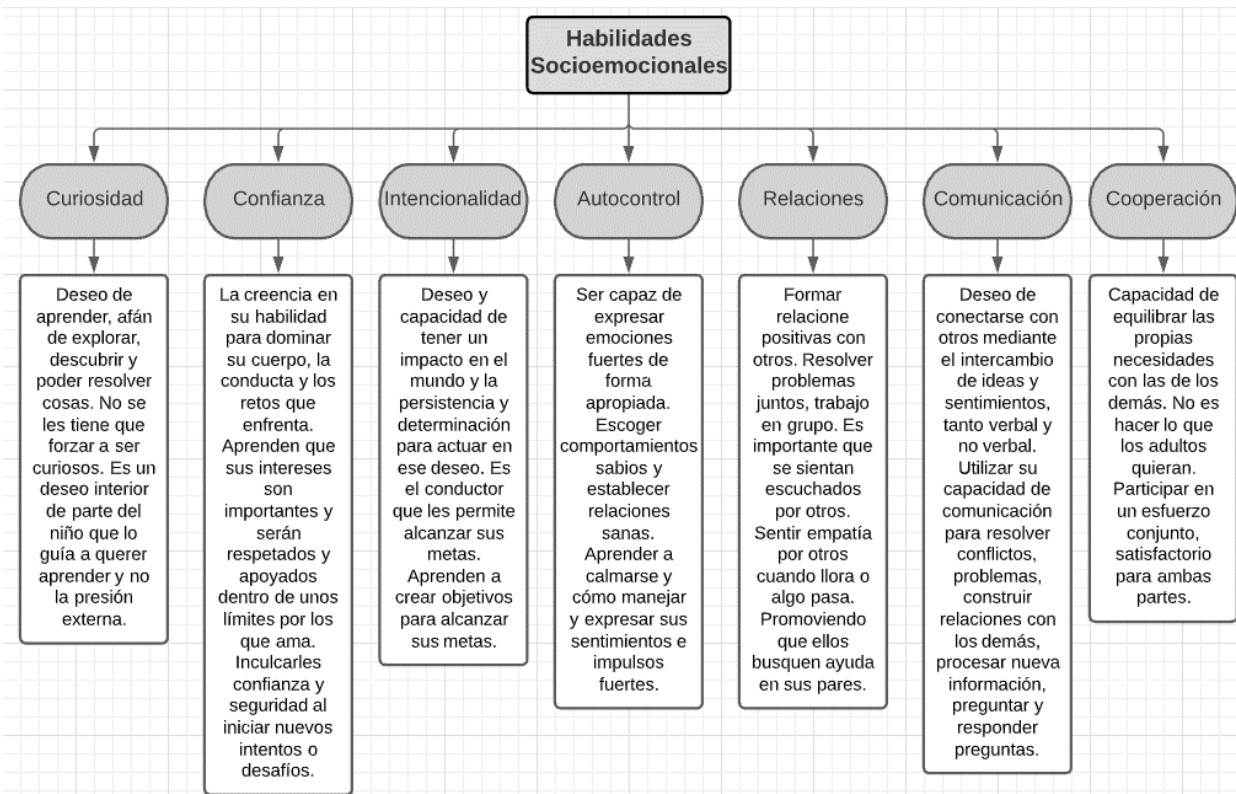


PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice H. Fotografías clases ejecutadas school skills virtual



**Apéndice I. Mapa conceptual habilidades**



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

## Apéndice J. Registro de observación semiestructurado clase presencial

Registro de observación clase presencial		
Habilidad socioemocional	Ítem observable	Observaciones
Confianza	Participa y expresa su opinión de manera tranquila.	Algunos niños expresan su opinión cuando se les pide una respuesta ante algo. Sin embargo, de manera voluntaria ninguno lo hace.
	Realiza actividades nuevas sin temor.	Cuando se les propone alguna actividad nueva la mayoría de los niños no la realizan, hasta después de que la profesora y la auxiliar la ha hecho varias veces.
Curiosidad	Intenta formas diferentes de realizar las actividades.	La mayoría de los niños realizan las actividades propuestas intentando diversas formas de desarrollarlas. Cuando se observan entre ellos también se animan a hacer las de los compañeros.
	Muestra iniciativa para participar en las actividades.	Al principio de las clases casi ningún niño participa de manera voluntaria , pero después de algún tiempo algunos niños lo hacen.
Intencionalidad	Propone ideas para la solución de un problema.	Casi ningún niño propone ideas ante la solución de un problema. Cuando la profesora plantea una posible solución ellos responden repitiendo lo mismo que ella ha dicho.
	Persiste en la consecución de un objetivo planteado.	La mayoría de los niños persiste ante una tarea asignada hasta que logran realizarla. Sin embargo, si no es lo suficientemente motivadora para ellos no lo hacen.
Autocontrol	Espera su turno pacientemente.	Algunos niños esperan con calma su turno. Sin embargo, cuando no se les explica la razón de la espera, ellos se muestran más inquietos.
	Expresa de forma tranquila	La mayoría de los niños expresa sus

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

	<p>sus pensamientos y emociones.</p>	<p>emociones de forma alterada. Sin embargo cuando se les pide que intenten explicar que sucede algunos logran decirlo más tranquilos. También, los momentos en que reaccionan con mayor nivel de calma es en aquellos donde están haciendo actividades que les gusta.</p>
Relaciones	<p>Responde de forma física o verbal a los saludos de cada persona.</p>	<p>La mayoría de los niños responde física y verbalmente al saludo y despedida de adultos o de otros niños. También, responden con entusiasmo ante chocar cinco entre ellos.</p>
	<p>Muestra preocupación hacia lo que les suceda a los otros.</p>	<p>La mayoría de los niños reaccionan ante una expresión efusiva de otros niños. Algunos se muestran preocupados o tristes si ven a otro niño llorando.</p>
Comunicación	<p>Mantiene una conversación sencilla con otras personas.</p>	<p>La mayoría de los niños mantiene un diálogo sencillo con un adulto. Sin embargo, entre ellos esto no sucede.</p>
	<p>Responde y pregunta por iniciativa propia.</p>	<p>Algunos niños realizan preguntas por iniciativa propia ante situaciones en las que necesitan la ayuda del adulto. También, si algún niño realiza una pregunta algunos de ellos responden de manera voluntaria.</p>
Cooperación	<p>Participa en equipo con otras personas.</p>	<p>La mayoría de los niños muestra entusiasmo ante una actividad grupal. Sin embargo, durante la actividad manifiestan querer hacerla solos.</p>
	<p>Muestra actitudes de respeto hacia los otros.</p>	<p>La mayoría de los niños muestran respeto hacia el adulto y hacia los otros niños. Sin embargo ante situaciones de compartir algunos reaccionan de manera agresiva con los otros niños.</p>

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

## Apéndice K. Registro de observación semiestructurado clase virtual

<b>Registro de observación clase virtual</b>		
<b>Habilidad socioemocional</b>	<b>Ítem observable</b>	<b>Observaciones</b>
Confianza	Participa y expresa su opinión de manera tranquila.	La mayoría de los niños no participan de manera voluntaria. Algunos lo hacen cuando se les pide una respuesta y en un tono de voz bajo.
	Realiza actividades nuevas sin temor.	La mayoría de los niños realizan con entusiasmo las actividades que se proponen donde interactúan siempre con el adulto que los acompaña.
Curiosidad	Intenta formas diferentes de realizar las actividades.	La mayoría de los niños intentan realizar las actividades propuestas de formas distintas.
	Muestra iniciativa para participar en las actividades.	Casi ningún niño manifiesta iniciativa al momento de proponer una actividad.
Intencionalidad	Propone ideas para la solución de un problema.	Algunos niños proponen ideas de solución, aunque no las mencionan ante la cámara, sino que la dicen al adulto y luego el adulto lo expresa en la cámara.
	Persiste en la consecución de un objetivo planteado.	Algunos niños persisten en alcanzar la tarea asignada, aunque la mayoría se distrae y olvida lo que tenía que hacer.
Autocontrol	Espera su turno pacientemente.	La mayoría de los niños esperan su turno. Sin embargo, muchos de ellos empiezan a distraerse en sus casas.
	Expresa de forma tranquila sus pensamientos y emociones.	Algunos niños expresan de forma tranquila y verbalmente cómo se sienten. Sin embargo, ante las actividades con el adulto algunos se frustran y lloran.
Relaciones	Responde de forma física o verbal a los saludos de cada	Todos los niños responden verbalmente al saludo o despedida

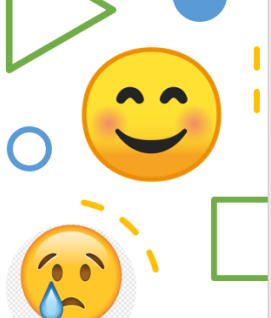



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

	persona.	del adulto o de los otros niños. Además, responden con entusiasmo ante chocar cinco en la cámara.
	Muestra preocupación hacia lo que les sucede a los otros.	La mayoría de los niños reaccionan ante el llanto de otros. También, cuando otro niño está hablando la mayoría lo escuchan.
Comunicación	Mantiene una conversación sencilla con otras personas.	Casi ningún niño mantiene una conversación sencilla con la profesora por medio de la cámara. Sin embargo, con sus acudientes si lo hacen.
	Responde y pregunta por iniciativa propia.	Casi ningún niño responde o pregunta por iniciativa propia. Solamente lo hacen cuando se les pide.
Cooperación	Participa en equipo con otras personas.	Muestra entusiasmo ante el trabajo en equipo con su acudiente en casa.
	Muestra actitudes de respeto hacia los otros.	La mayoría de niños muestran respeto hacia el adulto y los otros niños.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

### Apéndice L. Primer borrador propuesta Gympo-amigo

<p style="text-align: center;"><b>Primer Borrador Proyecto Pasantía</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Gymboree</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Cindy Lorena Escamilla Castiblanco</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>Proyecto Gympo-Amigo</b> School Skills Virtual</p> <p style="text-align: center;"><b>Objetivo principal</b></p> <p>Promover el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de 18 a 36 meses por medio del proyecto Gympo-Amigo en la modalidad virtual para apoyar la preparación al contexto escolar.</p>
1	2
<p><b>En qué consiste el proyecto Gympo-Amigo?</b></p> <p>Gympo amigo es un proyecto que busca favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales en los niños por medio de la modalidad virtual (school skills virtual), con el fin de apoyar su preparación para la etapa escolar.</p> <p>Este proyecto se deriva de las clases de School Skills Presencial, ajustándose a las necesidades de las familias Gymboree que optan por la modalidad virtual debido a la situación de salud mundial.</p>	<p><b>Cómo se va a desarrollar?</b></p> <p>Para desarrollar este proyecto se van a realizar algunos ajustes a la metodología implementada actualmente, buscando favorecer el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños.</p> <p>Para esto, es necesario visibilizar aún más las estrategias implementadas por la profesora durante las clases y de igual manera añadir unas nuevas, manteniendo siempre los principios y valores de Gymboree.</p>
<p><b>En la práctica!</b></p> <p>❑ Como parte del proyecto Gympo-Amigo, se propone agregar a la rutina de inicio y a la rutina de cierre un espacio donde cada niño expresa de manera verbal y visual cómo se está sintiendo en esos momentos. Para esto, se tendrá el apoyo visual de unos "emojicones" que cada niño y la profesora tendrán disponibles desde sus casas, y a la hora de la clase se utilizarán como parte de la rutina de inicio.</p> 	<p><b>En la práctica!</b></p> <p>❑ También, se propone crear un espacio en el que por medio de la lectura mediada se puedan abordar estos temas específicos (habilidades socioemocionales) con los niños de la clase.</p> <p>Para esto, se propone crear un banco de cuentos digitales, disponibles para que la profesora los pueda abordar de manera virtual y favorecer la participación de los niños. Estos cuentos serán previamente seleccionados y acordes a la edad de los mismos. Esta dinámica de lectura mediada, se puede realizar en la primera clase de la semana y seguir comentándola durante la misma. De igual forma, cada libro digital tendrá una actividad guía como sugerencia para abordar el tema del libro.</p> 
5	6
<p>Además de lo anterior también se propone lo siguiente como parte del proyecto Gympo-Amigo.</p> <p>❑ Realizar infografías o material informativo y práctico sobre las 7 habilidades socioemocionales, dirigidas tanto para padres como para profesores de School skills virtual.</p> <p>❑ Posibilidad de realizar una planeación diferente para school skills presencial y otra para school skills virtual, donde se incluya la lista de materiales a solicitar a los papás. Esto debido a que en muchas ocasiones las actividades varían dependiendo si es presencial o virtual, así como también los días en que se ve playlab, música, fitness fun, arte, etc.</p>	<p style="text-align: center;"><b>Muchísimas Gracias!</b></p> <p style="text-align: center;"><i>Quedo atenta a todos los comentarios</i></p> <p style="text-align: right;"><i>Cindy Lorena Escamilla Castiblanco</i> <i>Pasantía Universidad de La Sabana</i></p>
7	8













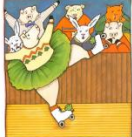



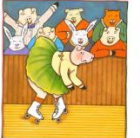





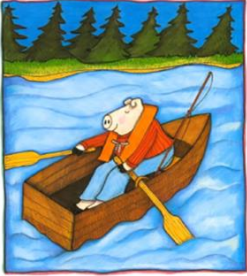

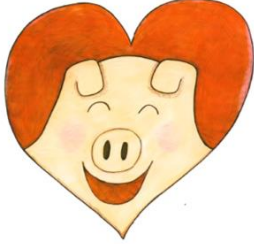

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Apéndice M. Población delimitada proyecto Gympo-amigo**

Niños	Familias	Profesores
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niños menores de tres años.</li> <li>• Modalidad virtual sedes Santa Bárbara y Colina.</li> <li>• Modalidad presencial sede Santa Bárbara.</li> <li>• Pertenecientes al programa school skills.</li> <li>• Como producto se desarrollará una investigación y recolección de cuentos digitales relacionados con las habilidades socioemocionales para implementar con esta población.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Familias de los niños pertenecientes a las modalidades virtual y presencial de school skills.</li> <li>• Incluye a los acudientes y cuidadores.</li> <li>• Las familias son pertenecientes a estratos socioeconómicos 4, 5 y 6.</li> <li>• Como producto de desarrollarán handouts o folletos dirigidos a esta población, con información práctica para apoyar lo implementado en Gympo-amigo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profesores modalidad virtual y presencial de la sede Santa Bárbara.</li> <li>• Profesores modalidad virtual de la sede Colina.</li> <li>• Profesores Gymboree Colombia.</li> <li>• Como producto se desarrollarán una cartilla con información general sobre la implementación del proyecto y unas guías de actividades para complementar la lectura mediada de los cuentos propuestos.</li> </ul>

PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice N. Cuento confianza

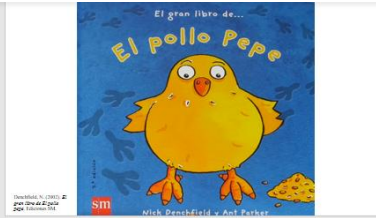
<p>PROYECTO GYMBO-AMIGO <b>CONFIANZA</b></p>  <p>GYMBOree</p>	 <p>I LIKE ME! BY NANCY CARLSON</p>	 <p>Y mi mejor amiga... soy yo misma!</p>	<p>Yo solita me diverto. Hago lindos dibujos.</p>  <p>Y solita leo libros buenos!</p>
<p>I LIKE ME! Nancy Carlson Puffin Books</p>	 <p>Tengo una mejor amiga.</p>	 <p>Monto en mi bici muy rápido!</p>	 <p>Y solita leo libros buenos!</p>
<p>Solita sé cuidarme!</p>  <p>Yo me cepillo los dientes.</p>	 <p>Me gusta estar limpia</p>  <p>Comer comida sana.</p>	<p>Cuando algo me pone triste,</p> 	 <p>Yo misma me animo.</p>  <p>Cuando me caiga.</p>
<p>Cuando me levanto por la mañana me digo: Buenos días preciosa!</p> 	<p>Me gusta mi rabito enroscado,</p>  <p>Mi barriguita redonda</p>  <p>Y mis pies chiquitos.</p>	<p>Yo solita me levanto</p>  <p>Cuando algo me sale mal,</p> 	<p>Lo intento</p>  <p>otra</p>  <p>y otra vez!</p> 
 <p>No importa a donde voy,</p>  <p>o lo que hago,</p>	 <p>Siempre soy la misma! Porque...</p>		
 <p>Me gusto como soy!</p>	<p>PROYECTO GYMBO-AMIGO <b>CONFIANZA</b></p>  <p>Carlson, N. (1990). <i>I like me</i>. Puffin Books.</p> <p>CINDY BECAMELLA UNIVERSIDAD DE LA SABANA</p> <p>GYMBOree PLAY &amp; MUSIC</p>		

PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice O. Cuento curiosidad



1



2



3



4



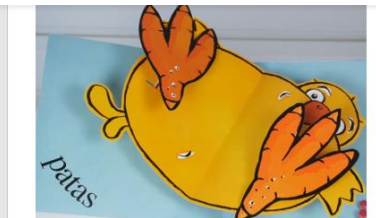
5



6



10



11



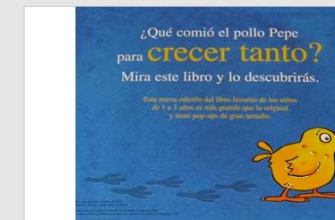
12



13



14



15



PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice P. Cuento intencionalidad



1



2



3



Este era un niño que amaba las estrellas.



Cada noche las miraba desde su ventana.

deponiendo una parte de él.



Sofista que se harían amigos jugarían a las escondidas.



Se le ocurrió jugaría con el salvavidas del bote de su papá.

pero descubrió que el salvavidas era demasiado grande para él.



Creyó que podría alcanzar en su nave espacial, pero recordó que no tenía gasolina para el motor. Había viajado a la luna.



¿Y si le pedía a una gaviota que lo llevara hasta la estrella?

La única gaviota que andaba cerca no quería ayudarlo.

13

14

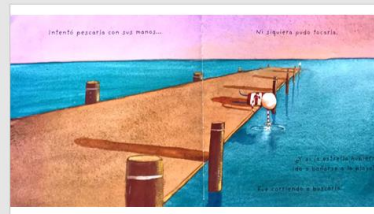
15



Aquí nunca lo atraparía.



En ese momento notó que algo flotaba en el agua. Era la estrella más hermosa. Una estrella azul... ¿le habría caído del cielo?



Intentó pescarla con sus manos...

Al intentar pudo pescarla.



esperaré y esperaré...



Y así como imaginaba,

ahí estaba la estrella sobre la arena dorada.



Al fin, el niño había conseguido su estrella.

Una estrella sólo para él.

19

20

21



Para leer y leer.

Este era un niño que amaba las estrellas...



PROYECTO GYMBO-AMIGO INTENCIONALIDAD



Jeffers, O. (2010) Cómo atrapar una estrella. Editorial Fondo de cultura.

GYMBOREE UNIVERSIDAD DE LA SABANA

# PROYECTO GYMBO-AMIGO

## Apéndice Q. Cuento autocontrol

1 PROYECTO GYMBO-AMIGO  
AUTOCONTROL  
GYMBOREE

2 el monstruo de colores

3

4 Este es el monstruo de colores. Hay un hilo llamado rojo, confuso, aturdido... No sabe muy bien qué le pasa.

5 ¿Te ha caído a ti hacer un problema? No aprendas nunca.

6 Cuando estás feliz con las emociones, así todas reueltas, así felices.

7 Tendrás que separar y controlar cada una en su botella. Si quieres, te ayudo a poner orden.

8 Cuando estás alegre, las cosas brillan mucho... y quieres compartir tu alegría con los demás.

9 La alegría es contagiosa. Déjala correr en círculos, así como el sol, así como las mariposas.

10

11 Cuando estás triste, se nubla el corazón y quieres estar solo... y no te quieres hacer nada.

12

13 La tristeza siempre está echando de menos algo. Se hace un nudo en el pecho, así como los días de lluvia.

14 Cuando estás enfadado, sientes que se te comen las uñas. Necesitas hacer algo para que se vaya la rabia.

15 La rabia es un monstruo rojo que se va enfadando cada vez que se le hace un problema.

16 ... así como la rabia y el odio de alguien.

17 Cuando alguien te hace un problema y quieres hacer algo... y quieres que no pueda hacer lo que te gusta.

18 El miedo es oscuro. Te escondes y te pones como un ratón en la oscuridad.

19 Cuando estás en calma, necesitas jugar a jugar y jugar a jugar. Te calmas en paz.

20 La calma es tranquila como las plantas, ligera como una brisa de viento.

21

22 ... y ordenadas funcionan mejor, así que ¿qué? ¿Te estás total en el día?

23

24 Cada vez que tienes una emoción, está una forma un color diferente.

25

26

27

28

29

30 PROYECTO GYMBO-AMIGO  
AUTOCONTROL  
GYMBOREE

PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice R. Cuento relaciones

<p>PROYECTO GYMBO-AMIGO <b>RELACIONES</b></p> <p>GYMBOREE</p>	<p>Hasta que podamos <b>abrazarnos</b></p>	<p>Erizo y Tortuga eran muy buenos amigos.</p>	<p>Pero no tenían permiso para tocarse.</p>
<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>	<p>4</p>
<p>"Tranquilos" - dijo Bóho.</p>	<p>"Hay muchas otras maneras de demostrarle a alguien que le quieres."</p>	<p>Erizo probó con un saludo.</p>	<p>Eso hizo que Tortuga sonriera.</p>
<p>5</p>	<p>6</p>	<p>7</p>	<p>8</p>
<p>Tortuga puso una cara graciosa.</p>	<p>Eso hizo reír a Erizo.</p>	<p>Erizo escribió una carta.</p>	<p>Y Tortuga le contestó con otra.</p>
<p>Y, cuando Tortuga se puso a bailar, Erizo bailó como ella.</p>	<p>Erizo envió un beso volando por el aire.</p>	<p>Tortuga lo vio, lo atrapó y se lo guardó. Y le envió tres besos de vuelta.</p>	<p>Tortuga cantó una canción. Erizo tocó para acompañarla.</p>
<p>13</p>	<p>14</p>	<p>15</p>	<p>16</p>
<p>Después, los dos hicieron el mismo dibujo.</p>	<p>para que todo el mundo supiera que eran amigos. . .</p>	<p>...cuando llovía. . .</p>	<p>... y cuando brillaba el sol.</p>
<p>17</p>	<p>18</p>	<p>19</p>	<p>20</p>
<p>No se podían tocar.</p>	<p>No se podían abrazar.</p>	<p>Pero los dos sabían que se querían.</p>	<p>PROYECTO GYMBO-AMIGO <b>RELACIONES</b></p> <p>GYMBOREE</p>



# PROYECTO GYMBO-AMIGO

## Apéndice S. Cuento comunicación



1



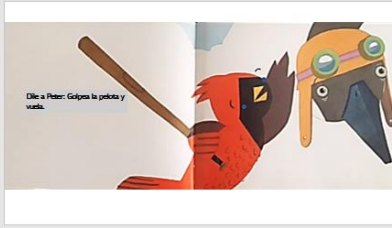
2



3



4



5



6



10



11



12



13



14




15





16


# PROYECTO GYMBO-AMIGO


## Apéndice T. Cuento cooperación

1 


2 

3 


4 

5 


Hace mucho tiempo los animales querían saber a qué sabía la luna, ya que siempre estaba brillando mucho.

6 


Así que la tortuga empezó a subir la montaña más alta para poder tocar la luna.

10 

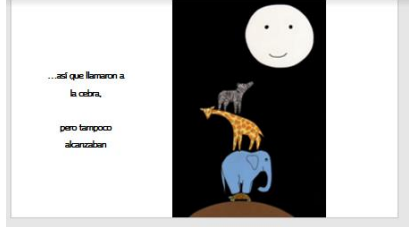
Pero por más que lo intentaba, la tortuga no alcanzaba.

11 

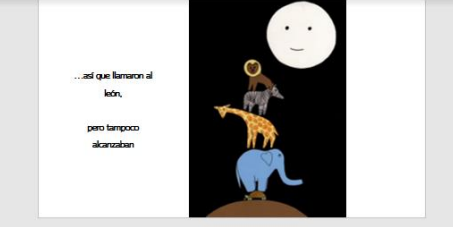
... así que llamaron al elefante, pero tampoco alcanzaban.

12 

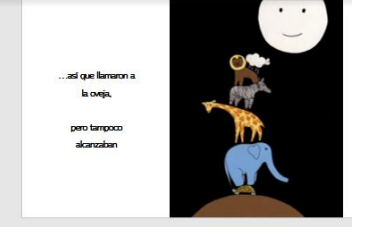
... así que llamaron a la jirafa, pero tampoco alcanzaban.

13 

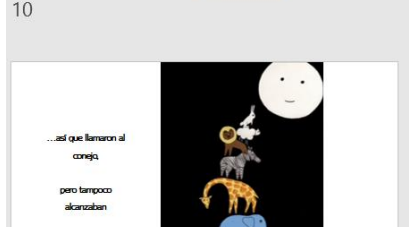
... así que llamaron a la cebra, pero tampoco alcanzaban.

14 

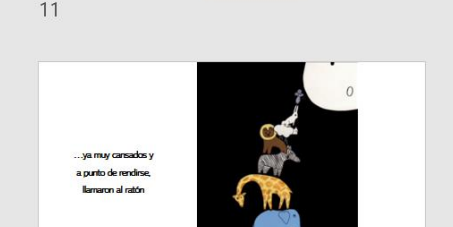
... así que llamaron al león, pero tampoco alcanzaban.

15 


... así que llamaron a la oveja, pero tampoco alcanzaban.

16 

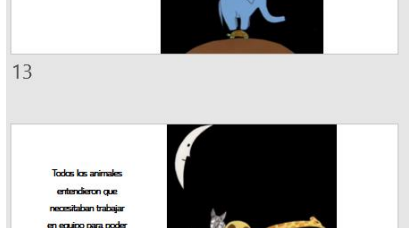
... así que llamaron al conejo, pero tampoco alcanzaban.

17 


... ya muy cansados y a punto de rendirse, llamaron al ratón.

18 

Quien con la ayuda de todos los animales, logró alcanzar un pedacito de luna, y le fue dando un poquito al conejo, a la oveja, al león, a la cebra, a la jirafa, al elefante y a la tortuga.


19 

Todos los animales entendieron que necesitaban trabajar en equipo para poder saborear la deliciosa luna y así terminaron muy felices siendo amigos.

20 

PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice U. Cartilla Gymbo-amigo profesores



### PROYECTO GYMBO-AMIGO

Guía para Profesores

**GYMBOREE**

### QUÉ ES GYMBO-AMIGO?

Gymbo-amigo es un proyecto que busca promover en los niños el desarrollo de las siete habilidades socioemocionales, por medio de literatura infantil y actividades pedagógicas.

**GYMBOREE**

### CÓMO SURTIÓ GYMBO-AMIGO?



**GYMBOREE**

### FLEXIBILIDAD GYMBO-AMIGO



**GYMBOREE**

### CÓMO LO VAMOS A LOGRAR?

Cada una de las siete habilidades se aborda a partir de:

- Cuentos infantiles
- Guías de actividades
- Handouts dirigidos a los papás.

**GYMBOREE**

### Cuentos Infantiles



- Permite enseñar temas emocionales.
- Interacción y emoción.
- Identificar aspectos emocionales en los personajes.
- Propicia momentos de diálogo.

**GYMBOREE**

### Cuentos Infantiles

**GYMBOREE**


### GUÍA DE ACTIVIDADES



- Dirigidas a quien vaya a implementar el proyecto con los niños.
- Guías en formato pdf.
- Cada habilidad, es decir cada cuento tiene su guía de actividades.
- Todas tienen el mismo estilo y formato, claro y sencillo.

**GYMBOREE**

### HANDOUTS PAPÁS



- Dirigidos a los padres de familia.
- Handouts en formato pdf.
- Cada habilidad, es decir cada cuento tiene su propio handout.
- Todas tienen el mismo estilo y formato, claro, sencillo y cortos.

**GYMBOREE**

Consigna Proyecto Gymbo-Amigo			
Habilidad	Cuento	Sesiones	Duración
Relaciones	Hasta que podamos abrazarnos	1 semana	2 sesiones, 20 minutos por sesión
Autocontrol	El monstruo de colores	1 semana	2 sesiones, 20 minutos por sesión
Confianza	Me gusta como soy	1 semana	2 sesiones, 20 minutos por sesión
Curiosidad	El pablo Pápa	1 semana	2 sesiones, 20 minutos por sesión
Cooperación	A qué sabe la luna	1 semana	2 sesiones, 20 minutos por sesión
Intencionalidad	Como que una moneda	1 semana	2 sesiones, 20 minutos por sesión
Comunicación	Amplante	1 semana	2 sesiones, 20 minutos por sesión

**GYMBOREE**

### LAS 7 HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES



**GYMBOREE**

### RELACIONES

*Es la capacidad para formar relaciones positivas con otros, resolviendo problemas y asumiendo trabajos en grupo.*



**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Favorece la participación de cada uno de los niños durante la clase.
- ✓ Promueve la interacción entre los niños y sus acudientes.
- ✓ Realiza preguntas que permita crear conversaciones entre los niños.
- ✓ Crea un ambiente de respeto por la opinión del otro.

**GYMBOREE**

Cuento: *Hasta que podamos abrazarnos.*  
Autor: Eon McLaughlin y Polly Dunbar.

Duración: 1 semana (3 sesiones).  
El proyecto Gymbo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

Sesión 1 Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.	Sesión 2 Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.	Sesión 3 Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.
--	---	---

**GYMBOREE**

### OTROS CUENTOS SUGERIDOS

**GYMBOREE**

### AUTOCONTROL

*Es la capacidad de expresar emociones fuertes de forma apropiada, escogiendo comportamientos sabios y así establecer reacciones sanas.*



**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Permite a los niños expresar sus emociones y muéstrate tranquilo ante ellas.
- ✓ Ofrece sugerencias para expresar sus emociones e impulsos adecuadamente.
- ✓ Favorece actividades de expresión emocional.
- ✓ Crea un ambiente de respeto ante la expresión de emociones de cada uno de los niños.

**GYMBOREE**

Cuento: *El monstruo de colores.*  
Autor: Anna Lennox.

Duración: 1 semana (3 sesiones).  
El proyecto Gymbo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

Sesión 1 Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.	Sesión 2 Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.	Sesión 3 Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.
--	---	---

**GYMBOREE**

### OTROS CUENTOS SUGERIDOS

**GYMBOREE**

### CONFIANZA

*Es la creencia que los niños tienen en sus propias habilidades para dominar sus cuerpos, conductas y los retos que enfrentan.*



**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE.**

- ✓ Resalta verbalmente los aspectos positivos de cada niño.
- ✓ Reconoce los esfuerzos de los niños así como sus resultados.
- ✓ Ofrece actividades con un nivel de dificultad acorde a su nivel de desarrollo.
- ✓ Permite espacios donde los niños puedan expresar sus propios aprendizajes.



**GYMBOREE**

PROYECTO GYMBO-AMIGO

**Cuento:** Me gusto como soy.  
Autor: Nancy Carlson.

Duración: 1 semana (3 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

<b>Sesión 1</b>	<b>Sesión 2</b>	<b>Sesión 3</b>	<b>Enviar el formulario de Comunicación a los papás.</b>
Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.	

19

**OTROS CUENTOS SUGERIDOS**

- «El Gran Libro de los Super Héroes de Susanna Horn»
- «¡Qué! de Mariposa del Libro Abierto»
- «El Libro del Niño de Hans Christian Andersen»
- «No Importa de Christian Holmberg»
- «Max el Artista de Marco Donatoni»




20

**CURIOSIDAD**

Es el deseo de aprender y arjar de explorar, descubrir y poder resolver situaciones.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE:**

- ✓ Ofrece espacios de juego libre teniendo en cuenta los intereses de los niños.
- ✓ Establece límites adecuados y seguros que les permita explorar de forma autónoma.
- ✓ Indaga a partir de los comentarios de los niños, respetando sus opiniones.
- ✓ Realiza preguntas abiertas que le permita a los niños descubrir y explorar por sí mismos.






21

**Cuento:** El gran libro de el pollo Pepe.  
Autor: Nick Doroshid.

Duración: 1 semana (3 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

<b>Sesión 1</b>	<b>Sesión 2</b>	<b>Sesión 3</b>	<b>Enviar el formulario de Comunicación a los papás.</b>
Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.	

22

**OTROS CUENTOS SUGERIDOS**

- «El Sombrero de los Colores de Barb Rosenstock»
- «Cómo lo veí De Vera Gold»
- «El pequeño Ed de Abigail Nuncio del Libro»
- «El Pequeño León de James Matthew Smith»
- «Cómo Escuchar un León de Helen Stephens»





23

**COOPERACIÓN**

Es la capacidad de equilibrar las propias necesidades con las de los demás, participando en un esfuerzo conjunto y satisfactorio para ambas partes.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE:**

- ✓ Escucha la opinión de cada uno de los niños antes de tomar alguna decisión grupal.
- ✓ Resalta verbalmente las características positivas de cada niño en un trabajo grupal.
- ✓ Explicales la importancia de las normas y permíteles participar en la creación de las mismas.
- ✓ Crea un ambiente de respeto y tolerancia donde cada niño pueda expresarse con libertad hacia el otro.

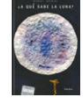




24

**Cuento:** A qué sabe la luna.  
Autor: Michael Grejniec.

Duración: 1 semana (3 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

<b>Sesión 1</b>	<b>Sesión 2</b>	<b>Sesión 3</b>	<b>Enviar el formulario de Comunicación a los papás.</b>
Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.	

25

**OTROS CUENTOS SUGERIDOS**

- «¡Migro! Amarrado de Olga de Olivo»
- «Una Montaña de Amigos de Astrid Scholten»
- «La Mejor Sopa del Mundo de Susanna Horn»
- «Los Tres Cerditos de Valérie Mal»






26

**INTENCIONALIDAD**

Es el deseo y la capacidad de tener un impacto en el mundo y la persistencia y determinación para actuar en ese deseo.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE:**

- ✓ Celebra y resalta con entusiasmo los logros de cada uno de los niños.
- ✓ Realiza preguntas que les ayude a los niños a resolver ellos mismos los problemas.
- ✓ Plantea situaciones sencillas donde ellos mismos expliquen a otros sus planes y la mejor forma para lograrlos.
- ✓ Valida con comentarios positivos sus intereses y participación en el grupo.






27

**Cuento:** Cómo atrapar una estrella.  
Autor: Oliver Jeffers.

Duración: 1 semana (3 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

<b>Sesión 1</b>	<b>Sesión 2</b>	<b>Sesión 3</b>	<b>Enviar el formulario de Comunicación a los papás.</b>
Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.	

28

**OTROS CUENTOS SUGERIDOS**

- «¡Oh! ¡dámelo! Volar de Susanna Horn»
- «Casi de Peter H. Reynolds»
- «El Punto de Peter H. Reynolds»
- «La Lectura de Fábula de Frapp»
- «No Amigos y Yo de Dor Book»
- «Así es la Vida de Ana Leticia Hammer»




29

**COMUNICACIÓN**

Es el deseo de conectarse con otros mediante el intercambio de ideas y sentimientos, tanto verbal y no verbal.

**ASPECTOS A TENER EN CUENTA DURANTE LA CLASE:**

- ✓ Permita espacios donde los niños puedan interactuar verbalmente entre ellos de manera libre.
- ✓ Anime a los niños a escuchar de forma activa cuando alguien más esté hablando.
- ✓ Proponga situaciones en las que los niños deban levantar la mano para pedir su turno y esperar el de los demás.
- ✓ Crea un ambiente de respeto y confianza para facilitar la comunicación entre todos.






30

**Cuento:** Telephone.  
Autor: Mac Barnett.

Duración: 1 semana (3 sesiones).  
El proyecto Gympo-amigo se realiza los 20 minutos iniciales de cada sesión virtual.

<b>Sesión 1</b>	<b>Sesión 2</b>	<b>Sesión 3</b>	<b>Enviar el formulario de Comunicación a los papás.</b>
Lectura inicial del cuento y actividad 1 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 2 de la guía.	Repaso del cuento y actividad 3 de la guía.	

31



**OTROS CUENTOS SUGERIDOS**

- «Secreto de Andrea Noturana»
- «No Amigos y Yo de Dor Book»
- «A Inverso de Iara Guati»
- «No, no y no de César Fernández»
- «Recicho de Carlo Collodi»




32

**RECUERDA QUE TÚ ERES EL MAYOR EJEMPLO PARA TUS ESTUDIANTES. ELLOS SIEMPRE ESTÁN APRENDIENDO DE TI.**

33

# ME GUSTO COMO SOY CONFIANZA



## Canción introducción

Mi gran amigo Gympo

Yo tengo un amigo que me hace sonreír

Usa un morño grande y es roja su nariz

Viste de colores, se divierte junto a mí

Levanta sus brazos cuando está feliz

Hola, hola... me saluda cuando llego

Y me dice vamos a jugar

Gympo, Gympo mi mejor amigo

Siempre Gympo, un mundo de color

Gympo, Gympo, aprendiendo juntos

Gympo, Gympo, está en mi corazón

## Ambientando el cuento modalidad virtual y presencial

Para este día pida a los adultos y a los niños que tengan preparado una foto impresa de ellos mismos y un espejo cerca disponible, o que lleven estos elementos al salón de clase en la modalidad presencial. También, puede animarlos a utilizar algún filtro que les guste mucho y mantener siempre la cámara encendida. Para introducir al personaje principal de la historia, puede tener impresa una foto de un cerdito y el audio del sonido que este animal hace, a su vez, pueden discutir sobre algunas características físicas y propias de este animal, con preguntas como: qué lo hace diferente al resto de animales, qué tiene bonito, qué tiene feo, qué puede hacer, entre otras.

Además, cada niño va a mencionar qué es lo que más le gusta de este animal, puede ser algún aspecto físico o emocional, y entre todos realizarán los movimientos y sonidos

propios de los cerditos. Está bien si los niños no permanecen en la cámara todo el tiempo para escuchar la historia o si se ponen de pie durante la lectura, recuérdelos a los adultos que ellos están escuchando desde cualquier parte que se encuentren.

### **Puntos de conexión del cuento**

Libro: *Me gusto como soy*

Puntos de conexión con juego: El cerdito es un animal precioso, aunque a veces las personas dicen muchas cosas feas sobre este animal. Sin embargo, la cerdita de nuestra historia sabe perfectamente cómo es ella, sabe las cosas que hace muy bien y aquellas que no le salen tan bien. Sabe lo que le gusta y lo que no le gusta hacer. Sabe que su colita es corta y su barrigita grande. Sabe que a veces se enoja y a veces está feliz. Nuestra cerdita sabe muchas cosas sobre ella misma y esto le ayuda a entender lo valiosa e importante que es.

Anime a los adultos a reflexionar con los niños sobre la importancia de conocerse a ellos mismos y confiar en sus capacidades para alcanzar grandes metas. Resalten entre todos, las fortalezas que cada uno tiene, así como también las debilidades. Es importante que usted como adulto transmita confianza al hablar de usted mismo, mencionando con tranquilidad sus habilidades, así como sus aspectos mejorables, ya que esto le permite entender al niño que él mismo es capaz de muchas cosas, pero también puede entender que siempre hay áreas donde puede mejorar y eso también está bien.

Mientras lee la historia, invite a los adultos a jugar con los niños con la ayuda del espejo y a medida que la historia menciona características físicas del personaje, permita que el niño explore esas mismas características en él usando el espejo. Recuerde que usted es el modelo, así que diviértanse y disfruten el cuento.

### **Actividades a partir de la lectura en modalidad virtual y presencial**

- *Mi retrato*: Cada niño tendrá impresa una fotografía de él mismo y con ayuda del adulto realizarán un marco para colgarla en su habitación. Para esto pueden utilizar materiales artísticos como pintura, palos de paleta, foami, entre otros. Adicional a

**PROYECTO GYMBO-AMIGO**  
CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

esto, cada niño mostrará ante la cámara su fotografía con el marco y mencionará qué es lo que más les gusta de ellos física y emocionalmente. Recuerde siempre ser el modelo del niño e iniciar dando los ejemplos.

- **Me conozco y me cuido:** En un mural gigante cada niño realizará una bitácora sobre ellos mismos. Para esto, irán dibujando en el mural aspectos que se van mencionando como: comida favorita, color favorito, juguete favorito, el día más feliz, el día más triste, el mejor regalo que han recibido, entre otros. Al final, cada niño de manera voluntaria mencionará al grupo uno de estos aspectos. Esto facilitará el auto reconocimiento.
- **Me presento con Gympo:** Utilice como fondo de pantalla algo que simule un teatro y ubique el títere de Gympo en el centro; en la modalidad presencial prepare un escenario de teatro y ubique a un Gympo grande en el centro. Usted les explicará a los niños que Gympo vino a visitarlos y para eso cada uno de ellos debe presentarse delante de él. Para esto, cada uno se parará al frente de la cámara y hará una breve descripción sobre ellos mismos. Recuerde siempre iniciar siendo el modelo de las actividades y anime al adulto a apoyar al niño a hacerlo.

### Despedida

... Y colorín colorado este cuento ha terminado.

Es importante generar un diálogo o reflexión de cierre acorde a la edad de los niños.



Carlson, N.  
(1990). *I like me.*  
Puffin Books.

**Referencias**

- Apter, T. (2007). *The confident child: Raising children to believe in themselves*. W. W. Norton & Company.
- Conejeros, M. L., Rojas, J., & Segure, T. (2010). Confianza: un valor necesario y ausente en la educación chilena. *Perfiles educativos*, 32(129), 30-46.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-confidence from 24-36 months*. <https://bit.ly/3xlvHsr>.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-confidence from 12-24 months*. <https://bit.ly/3aAnF5m>.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2016). *Developing self-confidence from birth to 12 months*. <https://bit.ly/3gArLyg>.
- Zero To Three. (21 de febrero de 2010). *Tips on helping your child develop confidence*. <https://bit.ly/2RR7tpG>.
- Zero To Three. (3 de febrero de 2017). *Promoting self-confidence and self-esteem*. <https://bit.ly/3sLjCtb>.



# EL POLLO PEPE

## CURIOSIDAD



### Canción introducción

Mi gran amigo Gympo

Yo tengo un amigo que me hace sonreír

Usa un moño grande y es roja su nariz

Viste de colores, se divierte junto a mi

Levanta sus brazos cuando está feliz

Hola, hola... me saluda cuando llego

Y me dice vamos a jugar

Gympo, Gympo mi mejor amigo

Siempre Gympo, un mundo de color

Gympo, Gympo, aprendiendo juntos

Gympo, Gympo, está en mi corazón

### Ambientando el cuento modalidad virtual y presencial

Utilice un fondo virtual de granja que simule el ambiente natural donde viven los pollos. También, puede utilizar un filtro de color amarillo o algo similar donde aparezcan pollos o gallinas alrededor. En las clases presenciales puede simular una granja con la ayuda de paja e imágenes de animales. Para continuar ambientando puede avisar a los niños para que tengan maíz o crispetas en su casa y un recipiente que permita dramatizar la historia y alimentar al pollo Pepe. Adicional a esto, se puede tener preparado el sonido que hacen los pollos y reproducirlo durante la lectura.

Además, a medida que se lee el cuento y se menciona una parte del cuerpo se puede enfocar esta parte en la cámara y pedirle a los niños y adultos que hagan lo mismo añadiendo un movimiento, generando mayor interés e interacción durante la lectura. En la modalidad presencial, puede proponer a los niños que a medida que se mencionan

partes del cuerpo ellos realicen un movimiento gracioso con este. Está bien si los niños no permanecen en la cámara todo el tiempo para escuchar la historia o si se ponen de pie durante la lectura, recuérdelos a los adultos que ellos están escuchando desde cualquier parte que se encuentren.

### **Puntos de conexión del cuento**

**Libro:** El pollo Pepe

**Puntos de conexión con juego:** Pepe es un pollo amarillo que siempre tiene hambre y le encanta comer, gracias a esto es muy grande. La mamá de Pepe es aún más grande y todo esto es debido al maíz, la cebada y el trigo que comen.

Anime a los adultos a expresarle a los niños la importancia de explorar y descubrir qué sucede en ellos mismos cuando al igual que Pepe se alimentan de manera saludable. Escuche sus ideas e indaga a partir de lo que los niños están expresando. Resalte siempre la importancia de permitirles a los niños explorar y conocer su mundo a partir de los intereses que cada uno tenga.

Mientras lee la historia, invite a los adultos a jugar con los niños imitando el sonido y movimiento de los pollos, así como los gestos y las partes del cuerpo que el libro va mencionando. Recuerde que usted es su modelo, así que diviértase realizando sonidos y movimientos exagerados. Pregunte a los niños cuáles son los sonidos o movimientos particulares de lo que van observando, deles un tiempo de respuesta y déjese sorprender con las reacciones que tienen a las imágenes.

### **Actividades a partir de la lectura en modalidad virtual y presencial**

- **Alimentemos a Pepe:** Proponga a las familias tener crispetas (maíz) preparadas en sus casas y a partir de esto cada niño jugará a alimentar a Pepe porque tiene hambre. En el salón de clases puede tener preparadas o crispetas o simular con pelotas. Para esto, reproduzca el sonido de un pollo y anime a los niños a alimentarlo a medida que Pepe se va calmando y se va silenciando el sonido. Cada niño alimentará a Pepe colocando crispetas en un recipiente y realizando conteo de acuerdo con el número de maíces que se va diciendo.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**PROYECTO GYMBO-AMIGO**  
CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

- *Bailando como Pepe:* Cada niño se disfraza de Pepe con ropa que tenga en su casa o en el salón y bailarán la canción de "rápido y despacio" a medida que caminan y se mueven como pollos.
- *La gallina y el pollito:* El niño se disfraza de pollo y su acudiente de gallina. En presencial el profesor sería la gallina y los niños los pollitos. Reproduzca una canción y mientras la música suena el adulto (gallina) debe atrapar al niño (pollito) o viceversa, y cuando la música se detenga deben quedar congelados.
- *Gymbo conoce a Pepe:* Con la ayuda del títere de Gymbo que los niños tienen en sus casas o en el salón de Gymboree, pídale que lo ubiquen en una silla. A continuación, la misión del niño es preparar el escenario en su casa a estilo de granja, donde viven los pollitos, para esto pueden utilizar cajas, cobijas o cualquier otro elemento que tengan cerca. Cuando ya esté preparado el escenario le contará a Gymbo sobre su amigo Pepe, mostrando los movimientos y sonidos que este hace

### Despedida

... Y colorín colorado este cuento ha terminado.



Denchfield, N.  
(2002). *El gran libro de El pollo pepe.*  
Ediciones SM.

**Referencias**

- Engel, S. (2015). *The Hungry Mind: The origins of curiosity in Childhood*. Harvard University Press.
- Berlyne, D. E. (1960). *Conflict Arousal and Curiosity*. McGraw-Hill Book Company.
- Tough, P. (2012). *How Children Succeed: Grit, Curiosity, and the hidden power of Character*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Parlakian, R. (2020). *Nurturing your young child's curiosity*. Zero to three, National Center for Infants, toddlers, and families.
- Gehl, M. (2020). *Turning judgment into wonder*. Zero To Three, National Center for Infants, toddlers, and families.
- Zero To Three. (20 de febrero de 2010). *Tips on nurturing your child's curiosity*. <https://bit.ly/3nodRk8>.

**Apéndice X. Guía de actividades intencionalidad**

PROYECTO GYMBO-AMIGO  
CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

# CÓMO ATRAPAR UNA ESTRELLA

## INTENCIONALIDAD

**Canción introducción**

Mi gran amigo Gympo  
Yo tengo un amigo que me hace sonreír  
Usa un moño grande y es roja su nariz  
Viste de colores, se divierte junto a mí  
Levanta sus brazos cuando está feliz  
Hola, hola... me saluda cuando llego  
Y me dice vamos a jugar  
Gympo, Gympo mi mejor amigo  
Siempre Gympo, un mundo de color  
Gympo, Gympo, aprendiendo juntos  
Gympo, Gympo, está en mi corazón

**Ambientando el cuento modalidad virtual y presencial**

Utilice un fondo virtual del espacio o la galaxia, donde se pueda observar bien las estrellas del cielo. También, puede utilizar un filtro de una estrella, un casco de astronauta o una nave espacial. En la modalidad presencial puede oscurecer el salón con bolsas negras y pegar estrellitas en el techo. Para continuar ambientando la historia, puede avisar a los niños y los adultos que apaguen la luz o que se ubiquen en un espacio oscuro para simular una noche llena de estrellas. Igualmente, puede pedirles a los niños que con una cobija hagan una cueva de tal forma que se oscurezca y se simule que está de noche. Adicional a esto, puede tener preparado algunos audios del sonido del espacio o la galaxia, o el sonido de un cohete despegando de la tierra y reproducirlo antes de la lectura.

Además, a medida que se lee el cuento y se mencionan algunas ideas para atrapar una estrella, puede pedirles a los niños que opinen sobre de qué forma pueden ayudar al personaje a lograrlo. Para esto, cada niño puede enfocarse en su cámara el cielo desde su casa y observar si hay alguna estrella o no y discutir a qué hora del día aparecen las estrellas. En la modalidad presencial los niños pueden intentar dar saltos muy altos para atrapar las estrellas. Está bien si los niños no permanecen en la cámara todo el tiempo para escuchar la historia o si se ponen de pie durante la lectura, recuérdelos a los adultos que ellos están escuchando desde cualquier parte que se encuentren.

### **Puntos de conexión del cuento**

Libro: Cómo atrapar una estrella

**Puntos de conexión con juego:** El niño de la historia tiene un sueño y ese sueño es atrapar una de las estrellas que observa todas las noches desde su cama. Para lograr esto, el niño piensa y piensa sobre cuál es la mejor forma para alcanzar su meta. Se le ocurren muchas ideas, así que empieza a realizarlas para ver cuál de todas le va a funcionar. Sin embargo, lograr una meta no siempre es fácil, así que el niño lo intenta y lo intenta muchas veces, hasta que finalmente logra su mayor sueño que es atrapar una estrella.

Anime a los adultos y a los niños a discutir entre ellos cuál es su mayor sueño o meta por lograr. Puede darles algunas ideas o realizar algunas preguntas sencillas para ayudarlos a descubrir su sueño o meta. Puede realizarles preguntas como qué quieres ser cuándo seas grande, qué es lo que más te gustaría hacer, entre otras. Igualmente, empiece usted mencionando sus metas o sueños, luego anime a los adultos a hacerlo y finalmente escuche a los niños. También, entre todos pueden reflexionar y discutir sobre la importancia de planear y esforzarnos en lograr los sueños. Escuche las ideas de los niños y sorpréndase con sus sueños y metas.

Mientras lee la historia, invite a los adultos a jugar con los niños en un viaje espacial, para ayudar al personaje a atrapar una estrella. Pueden imitar el sonido de los cohetes, el movimiento de una nave, o realizar saltos para alcanzar una de las estrellas. Recuerde que usted es su modelo, así que diviértase realizando sonidos y movimientos exagerados.

**Actividades a partir de la lectura en modalidad virtual y presencial:**

- ***Mi sueño más grande:*** Pregunte a los niños qué quieren ser cuándo grandes. Pídales que discutan esta pregunta con su acudiente resaltando la razón por la que les gustaría ser eso. Después, el niño con ayuda del adulto realizará un mural de sueños gigante. Para esto, tendrá listo un papel pegado en la pared de su habitación o en el salón de clases, donde plasmará de manera artística su sueño. Pueden utilizar pinturas, recortes, crayolas o cualquier otro material que le permita al niño plasmar su sueño en ese mural. Finalmente, cada niño tendrá el espacio para mostrarlo por la cámara o en el salón al resto de sus compañeros.
- ***Mi pódium de sueños:*** Después de realizar el mural anterior con el sueño más grande de cada niño. Con la ayuda del adulto realizarán un pódium con tres escalones o niveles. Para esto pueden utilizar cajas de cartón o cojines que tengan en casa o en el salón. En cada uno de esos escalones o niveles, el niño realizará un dibujo o pegará una imagen relacionada a una acción que tenga que hacer para alcanzar su meta. Después la mostrará en la cámara o en el salón a todos sus compañeros.
- ***Gymbo atrapa estrellas:*** El adulto pegará estrellas de papel o stickers de estrellas por varias partes de la casa. En presencial el profesor esconderá por el salón estrellas brillantes de papel. Se les dirá a los niños que Gymbo perdió sus estrellas mientras volaba al espacio y que la misión de ellos es ayudar a encontrarlas y guardarlas en el baúl de sueños de Gymboree.

**Despedida**

... Y colorín colorado este cuento ha terminado.



Jeffers, O. (2010) *Cómo atrapar una estrella*. Editorial fondo de cultura.

### Referencias

- Cohen, J., Onunaku, N., Clothier, S., Poppe, J. (2005). *Helping young children succeed, strategies to promote early childhood social and emotional development*. The National Conference of State Legislature's (NCSL) Child Care and Early Education Project.
- Mulvey, K. L., Hitti, A., & Killen, M. (2011). *Morality, intentionality, and exclusion: How children navigate the social world*. In M. Banaji & S. Gelman (Eds.), *Navigating the social world: What infants, children and other species can teach us*. Oxford: Oxford University Press.
- Carpendale, J., & Lewis, C. (2006). *How children develop social understanding*. Oxford, U.K.: Blackwell Publishing.
- Zero To Three. (16 de febrero de 2010). *12-24 Months: What you can do to Support School Readiness Skills*. <https://bit.ly/3sO77wK>.
- Zero To Three. (16 de febrero de 2010). *24-36 Months: What you can do to Support School Readiness Skills*. <https://bit.ly/3vgrHaR>.



# EL MONSTRUO DE COLORES

## AUTOCONTROL



### Canción introducción

Mi gran amigo Gympo  
Yo tengo un amigo que me hace sonreír  
Usa un moño grande y es roja su nariz  
Viste de colores, se divierte junto a mi  
Levanta sus brazos cuando está feliz  
Hola, hola... me saluda cuando llego  
Y me dice vamos a jugar  
Gympo, Gympo mi mejor amigo  
Siempre Gympo, un mundo de color  
Gympo, Gympo, aprendiendo juntos  
Gympo, Gympo, está en mi corazón

### Ambientando el cuento modalidad virtual y presencial

Utilice un fondo virtual blanco y como filtro utilice emojis que representen las principales emociones que los niños conocen. En lo presencial puede tener impreso emojis gigantes. Para continuar ambientando puede avisar a los niños que tengan en sus casas o en el salón papeles de colores, que son los mismos que se implementan en el cuento (amarillo, azul, rojo, negro y verde). Adicional a esto, puede tener disponible un títere de su preferencia, puede animar a los niños para que utilicen el títere de Gympo o alguno de sus peluches favoritos. También, puede tener preparado unos audios con algunos de los principales sonidos que producen ciertas emociones, por ejemplo, risa, llanto, gritos de emoción, enojo, etc.

Además, antes de empezar a leer el cuento se presentará al personaje principal que es el monstruo de colores, para esto puede animar a los niños diciendo que ese monstruo de colores puede ser Gympo, el peluche favorito de ellos o ellos mismos, lo más

**PROYECTO GYMBO-AMIGO**

CINDY ESCAMILLA - UNIVERSIDAD DE LA SABANA

importante es lo que ese personaje nos va a contar acerca de cómo se siente. Prepare con anticipación cinco emojis que representen las cinco emociones que el libro va a narrar y relaciónelas con el mismo color del monstruo de colores. Así, por ejemplo, un emoji de alegría de color amarillo, uno de tristeza de color azul, uno de enojo de color rojo, uno de miedo de color negro y uno de calma de color verde.

Anime a los niños y a los adultos que seleccionen una de esas emociones, dependiendo de cómo se estén sintiendo en ese momento. Motívelos a realizar esos mismos gestos faciales y hacer la mímica y el sonido que emitimos cuando estamos así, generando mayor interés e interacción durante la lectura. Está bien si los niños no permanecen en la cámara todo el tiempo para escuchar la historia o si se ponen de pie durante la lectura, recuérdelos a los adultos que ellos están escuchando desde cualquier parte que se encuentren.

**Puntos de conexión del cuento**

Libro: El monstruo de colores

Puntos de conexión con juego: El monstruo de colores es un personaje increíble, ya que nos va a enseñar mucho acerca de cuál es la mejor forma de actuar cuando nos estamos sintiendo muy felices, muy tristes o enojados. Hoy, vamos a escuchar a nuestro amigo el monstruo de colores y vamos a pensar en qué momentos nosotros nos hemos sentido como él y vamos a ayudarlo a organizar sus emociones para que se sienta mejor. Para esto, vamos a requerir mucha concentración y mucho respeto para escucharlo a él y a todos nuestros amigos.

Anime a los adultos a reflexionar con los niños sobre la importancia de expresar nuestras emociones, y hacerlo de tal forma que no nos hagamos daño a nosotros mismos ni a los demás. En grupo, discutan sobre las situaciones en las que se sienten de determinada forma y de qué manera reaccionamos ante ellas. Realice preguntas generadoras a los niños y adultos, como: cuándo te has sentido feliz, qué haces cuándo estás enojado, qué te ha hecho sentir triste, qué te hace sentir mejor cuando estás asustado de noche, entre otras. Recuerde que usted es el modelo, así que responda e interactúe con los niños con mucha tranquilidad, respeto y disfruten el cuento.

**Actividades a partir de la lectura en modalidad virtual:**

- *Reconozco mis colores* : Cada niño tendrá cinco papeles de colores en su casa o en el salón (amarillo, azul, rojo, negro y verde) que representarán las cinco emociones que aprendimos del cuento. Pídale que peguen estos papeles en una pared y dibujen en cada uno la carita que representa la emoción del monstruo, por ejemplo, en el papel amarillo una carita que represente alegría, en el papel azul una carita que represente tristeza, y así con todos los colores. Esto les ayudará a identificar en ellos y en otros cómo se ven las emociones físicamente.
- *Mi mundo de colores y emociones*: En la casa o en el salón se tendrán preparadas cinco cajas con cada uno de los colores que aborda el cuento (amarillo, azul, rojo, negro y verde). Cada una de estas cajas se distribuirá en un espacio lo suficientemente grande para que el niño pueda correr de una a otra. El adulto empezará a mencionar situaciones cotidianas que viven los niños, y cada uno desde su casa o salón deberá correr al color de la caja correspondiente según como se sientan cuando eso sucede. Por ejemplo, usted puede mencionar: cómo me siento cuando mi amigo no me comparte su juguete?, y si eso hace sentir al niño triste entonces deberá correr a la caja azul. Así el adulto mencionará varios ejemplos cotidianos a la vida del niño.
- *Organizo mis emociones con Gympo*: Para esta actividad los niños tendrán en su casa o salón cinco caritas de Gympo impresas y pintarán cada una de ellas con los cinco colores del monstruo de la historia (amarillo, azul, rojo, negro y verde). Después, pegarán cada una de estas caritas en cinco cajas de cartón diferentes, las cuales también pueden decorar a su gusto. Finalmente, anime a los niños y a los adultos para que juntos piensen en ideas de cómo actuar cuando nos sentimos felices, tristes, enojados, con miedo o en calma. Usted puede proponer algunas y prepárese para escuchar todas las ideas de los niños. Por ejemplo, cuando estoy triste abrazo mi peluche, ¿qué más podemos hacer cuando estamos tristes? Invite a los niños y sus acudientes a realizar dibujos que representen esas ideas y clasificarlos en las cajas de colores.

**Despedida**

... Y colorín colorado este cuento ha terminado.



Llenas, A. (2018). *El monstruo de colores*. Little, Brown books for you.

**Referencias**

- Lerner, C., & Parlakian, R. (2012). *When the Answer is No: Setting Limits with Love for Toddlers*. Zero To Three, National Center for Infants, toddlers, and families.
- Freud, S. (1922). *Introductory lectures on psychoanalysis*. London: George Allen & Unwin.
- Lawrence-Shapiro. (2008) *La inteligencia emocional de los niños*. Barcelona: Ediciones Zeta.
- Clabough, E. (2019). *Second nature: how parents can use neuroscience to help kids develop empathy, creativity, and self-control*. University of Virginia.
- Zero To Three. (16 de noviembre de 2016). *Promoting Cooperation and Self-control: Gather Round Activities*. <https://bit.ly/3gyBsgz>.
- Zero To Three. (21 de febrero de 2010). *Help your child develop self-control*. <https://bit.ly/3gwrQCZ>.
- Zero To Three. (3 de octubre de 2016). *Toddlers and self-control: a survival guide for parents*. <https://bit.ly/3gBKaku>.
- Zero To Three. (9 de febrero de 2010). *How babies learn self-control from birth to 12 months*. <https://bit.ly/3vkk3aR>.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-control from 24-36 months*. <https://bit.ly/2RUFKEx>.

# HASTA QUE PODAMOS ABRAZARNOS

## RELACIONES



### Canción introducción

Mi gran amigo Gympo  
Yo tengo un amigo que me hace sonreír  
Usa un moño grande y es roja su nariz  
Viste de colores, se divierte junto a mi  
Levanta sus brazos cuando está feliz  
Hola, hola... me saluda cuando llego  
Y me dice vamos a jugar  
Gympo, Gympo mi mejor amigo  
Siempre Gympo, un mundo de color  
Gympo, Gympo, aprendiendo juntos  
Gympo, Gympo, está en mi corazón

### Ambientando el cuento modalidad virtual y presencial

Utilice un fondo virtual de corazones o algo similar que denote amor y amistad. También, puede utilizar un filtro de tortuga o de erizo que son los dos personajes principales de la historia y animar a los niños para que también utilicen uno, o si tiene disponible un títere de alguno de estos animales se puede usar. En la modalidad presencial se puede realizar juego simbólico, pretendiendo que los niños son alguno de los personajes del cuento, se pueden usar disfraces y sonidos.

Para continuar ambientando en ambas modalidades, se pueden tener preparados las imágenes de los tres personajes principales, tortuga, erizo y búho y mostrarlas previo a la lectura, además, se puede tener listo el audio de un sonido que represente a cada uno de los personajes.

**PROYECTO GYMBO-AMIGO**

CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

Adicional a esto, a medida que se lee el cuento y se menciona cada una de las formas en la que a los personajes del cuento les gusta expresar y recibir amor, animar a los niños y a los adultos para que discutan entre ellos sobre cuál es la forma en la que más se sienten amados por los otros, por ejemplo, cuando reciben un abrazo, cuando les dan un regalo o cuando les dicen algo lindo. Está bien si los niños no permanecen en la cámara todo el tiempo para escuchar la historia o si se ponen de pie durante la lectura, recuérdelos a los adultos que ellos están escuchando desde cualquier parte que se encuentren.

**Puntos de conexión del cuento**

Libro: Hasta que podamos abrazarnos.

**Puntos de conexión con juego:** La tortuga y el erizo son muy buenos amigos, pero no pueden verse cara a cara, tal como está sucediendo hoy en el mundo. Ellos dos se quieren mucho y cómo están lejos el uno al otro, tienen que pensar en ideas para demostrarle al otro su amor, de manera virtual o a distancia.

Anime a los adultos a reflexionar con los niños la importancia de expresar nuestros sentimientos y emociones a las personas que amamos. Discutan y mencionen cómo se expresa el cariño de manera presencial o de manera virtual y escuche las ideas de los niños. También, ponga en práctica algunas de las ideas que los niños mencionan y entre todos, conectados vía internet o en la presencialidad, expresen a otro compañero el cariño de la forma cómo más cómodos se sientan.

Mientras lee la historia, invite a los niños y a los adultos a realizar juntos las acciones que se mencionan en el cuento, como enviar un saludo, hacer una cara chistosa, hacer reír al otro, enviar un beso virtual, bailar, entre otros. Recuerde que usted es el modelo, así que diviértase realizando estas acciones y pregunte a los niños cuáles son las que más les gusta a ellos, deles un tiempo de respuesta y déjese sorprender con las ideas que tienen del cuento.

**Actividades a partir de la lectura en modalidad virtual y presencial:**

- *Caras divertidas:* Prepare unas imágenes con los emojis más graciosos. A continuación, el niño y su acudiente deben ir realizando la cara o el gesto del emoji que aparezca en pantalla. Trate de exagerar los gestos y anime a los niños a hacer lo mismo, diviértanse viendo cómo entre todos repiten esas caras graciosas. También, pueden discutir sobre cómo creen que se está sintiendo el emoji que ven en la pantalla o impreso, si triste, feliz o enojado. Reflexionen sobre la importancia de expresarnos y cómo un gesto de amor y risa puede ayudarnos a construir relaciones positivas.
- *Corazones voladores:* Cada niño con su acudiente realizan corazones de colores, pueden ser del material que deseen, pueden pintarlos, recortarlos, stickers o en plastilina. Cuando todos tengan listos los corazones en sus casas, cada niño va a elegir a uno de los compañeros que también se encuentran conectados en la clase o en el salón presencial, y le va a decir lo que más le gusta de él o ella y le entrega uno de estos corazones voladores. El niño que recibe el corazón también hace lo mismo con otro compañero. Recuerde también siempre involucrar al adulto ya que son los modelos de los niños.
- *Gymbo mi amigo:* Para las clases virtuales cada niño tendrá en su casa el títere de Gymbo o una imagen de él y en las presenciales se tendrá a Gymbo grande. Entre todos se va a mencionar qué es lo que más les gusta de Gymbo. Es una oportunidad para poner en práctica la escucha al otro y para expresar el punto de vista personal. Cuando ya se tengan todas las ideas recolectadas, cada niño con la ayuda de su acudiente, va a elegir una de las formas de expresar amor, que menciona el cuento, y la realiza hacia Gymbo. Se puede cerrar la actividad cantando la canción "Gymbo mi amigo".

### Despedida

... Y colorín colorado este cuento ha terminado.

Es importante generar un diálogo o reflexión de cierre acorde a la edad de los niños.



McLaughlin, E. (2020). *Hasta que podamos abrazarnos*. Algar Editorial.

### Referencias

- National Infant & Toddler Child Care Initiative. (2010). *Relationships: The Heart of Development and Learning*. National Training Institute at the Department of Maternal and Child Health. University of North Carolina at Chapel Hill.
- Parlakian, R., & Seibel, N.L. (2002). *Building strong foundations: Practical guidance for promoting the social-emotional development of infants and toddlers*. Washington, DC: Zero To Three.
- Chess, S. (1990). Temperaments of infants and toddlers. In J. R. Lally (Ed.) *Infant/toddler caregiving: A guide to social-emotional growth and socialization*. Sacramento, CA: California Department of Education.
- Cole, P. M., Bruschi, C. J., & Tamang, B. L. (2002). Cultural differences in children's emotional reactions to difficult situations, *Child Development*, 73(3), 983-996.
- Siegel, D. (1999). *The developing mind: How relationships and the brain interact to shape who we are*. New York: Guilford Press.
- Norman-Murch, T., (1996). *Reflective supervision as a vehicle for individual and organizational development*. *Zero To Three*, 17(2), 16-20.
- Papalia, D., Wendkoks, S., & Duskin, R. (2009). Desarrollo Psicosocial durante los primeros tres años. En N. Islas-López. (Eds). *Psicología del Desarrollo*. (234-271). McGraw-Hill.
- Zero To Three. (21 de febrero de 2010). *Tips on helping your child build relationships*. <https://bit.ly/3xmC3rp>.



## Apéndice AB. Guía de actividades comunicación

PROYECTO GYMBO-AMIGO  
CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

# TELEPHONE

## COMUNICACIÓN



### Canción introducción

Mi gran amigo Gymbo  
Yo tengo un amigo que me hace sonreír  
Usa un moño grande y es roja su nariz  
Viste de colores, se divierte junto a mi  
Levanta sus brazos cuando está feliz  
Hola, hola... me saluda cuando llego  
Y me dice vamos a jugar  
Gymbo, Gymbo mi mejor amigo  
Siempre Gymbo, un mundo de color  
Gymbo, Gymbo, aprendiendo juntos  
Gymbo, Gymbo, está en mi corazón

### Ambientando el cuento modalidad virtual y presencial

Utilice un fondo virtual de muchos teléfonos o de un cielo para simular el escenario del cuento. También, puede utilizar un filtro de un micrófono o de una bocina y animar a los niños para que también lo usen. Para continuar ambientando puede avisar a los niños para que tengan en su casa un teléfono de juguete y stickers de animales que son los personajes del cuento. Adicional a esto, en las clases presenciales se puede tener preparado un audio con el sonido de diferentes tipos de aves.

Además, antes de iniciar a leer el cuento se presentarán todos los personajes a los niños, es decir cada uno de los animales, mostrando una imagen y el sonido que cada uno hace. Después, cada niño elegirá uno de esos animales y a medida que este animal se mencione en la historia el niño que lo haya seleccionado deberá enfocar su cámara o ponerse de pie en el salón y realizar un movimiento asociado al animal, generando mayor interés e interacción durante la lectura. Está bien si los niños no permanecen en la cámara todo el tiempo para escuchar la historia o si se ponen de pie durante la lectura,

recuérdelos a los adultos que ellos están escuchando desde cualquier parte que se encuentren.

### **Puntos de conexión del cuento**

Libro: Telephone

**Puntos de conexión con juego:** Peter es un pajarito que salió muy contento a jugar con sus otros amigos, estaba tan feliz jugando que se hizo tarde y ya era la hora de la cena. Su mamá no tenía un teléfono para llamarlo y avisarle que regresara a casa. Así, que envió el mensaje con un pájaro rojo, luego con un ganso, un tucán, un pelícano y hasta con un pato... hasta que por fin el mensaje le llegó a Peter. Sin embargo, el mensaje que la mamá envió voló tanto y tanto que cada animal entendía algo diferente. Pobre Peter no iba a recibir el mensaje que su mamá le había enviado. Hasta que el señor Búho, que es muy inteligente, se dio cuenta que cada animal decía algo diferente, así que ayudó a Peter y le dio el mensaje que era: Vuelve ya a casa para la cena.

Anime a los adultos a reflexionar con los niños sobre la importancia de expresarnos y comunicarnos adecuadamente. Resalten entre todos, lo importante que es hablar claro, decir palabras adecuadas y asegurarnos que las otras personas nos hayan entendido. Pregunte e indague a los niños en qué momento o en qué situación les ha pasado algo parecido a Peter el pájaro. Pueden imitar los sonidos y movimientos de los animales que se van mencionando, recuerde que usted es el modelo, así que diviértanse y disfruten el cuento.

### **Actividades a partir de la lectura en modalidad virtual y presencial:**

- *Fabricando mi teléfono* : Para esta actividad los niños tendrán en su casa o en el salón vasos desechables y una pita o cuerda. Anime a los niños y a los adultos a fabricar su propio teléfono, para esto unirán dos vasos desechables con una pita y empezarán a comunicarse entre ellos. Pídales que prueben enviar un mensaje a la otra persona con la pita tensionada y otro con la pita floja, pregunte a cerca de qué ocurrió en cada situación.

## PROYECTO GYMBO-AMIGO

**PROYECTO GYMBO-AMIGO**  
CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

- *Adivino el mensaje:* El niño jugará con el adulto que tenga al lado a adivinar el mensaje que la otra persona está intentando decir. Para esto, tanto el niño como el adulto se ubicarán cara a cara y uno de ellos empezará a enviarle el mensaje al otro, sin emitir ningún sonido, es decir, utilizando únicamente la mímica de los labios y movimientos corporales y faciales, pero nunca la voz. Así, hasta que la otra persona logre adivinar el mensaje que se le intenta comunicar.
- *Gymbo me habla:* Pídale a todos los niños y adultos que se ubiquen de pie al frente de la cámara o en el centro del salón. A continuación, reproduzca la canción *Estírate* de Gymboree y pídale a ellos que con los ojos cerrados vayan realizando los movimientos que Gymbo menciona en la canción. Usted puede cambiar el tono y velocidad de la música para aumentar o disminuir la dificultad.

### Despedida

... Y colorín colorado este cuento ha terminado.



Barnett, M. (2014).  
*Telephone*. Editorial  
Chronicle Books LLC.

**Referencias**

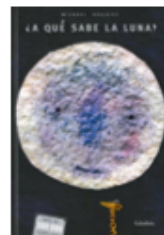
- Rappaport, D. M. (2006). *Effective Communication about the Early Years: Understanding the Basics of Framing*. Zero To Three Policy Center.
- Papalia, D., Wendkoks, S., & Duskin, R. (2009). Desarrollo Cognitivo durante los primeros tres años. En N. Islas-López. (Eds). *Psicología del Desarrollo*. (192-233). McGraw-Hill.
- Tamis-LeMonda, C. S., Shannon, J. D., Cabrera, N. J., & Lamb, M. E. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-years-olds: Contributions to language and cognitive development. *Child Development*, 75, 1806-1820.
- Rice, M. L. (1982). Child Language: What children know and how. In T. M. Field, A. Huston, H. C. Quay, L. Troll, & G. E. Finley (Eds), *Review of human development research*. New York: Wiley.
- Lawrence-Shapiro. (2008). *La inteligencia emocional de los niños*. Barcelona: Ediciones Zeta.
- Zero To Three. (18 de febrero de 2016). *From Cries to conversations: the development of communication skills from birth to 3*. <https://bit.ly/32GhpER>.
- Zero To Three. (25 de febrero de 2016). *Let's talk about it: 5 ways to build babies' language and communication skills from birth*. <https://bit.ly/2Qsq9Me>.
- Zero To Three. (25 de febrero de 2016). *How to support your child's communication skills*. <https://bit.ly/3sHkfEO>.

## Apéndice AC. Guía de actividades cooperación

PROYECTO GYMBO-AMIGO  
CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

# A QUÉ SABE LA LUNA

## COOPERACIÓN



### Canción introducción

Mi gran amigo Gympo  
Yo tengo un amigo que me hace sonreír  
Usa un moño grande y es roja su nariz  
Viste de colores, se divierte junto a mí  
Levanta sus brazos cuando está feliz  
Hola, hola... me saluda cuando llego  
Y me dice vamos a jugar  
Gympo, Gympo mi mejor amigo  
Siempre Gympo, un mundo de color  
Gympo, Gympo, aprendiendo juntos  
Gympo, Gympo, está en mi corazón

### Ambientando el cuento modalidad virtual y presencial

Utilice un fondo virtual de un cielo o una luna para simular el escenario del cuento. También, puede utilizar un filtro de algunos de los animales que menciona la historia, como tortuga, león, cebra, entre otros. En presencial puede decorar el salón con una luna gigante o simular un cielo. Para continuar ambientando puede avisar a los niños para que tengan en su casa papel celofán blanco, papel aluminio o algo similar para representar la luna. Adicional a esto, se puede tener preparado un audio con el sonido del espacio y pedirles a los adultos que apaguen la luz para simular un cielo oscuro con la luna.

Además, antes de iniciar a leer el cuento se presentarán todos los personajes a los niños, es decir cada uno de los animales, mostrando una imagen y el sonido que cada uno hace. Después, cada niño elegirá uno de esos animales y a medida que este animal se

mencione en la historia el niño que lo haya seleccionado deberá enfocar su cámara o ponerse de pie en el salón y realizar un movimiento asociado al animal, generando mayor interés e interacción durante la lectura. Está bien si los niños no permanecen en la cámara todo el tiempo para escuchar la historia o si se ponen de pie durante la lectura, recuérdelos a los adultos que ellos están escuchando desde cualquier parte que se encuentren.

**Puntos de conexión del cuento**

Libro: A qué sabe la luna

**Puntos de conexión con juego:** A los animales les encanta la luna porque en las noches oscuras les ilumina su camino. Por esto, ellos están muy inquietos y quieren saber qué se siente tocarla y qué se siente darle una mordidita, así que emprenden su misión para alcanzarla. Sin embargo, no es una misión tan fácil, así que cada uno por separado intenta saltar con todas sus fuerzas para alcanzarla, pero nada funciona, ninguno de todos los animales es tan alto, grande y fuerte para alcanzarla solo. Así que se les ocurre que si lo intentan todos juntos tal vez lo pueden lograr. Esto requiere trabajo en equipo y mucha persistencia. Lo intentan, lo intentan y cuando todos juntos lo están intentando logran alcanzar la luna y darle una mordidita.

Anime a los adultos a reflexionar con los niños sobre la importancia de trabajar en equipo y cooperar en un grupo con muchos amigos. Resalten entre todos, las fortalezas de cada uno de los animales del cuento y cómo todos se necesitaban entre ellos. Pregunte a los niños en qué momento o en qué situación ellos han necesitado la ayuda de los demás, escuche e indague a partir de sus respuestas. Resalte siempre la importancia de permitirles a los niños espacios para trabajar en equipo según sus habilidades.

Mientras lee la historia, invite a los adultos a jugar con los niños a alcanzar la luna, pueden hacer uso de una linterna que refleje la luz y de un papel aluminio que simbolice la luna. Pueden imitar sonidos y movimientos de los animales que se van mencionando, recuerde que usted es el modelo, así que diviértanse y disfruten el cuento.

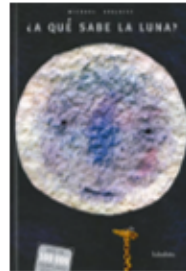
**Actividades a partir de la lectura en modalidad virtual y presencial:**

- *Luna gigante* : Entre todos los niños y adultos participantes de la clase se va a construir la luna más grande del mundo. Para esto, todos van a tener en su casa papel de cocina, colbón y cartón. Cada uno se va a encargar de elaborar medio círculo de luna dibujado en el cartón, pegando trocitos de papel de cocina con colbón para simular la textura rugosa de la luna. El niño y el adulto realizarán esto en equipo desde su casa, y cuando todos hayan terminado, acercarán su media luna a la cámara y entre todos se ubicarán de tal forma que se unan y formen un círculo gigante en la pantalla, que será la luna. En presencial todos los niños realizarán esto en equipo.
- *Tú eres mi mejor de equipo*: Cada uno de los niños elegirá a uno de sus compañeros o uno de sus acudientes y pensará qué cosas esa persona le ha ayudado a realizar. A continuación, le hará una carta o un dibujo de agradecimiento. Por ejemplo, si elige a la mamá, le hará un dibujo en gratitud por ayudarlo a vestir todos los días. Si elige a un amigo, le hará un dibujo en gratitud por prestarle un juguete. Usted puede iniciar dando el ejemplo para ser el modelo de los niños.
- *Mi rompecabezas Gympo*: Se seleccionará una imagen de Gympo (Anexo 1) y se dividirá en el número de niños de la clase. Cada niño y su acudiente recibirán una de estas fichas, y la misión es armar el rompecabezas entre todos. Para esto, niño a niño mostrará ante la cámara su ficha y entre todos se ubica en la pantalla, o en presencial cada niño mostrará al grupo su ficha y entre todos la armarán. Así, hasta que todos los niños hayan ubicado su ficha en el espacio correspondiente y hayan logrado la misión de armar el rompecabezas

**Despedida**

... Y colorín colorado este cuento ha terminado.

**PROYECTO GYMBO-AMIGO**  
CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA



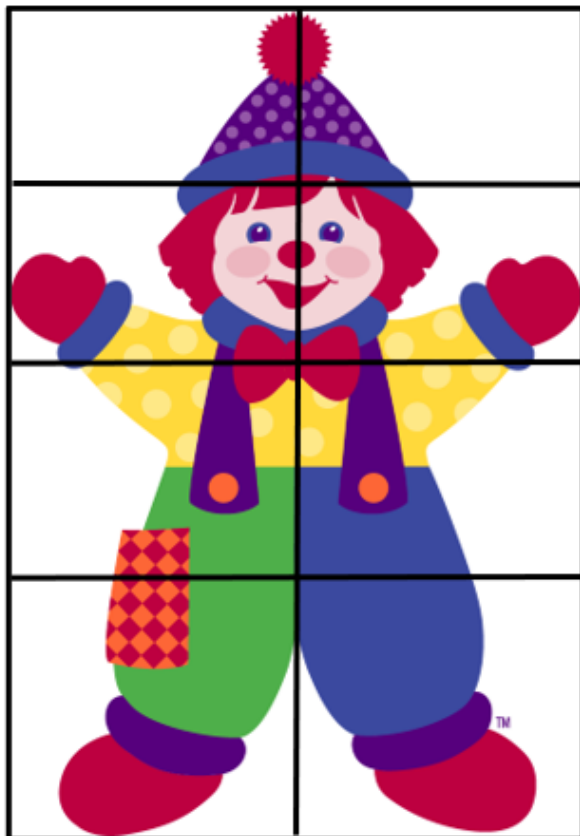
Greiniec, M. (2006).  
*A qué sabe la luna?*  
Kalandraka.

### Referencias

- Slocombe, K. E., & Seed, A. M. (2019). Cooperation in children. *Current Biology*, 29(11), R470-R473. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2019.01.066>.
- Tomasello, M., Dweck, C.S., Silk, J.B., Skyrms, B., & Spelke, E.S. (2009). *Why We Cooperate*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Vaish, A., & Tomasello, M. (2014). The early ontogeny of human cooperation and morality. In M. Killen, & J. Smetana (Eds). *Handbook of moral development*. (279-298).
- Lerner, C. (2016). *The discipline dilemma: guiding principles for finding an approach that works for your individual child and family*. Zero To Three Policy Center. Zero To Three. (3 de octubre de 2016). *Tuning In: Supporting sharing*. <https://bit.ly/3vtpLMv>.
- Zero To Three. (20 de febrero de 2010). *Tips on helping your child learn to cooperate*. <https://bit.ly/3xjY4as>.



Anexo 1



## PROYECTO GYMBO-AMIGO

### Apéndice AD. Handout confianza



Guía GYMBOREE

PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY EBCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

## CONFIANZA

La confianza es la habilidad que desarrolla tu hijo para creer en sus propias capacidades y fortalezas. Esta habilidad está muy relacionada con la autoestima ya que los niños aprenden que sus intereses son importantes, respetados y apoyados dentro de unos límites por las personas que los aman.

### Qué aprendemos:

En Gymboree promovemos espacios y oportunidades donde los niños pueden construir bases sólidas para el desarrollo de la confianza en ellos mismos, y por ende el fortalecimiento de su autoestima. Para esto, se realizan actividades tales como:

- **Lectura de cuento infantil:** Durante estas semanas se realiza la lectura del cuento *I like me (Me gusto como soy)*, partir del cual se resalta la importancia de reconocer las fortalezas y debilidades propias, para así aceptarlas y valorarnos tal como somos. También, este cuento facilita que tu hijo comprenda la importancia de respetar a otros y respetarse a sí mismo a partir de las diferencias y diversidad de los seres humanos. Con esto, se busca que los niños se sientan apreciados por lo que son, validando su confianza y sus habilidades.
- **Oportunidades para poner la confianza:** En Gymboree se promueven espacios donde los niños pueden implementar esta habilidad durante las clases. Por esto, se reconocen sus esfuerzos y sus resultados de manera verbal y entusiasta, se les brinda el apoyo necesario, se les permite expresarse sobre su propio aprendizaje y se celebran sus logros valorando todo el proceso.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA



### Qué puedes hacer en casa:

Al implementar las ideas propuestas a continuación se apoya el desarrollo de la confianza en tus hijos.

- **Reconozca los logros de su hijo:** Se puede realizar un álbum de fotografías que muestre algunos de los mayores logros que el niño ha alcanzado, como aprender a subirse solo a una silla, aprender a abotonar su camisa, cuando logró realizar un salto, entre otros. ~~lario~~ sencillo y mantenga una actitud tranquila. Esto le permite al niño calmarse y recuperar el control, sin significar que usted ceda a sus demandas.
- **Guíe y apoye a su hijo en las actividades:** Es importante apoyar al niño en sus esfuerzos por resolver un problema o una situación, pero no hacer por él o ella, lo que ellos mismos pueden hacer según sus habilidades. Se debe tener en cuenta que los momentos de frustración del niño son una oportunidad para que desarrolle sentimientos de confianza y dominio hacia él mismo.
- **Divida las tareas difíciles:** Los niños siempre aprenden haciendo, es por esto que ante una situación o una tarea difícil, usted puede apoyar a su hijo dividiéndola en pasos más sencillos y manejables para él o ella, de forma que pueda sentirse en control, confiado y seguro.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY EBCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

### Referencias

- Apter, T. (2007). *The confident child: Raising children to believe in themselves*. W. W. Norton & Company.
- Conejeros, M. L., Rojas, J., & Segure, T. (2010). Confianza: un valor necesario y ausente en la educación chilena. *Perfiles educativos*, 32(129), 30-46.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-confidence from 24-36 months*. <https://bit.ly/3xlvHsr>.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-confidence from 12-24 months*. <https://bit.ly/3aAnF5m>.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2016). *Developing self-confidence from birth to 12 months*. <https://bit.ly/3gArLyg>.
- Zero To Three. (21 de febrero de 2010). *Tips on helping your child develop confidence*. <https://bit.ly/2RR7tpG>.
- Zero To Three. (3 de febrero de 2017). *Promoting self-confidence and self-esteem*. <https://bit.ly/3sLjCtb>.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## CURIOSIDAD

La curiosidad es el deseo innato que tiene tu hijo de aprender, explorar y descubrir el mundo que lo rodea. Esta habilidad es muy importante ya que no tiene que obligarse al niño a ser curioso, sino por el contrario, su propio deseo interior lo guía a querer aprender y no la presión externa del adulto.

### Qué aprendemos:

En Gymboree promovemos espacios donde tu hijo tiene la oportunidad de explorar sus propios intereses con niveles de desafío apropiados para su edad, validando así su curiosidad. Es así como se fomenta la curiosidad por medio de actividades tales como:

- **Lectura de cuento infantil:** Durante estas semanas se realiza la lectura del cuento *El pollo Pepe*, a partir del cual se aborda el tema de la exploración y el descubrimiento por medio de lo que el personaje observa. Esto, le permite al niño generar hipótesis, indagar, investigar, entre otras habilidades fundamentales para el desarrollo de la curiosidad.
- **Construcción de oportunidades para fomentar la curiosidad:** En Gymboree se favorece los intereses personales de los niños, respetando sus gustos y ritmos de aprendizaje. Esto con el fin de promover conductas de exploración durante las clases, tales como proponer indagaciones sobre un tema, escuchar las hipótesis que los niños tengan sobre un fenómeno, escuchar las diferentes perspectivas o los diferentes usos que ellos le darían a alguna herramienta, siempre bajo la premisa del respeto.

Llévate un poco de Gymboree a casa!



## PROYECTO GYMBO-AMIGO



### PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA



#### Qué puedes hacer en casa:

Al implementar las ideas propuestas a continuación se apoya el desarrollo de la curiosidad en tus hijos.

- **Fomente los intereses naturales de su hijo:** Preste atención qué elementos o actividades captan la atención e imaginación de su hijo y busque involucrarse en ellos. Por ejemplo, si le gusta la música, entonces hagan instrumentos musicales juntos y organicen una banda, o busque libros que hablen sobre la música y su historia.
- **Brinde tiempo para actividades libres:** La mayoría de los juguetes convencionales están diseñados para utilizarse de una única manera. Así que brinde herramientas o materiales como cajas, bloques, botellas, arena o cualquier otro material artístico que le permita al niño utilizarlo de acuerdo con su imaginación, sin ningún diseño preestablecido.
- **Estimule a su hijo con preguntas abiertas:** Las preguntas abiertas son aquellas que no tienen una respuesta correcta o incorrecta y no pueden responderse con una sola palabra, sino por el contrario, para su respuesta se necesita un procesamiento mayor que fomenta la curiosidad y creatividad en los niños.

Lleva un poco de Gymboree a casa!



**PROYECTO GYMBO-AMIGO**

CINDY EBCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

**Referencias**

- Engel, S. (2015). *The Hungry Mind: The origins of curiosity in Childhood*. Harvard University Press.
- Berlyne, D. E. (1960). *Conflict Arousal and Curiosity*. McGraw-Hill Book Company.
- Tough, P. (2012). *How Children Succeed: Grit, Curiosity, and the hidden power of Character*. Houghton Mifflin Harcourt.
- Parlakian, R. (2020). *Nurturing your young child's curiosity*. Zero to three, National Center for Infants, toddlers, and families.
- Gehl, M. (2020). *Turning judgment into wonder*. Zero To Three, National Center for Infants, toddlers, and families.
- Zero To Three. (20 de febrero de 2010). *Tips on nurturing your child's curiosity*. <https://bit.ly/3nodRk8>.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## INTENCIONALIDAD

La intencionalidad es el anhelo y la capacidad que tiene tu hijo de tener un impacto en el mundo, y, asimismo, la persistencia y la determinación para actuar en pro de ese deseo. En otras palabras, la intencionalidad es el motor o la gasolina que le permite al niño alcanzar sus metas a partir de la creación de objetivos razonables.

### Qué aprendemos:

En Gymboree proponemos espacios donde tu hijo tiene la oportunidad de buscar un objetivo deseado y analizar los posibles pasos necesarios para alcanzarlo, permitiendo así que el niño domine nuevas habilidades sociales y cognitivas que le ayudan a tomar decisiones acertadas. Así, se busca fomentar la intencionalidad por medio de actividades tales como:

- **Lectura de cuento infantil:** Durante estas semanas se realiza la lectura del cuento *Cómo atrapar una estrella*, a partir del cual se abordan temas sociales y cognitivos, como la planeación y ejecución de una tarea en particular, motivando a los niños a accionar en pro de sus metas sin olvidar a los demás.
- **Construcción de oportunidades para poner en práctica el autocontrol:** En Gymboree se ofrecen espacios para implementar la intencionalidad en los niños durante las clases, permitiéndoles proponer actividades nuevas e indagando en soluciones a problemas dados, con el fin de que ellos mismos puedan plantear las acciones necesarias y mantenerse motivados y determinados durante las mismas.

Lleva un poco de Gymboree a casa!







## PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY ERGAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA



### Qué puedes hacer en casa:

Al implementar las ideas propuestas a continuación se apoya el desarrollo de la intencionalidad en tus hijos.

- **Valde los intereses de su hijo:** Es importante aprovechar cada situación cotidiana donde el niño muestre mayor interés y permitirle realizar esfuerzos en busca de alguna meta en particular.
- **Demuestre entusiasmo en las actividades de su hijo:** Reaccione con alegría y entusiasmo ante las ideas, las metas y los planes del niño, garantizando al mismo tiempo que la actividad que él o ella propongan sea segura y apropiada.
- **Realice preguntas para resolver problemas:** Como padres es importante realizar al niño preguntas que le ayuden a resolver por sí mismo los problemas presentados, y no intentar desde el rol del adulto resolverlos por ellos.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY EBCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

### Referencias |

- Cohen, J., Onunaku, N., Clothier, S., Poppe, J. (2005). *Helping young children succeed, strategies to promote early childhood social and emotional development*. The National Conference of State Legislatures (NCSL) Child Care and Early Education Project.
- Mulvey, K. L., Hitti, A., & Killen, M. (2011). *Morality, intentionality, and exclusion: How children navigate the social world*. In M. Banaji & S. Gelman (Eds.), *Navigating the social world: What infants, children and other species can teach us*. Oxford: Oxford University Press.
- Carpendale, J., & Lewis, C. (2006). *How children develop social understanding*. Oxford, U.K.: Blackwell Publishing.
- Zero To Three. (16 de febrero de 2010). *12-24 Months: What you can do to Support School Readiness Skills*. <https://bit.ly/3sO77wK>.
- Zero To Three. (16 de febrero de 2010). *24-36 Months: What you can do to Support School Readiness Skills*. <https://bit.ly/3vgrHaR>.



Lleva un poco de Gymboree a casa!





## AUTOCONTROL

El autocontrol es la capacidad que tiene tu hijo para ser capaz de expresar sus emociones de forma apropiada. Es decir, esta habilidad le ayuda a aprender a calmarse ante situaciones de emociones fuertes, así como también a controlar sus impulsos.

### Qué aprendemos:

En Gymboree proponemos espacios donde tu hijo puede expresarse libremente en un ambiente de respeto y calma, facilitando el reconocimiento de emociones propias y de las emociones de sus amigos. Adicionalmente, se fomenta el autocontrol por medio de actividades tales como:

- **Lectura de cuento infantil:** Durante estas semanas se realiza la lectura del cuento *El monstruo de colores*, a partir del cual se abordan temas emocionales tales como el autocontrol y la expresión de sentimientos, con el fin de que tus hijos comprendan la importancia de responder adecuadamente ante una situación determinada.
- **Construcción de oportunidades para poner en práctica el autocontrol:** En Gymboree se favorece espacios para implementar el autocontrol durante las clases, como la espera de turnos, el respeto por la palabra del otro, el pedir perdón y permiso, mantener la calma ante situaciones inesperadas, entre otros.



Lleva un poco de Gymboree a casa!





### Qué puedes hacer en casa:

Al implementar las ideas propuestas a continuación se apoya el desarrollo del autocontrol en tus hijos.

- **Etiquete y reconozca los sentimientos de su hijo:** Exprésele verbalmente al niño que usted comprende cómo se siente él o ella, utilice un vocabulario sencillo y mantenga una actitud tranquila. Esto le permite al niño calmarse y recuperar el control, sin significar que usted ceda a sus demandas.
- **Brinde a su hijo la oportunidad de elegir:** Permita que su hijo pueda decidir sobre situaciones sencillas como qué jugar, qué libro leer o qué ropa vestir. Esto les permite saber que usted confía en ellos para tomar buenas decisiones y les ayuda a sentirse en control.
- **Ayude a su hijo a aprender a esperar:** Ofrezca oportunidades donde su hijo tenga que esperar, compartir y turnarse, en tiempos cortos y con personas de confianza. El esperar ayuda a los niños a aprender a controlarse a sí mismos y les enseña que los demás también tienen necesidades.

### Referencias

- Lerner, C., & Parlakian, R. (2012). *When the Answer is No: Setting Limits with Love for Toddlers*. Zero To Three, National Center for Infants, toddlers, and families.
- Lawrence-Shapiro. (2008) *La inteligencia emocional de los niños*. Barcelona: Ediciones Zeta.
- Clabough, E. (2019). *Second nature: how parents can use neuroscience to help kids develop empathy, creativity, and self-control*. University of Virginia.
- Zero To Three. (16 de noviembre de 2016). *Promoting Cooperation and Self-control: Gather Round Activities*. <https://bit.ly/3gyBsgz>.
- Zero To Three. (21 de febrero de 2010). *Help your child develop self-control*. <https://bit.ly/3gwrQCZ>.
- Zero To Three. (3 de octubre de 2016). *Toddlers and self-control: a survival guide for parents*. <https://bit.ly/3gBKAKu>.
- Zero To Three. (19 de mayo de 2010). *Developing self-control from 24-36 months*. <https://bit.ly/2RUFKEx>.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## RELACIONES

La habilidad para relacionarse hace referencia a la capacidad que tiene tu hijo para formar relaciones o vínculos positivos con otras personas. Para esto, es fundamental promover el trabajo en grupo, la empatía hacia los demás y la resolución de problemas en conjunto.

### Qué aprendemos:

En Gymboree creamos espacios donde tu hijo puede relacionarse directa e indirectamente con otros niños y adultos, lo que le permite aprender a vincularse de manera positiva con otros en diferentes contextos. Es así como se fomenta la habilidad de relacionarse por medio de actividades tales como:

- **Lectura de cuento infantil:** Durante estas semanas se realiza la lectura del cuento *Hasta que podamos abrazarnos*, a partir del cual se analiza y reflexiona sobre las diferentes formas en que se puede interactuar con amigos y compañeros, así como también, sobre la importancia de comprender al otro y sus necesidades, sin olvidar las necesidades propias.
- **Construcción de oportunidades para relacionarse con otros:** En Gymboree se busca que los niños tengan la oportunidad de interactuar activamente con otros, aún desde la modalidad virtualidad. Es por esto que durante las clases se promueven actitudes de escucha por el otro, el trabajo en equipo, la importancia de entender y comprender las emociones de los demás, a la vez que se responde a los intereses de cada niño, dándoles participación y promoviendo que ellos busquen ayuda en sus pares.

Lleva un poco de Gymboree a casa!



## PROYECTO GYMBO-AMIGO



### PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY EBCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA



#### Qué puedes hacer en casa:

Al implementar las ideas propuestas a continuación se apoya en tus hijos el desarrollo de la habilidad para relacionarse.

- **Crea momentos especiales en los que tus hijos se sientan escuchados:** Una de las características más importantes en una relación, es la capacidad para escuchar al otro y asimismo sentirse escuchado. Por esto, cuando tu hijo te esté contando algo, centra toda tu atención en él o ella, y también asegúrate de que él o ella te esté escuchando cuando tú les hables.
- **Ayúdalos a reconocer las emociones de otros:** Habla abiertamente con tu hijo sobre cómo te estás sintiendo respecto a alguna situación en particular, utiliza un vocabulario sencillo y claro que facilite su comprensión. Puedes aprovechar situaciones como un programa de televisión o una situación con sus amigos, para discutir sobre cómo se están sintiendo las otras personas esto le permitirá desarrollar empatía.
- **Brindar participación en la solución de un problema:** Permítele a tu hijo proponer una solución cuando se pierda un juguete, esto lo hará sentirse valorado e importante en las decisiones del hogar, y le dará un sentido de responsabilidad.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY EBCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

### Referencias

- National Infant & Toddler Child Care Initiative. (2010). *Relationships: The Heart of Development and Learning*. National Training Institute at the Department of Maternal and Child Health. University of North Carolina at Chapel Hill.
- Parlakian, R., & Selbel, N.L. (2002). *Building strong foundations: Practical guidance for promoting the social-emotional development of infants and toddlers*. Washington, DC: Zero To Three.
- Chess, S. (1990). Temperaments of infants and toddlers. In J. R. Lally (Ed.) *Infant/toddler caregiving: A guide to social-emotional growth and socialization*. Sacramento, CA: California Department of Education.
- Cole, P. M., Bruschi, C. J., & Tamang, B. L. (2002). Cultural differences in children's emotional reactions to difficult situations, *Child Development*, 73(3), 983-996.
- Siegel, D. (1999). *The developing mind: How relationships and the brain interact to shape who we are*. New York: Guilford Press.
- Norman-Murch, T., (1996). *Reflective supervision as a vehicle for individual and organizational development*. *Zero To Three*, 17(2), 16-20.
- Papalia, D., Wendkoks, S., & Duskin, R. (2009). Desarrollo Psicosocial durante los primeros tres años. En N. Islas-López. (Eds). *Psicología del Desarrollo*. (234-271). McGraw-Hill.
- Zero To Three. (21 de febrero de 2010). *Tips on helping your child build relationships*. <https://bit.ly/3xmc3rp>.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## COMUNICACIÓN

La habilidad para comunicarse es el deseo que tiene tu hijo de conectar con otras personas mediante el intercambio de ideas y sentimientos, ya sea de forma verbal o no verbal. Esta habilidad es muy importante, ya que le permite al niño resolver conflictos, problemas, construir relaciones con otros y procesar nueva información.

### Qué aprendemos:

En Gymboree promovemos espacios donde tu hijo puede interactuar con otros niños y adultos, expresando su propia opinión y construyendo relaciones interpersonales. Adicionalmente, se fomenta la habilidad de comunicarse por medio de actividades tales como:

- **Lectura de cuento infantil:** Durante estas semanas se realiza la lectura del cuento *Telephone*, a partir del cual se abordan temas como la comunicación asertiva, el valor de escuchar al otro y la importancia de expresar los sentimientos, con el fin de que tus hijos desarrollen pautas sociales para tener en cuenta al establecer una relación con otros.
- **Construcción de oportunidades para poner en práctica la comunicación:** En Gymboree de manera constante se proponen espacios durante las clases para la interacción entre cada uno de los niños, sus acudientes y el profesor. Algunas de estas oportunidades son el respeto por la palabra del otro, la escucha activa cuando otra persona está hablando, la opinión sobre un tema general, la oportunidad de realizar conversaciones sencillas, así como preguntar y responder inquietudes.

Lleva un poco de Gymboree a casa!







## PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY EBCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA



### Qué puedes hacer en casa:

Al implementar las ideas propuestas a continuación se apoya el desarrollo de la habilidad para comunicarse en tus hijos.

- **Escuche de forma activa a su hijo:** Es importante que al momento de hablar o expresarse, su hijo sienta que usted lo está escuchando. Para esto, establezca contacto visual directo y realice preguntas sencillas y abiertas que le permita al niño identificar que para usted es importante lo que él o ella está expresando.
- **Sea consciente del lenguaje corporal de su hijo:** La comunicación e interacción entre personas va mucho más allá de las palabras. Por esto es importante, estar atento a lo que el niño transmite en su lenguaje corporal, los gestos faciales que realiza, su postura corporal cuando usted le está hablando, su respiración, entre otras. Igualmente, ayude a su hijo a ser consciente de este tipo de comunicación con otras personas y ser sensible a ellos.
- **Muestre entusiasmo al trabajar en equipo:** Responda con emoción ante actividades que requieran el esfuerzo conjunto de otros, tales como la hora de la cena, un juego en un parque, y así estimular a los niños para hablar y socializar con los demás.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY ERCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

### Referencias

- Rappaport, D. M. (2006). *Effective Communication about the Early Years: Understanding the Basics of Framing*. Zero To Three Policy Center.
- Papalia, D., Wendkoks, S., & Duskin, R. (2009). Desarrollo Cognitivo durante los primeros tres años. En N. Islas-López. (Eds). *Psicología del Desarrollo*. (192-233). McGraw-Hill.
- Tamis-LeMonda, C. S., Shannon, J. D., Cabrera, N. J., & Lamb, M. E. (2004). Fathers and mothers at play with their 2- and 3-years-olds: Contributions to language and cognitive development. *Child Development*, 75, 1806-1820.
- Rice, M. L. (1982). Child Language: What children know and how. In T. M. Field, A. Huston, H. C. Quay, L. Troll, & G. E. Finley (Eds), *Review of human development research*. New York: Wiley.
- Lawrence-Shapiro. (2008). *La inteligencia emocional de los niños*. Barcelona: Ediciones Zeta.
- Zero To Three. (18 de febrero de 2016). *From Cries to conversations: the development of communication skills from birth to 3*. <https://bit.ly/32GhpER>.
- Zero To Three. (25 de febrero de 2016). *Let's talk about it: 5 ways to build babies' language and communication skills from birth*. <https://bit.ly/2Qsq9Me>.
- Zero To Three. (25 de febrero de 2016). *How to support your child's communication skills*. <https://bit.ly/3sHkfEO>.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

## COOPERACIÓN

La cooperación es la habilidad que le permite a tus hijos equilibrar sus propias necesidades con las de los demás. Esta habilidad es muy importante ya que les permite participar en un esfuerzo conjunto que sea satisfactorio para ambas partes. Se debe tener en cuenta que "cooperar" no implica que los niños tengan que hacer siempre lo que los adultos quieran, sino, buscar el bienestar común.

### Qué aprendemos:

En Gymboree proponemos espacios y actividades donde los niños pueden poner en práctica sus habilidades para cooperar en un grupo y juntos alcanzar un mismo objetivo. Para esto, se realizan actividades tales como:

- **Lectura de cuento infantil:** Durante estas semanas se realiza la lectura del cuento *A qué sabe la luna*, a partir del cual se reflexiona sobre la importancia y la necesidad de interactuar con otros con el fin de alcanzar ciertos logros. Esto permite que el niño comprenda y reconozca sus propias habilidades, así como también las habilidades de otros y su importancia.
- **Oportunidades para poner en práctica la cooperación:** En Gymboree se ofrecen espacios donde los niños pueden trabajar en grupo e interactuar entre ellos, con el fin de resolver conflictos o plantear posibles soluciones.

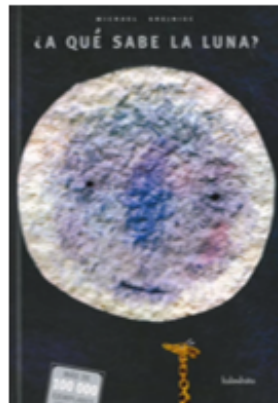


Lleva un poco de Gymboree a casa!





PROYECTO GYMBO-AMIGO  
CINDY EBCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA



### Qué puedes hacer en casa:

Al implementar las ideas propuestas a continuación se apoya el desarrollo de la confianza en tus hijos.

- **Apoye la resolución de conflictos:** Permita que su hijo busque posibles soluciones a problemas sencillos, tales como qué hacer si se perdió un juguete o qué hacer si está lloviendo y no se puede jugar en el parque. Es importante, que sea el mismo niño quien proponga una solución buscando el bienestar de todos los implicados.
- **Inculque la colaboración y el respeto:** Involucre a su hijo en actividades cotidianas del hogar donde se necesite la participación de todos, tales como alistar la mesa, empacar un equipaje, entre otros. Esto permitirá que el niño desarrolle un sentido de colaboración y respeto por cada uno de los participantes.
- **Explique la importancia de las normas:** Respetar las normas preestablecidas es fundamental para todo trabajo en equipo. Por esto, permita que su hijo participe en la creación de estas normas o límites, ya que esto facilitará su cooperación con los otros.

Lleva un poco de Gymboree a casa!





## PROYECTO GYMBO-AMIGO

CINDY ESCAMILLA-UNIVERSIDAD DE LA SABANA

### Referencias

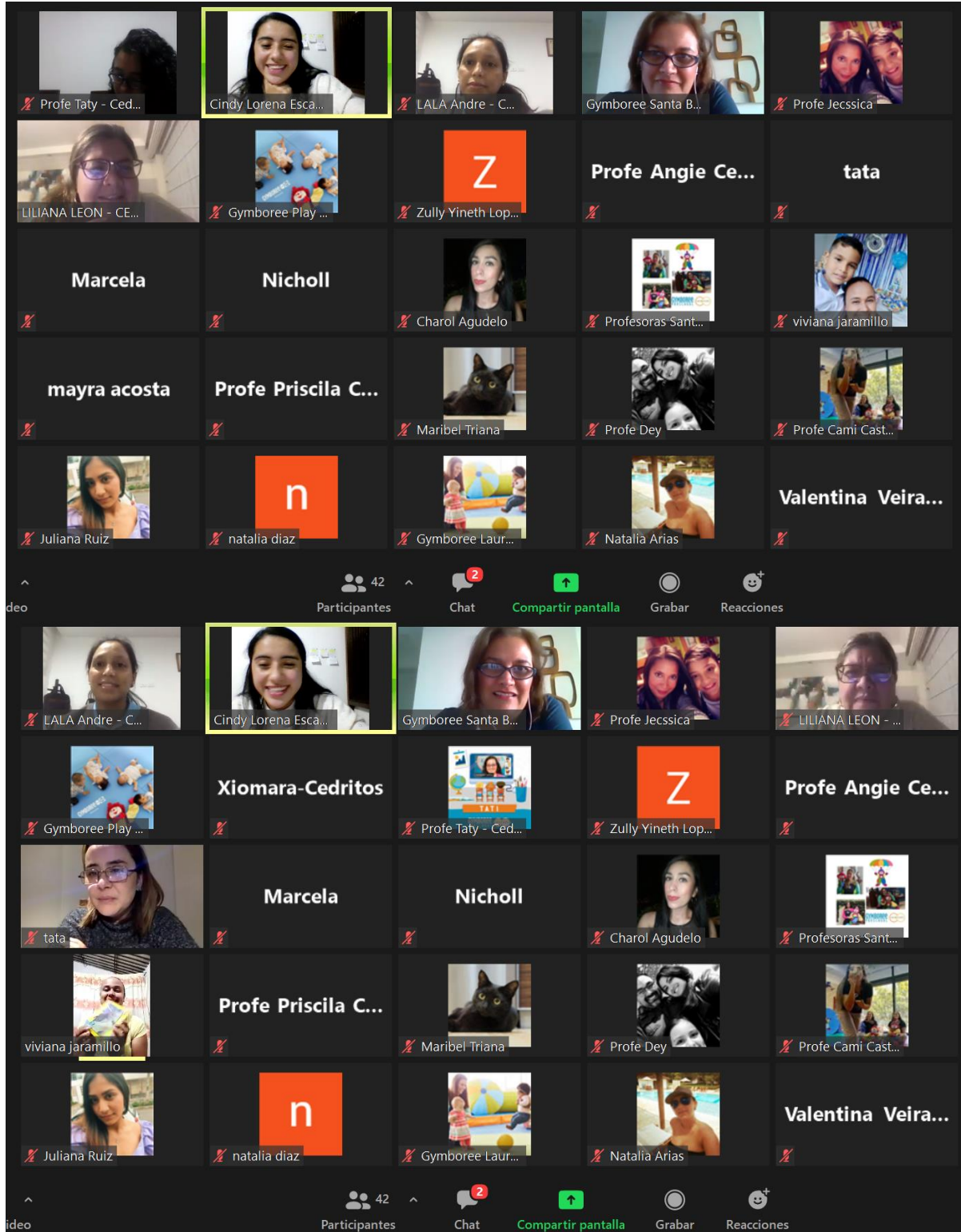
- Slocombe, K. E., & Seed, A. M. (2019). Cooperation in children. *Current Biology*, 29(11), R470-R473. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2019.01.066>.
- Tomasello, M., Dweck, C.S., Silk, J.B., Skyrms, B., & Spelke, E.S. (2009). *Why We Cooperate*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Vaish, A., & Tomasello, M. (2014). The early ontogeny of human cooperation and morality. In M. Killen, & J. Smetana (Eds). *Handbook of moral development*. (279-298).
- Lerner, C. (2016). *The discipline dilemma: guiding principles for finding an approach that works for your individual child and family*. Zero To Three Policy Center.
- Zero To Three. (3 de octubre de 2016). *Tuning in: Supporting sharing*. <https://bit.ly/3vtpLMv>.
- Zero To Three. (20 de febrero de 2010). *Tips on helping your child learn to cooperate*. <https://bit.ly/3xjY4as>.

Lleva un poco de Gymboree a casa!



PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice AK. Fotografías jornada socialización Gympo-amigo



PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice AL. Encuesta Google forms directivas

<https://forms.gle/CkqwmUA81bwzjCSZ9>

### Valoración Proyecto Gyngo-amigo

El presente formulario tiene como objetivo recolectar una valoración cualitativa y cuantitativa del proyecto de pasantía Gyngo-amigo realizado por la estudiante Cindy Lorena Escamilla de La Universidad de La Sabana.

\*Obligatorio

Nombre de quien responde este formulario: \*

Catalina Botero

Maria Victoria Posada

Mariana Bejarano

Otro

Considerando todo lo que abarca el proyecto Gyngo-amigo y su implementación, responde lo siguiente:

En una escala de 1 a 5: Qué tan pertinente considera que es el proyecto Gyngo-amigo para orientar el desarrollo de las Habilidades Socioemocionales en los niños? \*

1      2      3      4      5  
 Muy poco                        Mucho

En una escala de 1 a 5: Qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gyngo-amigo con los niños en modalidad PRESENCIAL? \*

1      2      3      4      5  
 Muy poco                        Mucho

En una escala de 1 a 5: Qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gyngo-amigo con los niños en modalidad VIRTUAL? \*

1      2      3      4      5  
 Muy poco                        Mucho

Considera que el proyecto Gyngo-amigo cumple con los objetivos planteados de orientar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños? \*

Tu respuesta

Qué aspectos positivos o sugerencias le parece importante resaltar del proyecto de pasantía

Tu respuesta

En una escala de 1 a 5: Qué tan apropiado califica el contenido y la información que aborda el proyecto Gyngo-amigo? \*

1      2      3      4      5  
 Muy poco                        Mucho

Ahora realizará una valoración respecto a los productos que generó el proyecto Gyngo-amigo: cuentos digitales, guías de actividades, handouts familias y cartilla profesores.

Siguiendo

PROYECTO GYMBO-AMIGO

Sección 2 de 5

### Valoración de CUENTOS DIGITALES ✕ ⋮

En cuanto a los cuentos digitales en formato PDF propuestos para cada una de las habilidades responda:

En una escala de 1 a 5 califique los cuentos digitales en cuanto a la CALIDAD de los mismos:

1      2      3      4      5  
 Pésimo                  Excelente

En una escala de 1 a 5 califique los cuentos digitales en cuanto a su PERTINENCIA para abordar las habilidades socioemocionales.

1      2      3      4      5  
 Pésimo                  Excelente

En una escala de 1 a 5 califique los cuentos digitales en cuanto a su APORTE a la comunidad Gymboree.

1      2      3      4      5  
 Pésimo                  Excelente

Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a los cuentos digitales?

Texto de respuesta larga

Sección 3 de 5

### Valoración de GUÍAS DE ACTIVIDADES ✕ ⋮

En cuanto a las guías de actividades que orientan estrategias y pautas para complementar la lectura mediada, responda:

En una escala de 1 a 5 califique las guías de actividades en cuanto a la CALIDAD de las mismas:

1      2      3      4      5  
 Pésimo                  Excelente

En una escala de 1 a 5 califique las guías de actividades en cuanto a su PERTINENCIA para abordar las habilidades socioemocionales.

1      2      3      4      5  
 Pésimo                  Excelente

En una escala de 1 a 5 califique las guías de actividades en cuanto a su APORTE a la comunidad Gymboree.

1      2      3      4      5  
 Pésimo                  Excelente

Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a las guías de actividades?

Texto de respuesta larga

Sección 4 de 5

### Valoración de HANDOUTS FAMILIAS ✕ ⋮

En cuanto a los handouts diseñados para cada una de las habilidades y que son entregables a las familias, responda:

En una escala de 1 a 5 califique los handouts en cuanto a la CALIDAD de los mismos:

1      2      3      4      5  
 Pésimo                  Excelente

En una escala de 1 a 5 califique los handouts en cuanto a su PERTINENCIA para abordar las habilidades socioemocionales.

1      2      3      4      5  
 Pésimo                  Excelente

En una escala de 1 a 5 califique los handouts en cuanto a su APORTE a la comunidad Gymboree.

1      2      3      4      5  
 Pésimo                  Excelente

Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a los handouts dirigidos a las familias?

Texto de respuesta larga

Sección 5 de 5

### Valoración CARTILLA PROFESORES ✕ ⋮

En cuanto a la cartilla dirigida a los profesores con pautas para implementar el proyecto e ideas de más cuentos propuestos, responda:

En una escala de 1 a 5 califique la cartilla en cuanto a la CALIDAD de la misma:

1      2      3      4      5  
 Pésima                  Excelente

En una escala de 1 a 5 califique la cartilla en cuanto a su PERTINENCIA para abordar las habilidades socioemocionales.

1      2      3      4      5  
 Pésima                  Excelente

En una escala de 1 a 5 califique la cartilla en cuanto a su APORTE a la comunidad Gymboree.

1      2      3      4      5  
 Pésima                  Excelente

Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a la cartilla dirigida a los profesores?

Texto de respuesta larga



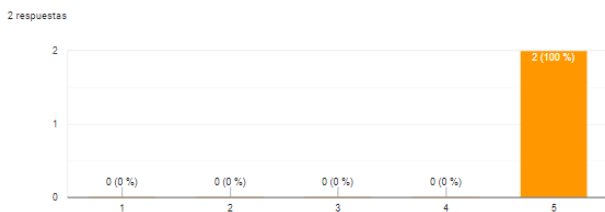
PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice AM. Resultados encuesta directivas

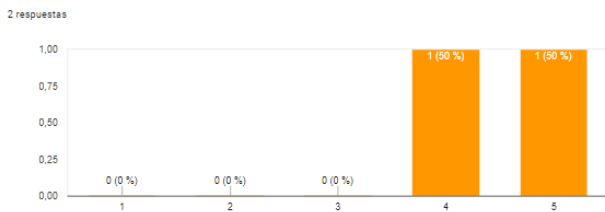


Considerando todo lo que abarca el proyecto Gympo-amigo y su implementación, responde lo siguiente:

En una escala de 1 a 5: Qué tan pertinente considera que es el proyecto Gympo-amigo para orientar el desarrollo de las Habilidades Socioemocionales en los niños?



En una escala de 1 a 5: Qué tan apropiado califica el contenido y la información que aborda el proyecto Gympo-amigo?

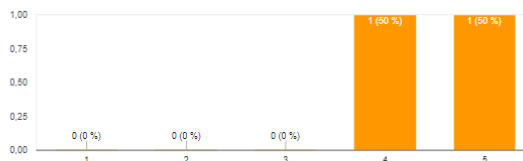


En una escala de 1 a 5: Qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños en modalidad PRESENCIAL?

2 respuestas

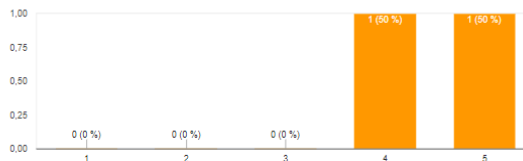
En una escala de 1 a 5: Qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños en modalidad PRESENCIAL?

2 respuestas



En una escala de 1 a 5: Qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños en modalidad VIRTUAL?

2 respuestas



Considera que el proyecto Gympo-amigo cumple con los objetivos planteados de orientar el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños?

2 respuestas

Es un muy buen proyecto

Si, el proyecto está alineado con la filosofía de Gymporee y es una herramienta clave para el desarrollo de las habilidades socioemocionales en los niños. La lectura de libros y el programa de "hora de cuento" busca objetivos similares teniendo en cuenta el beneficio de los cuentos en los niños. También resalta del proyecto el involucramiento de las familias en el proceso ya que Gymporee trabaja con los padres como pilares fundamentales en el desarrollo

Qué aspectos positivos o sugerencias le parece importante resaltar del proyecto de pasantía

2 respuestas

Esta coordinado de manera muy clara y creo que va a ser una muy buena herramienta

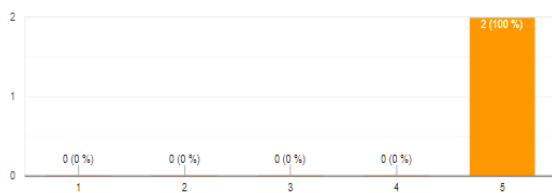
es clave el acompañamiento durante la implementación para poder hacer un seguimiento a los niños, las profesoras y sus familias. En la ejecución se pueden identificar varios aspectos para mejorar el desarrollo

PROYECTO GYMBO-AMIGO

Valoración de CUENTOS DIGITALES

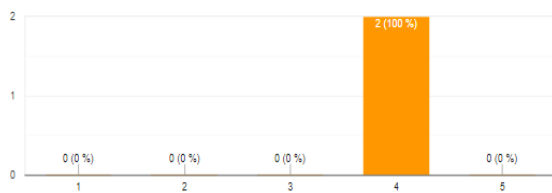
En una escala de 1 a 5 califique los cuentos digitales en cuanto a la CALIDAD de los mismos:

2 respuestas



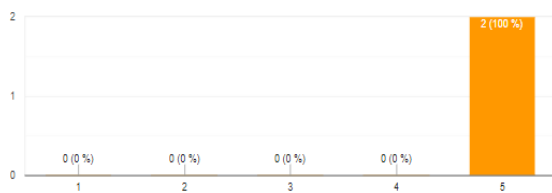
En una escala de 1 a 5 califique los cuentos digitales en cuanto a su PERTINENCIA para abordar las habilidades socioemocionales.

2 respuestas



En una escala de 1 a 5 califique los cuentos digitales en cuanto a su APORTE a la comunidad Gymboree.

2 respuestas



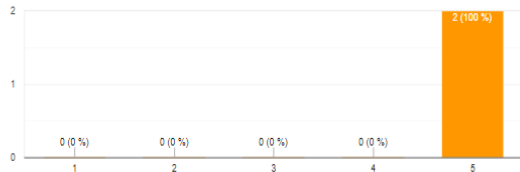
Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a los cuentos digitales?

1 respuesta

Valoración de GUIAS DE ACTIVIDADES

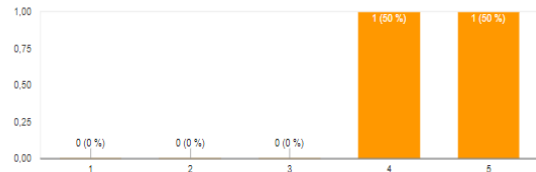
En una escala de 1 a 5 califique las guías de actividades en cuanto a la CALIDAD de las mismas:

2 respuestas



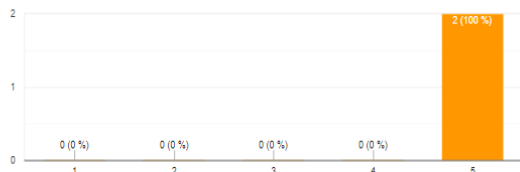
En una escala de 1 a 5 califique las guías de actividades en cuanto a su PERTINENCIA para abordar las habilidades socioemocionales.

2 respuestas



En una escala de 1 a 5 califique las guías de actividades en cuanto a su APORTE a la comunidad Gymboree.

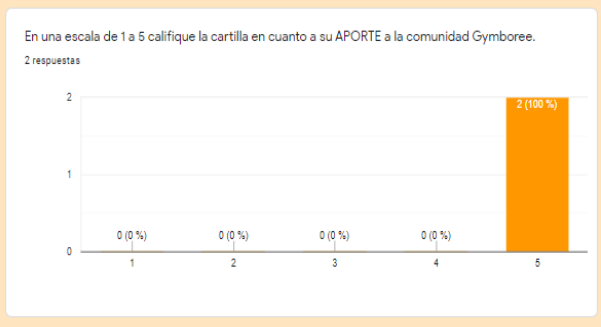
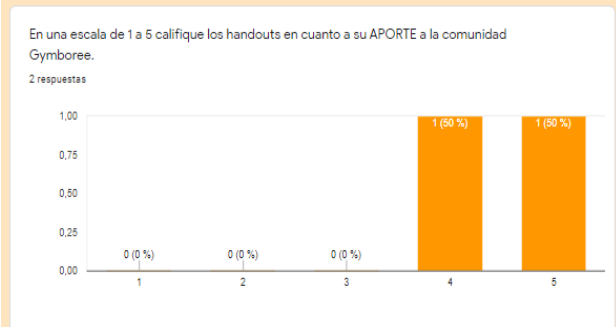
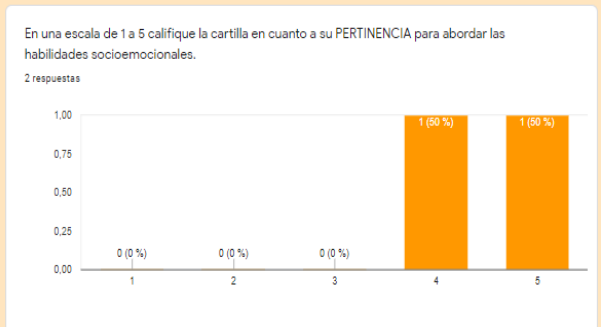
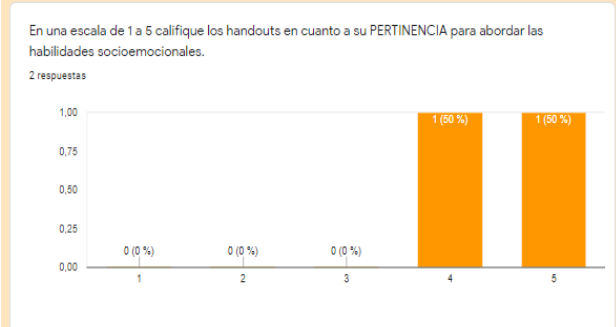
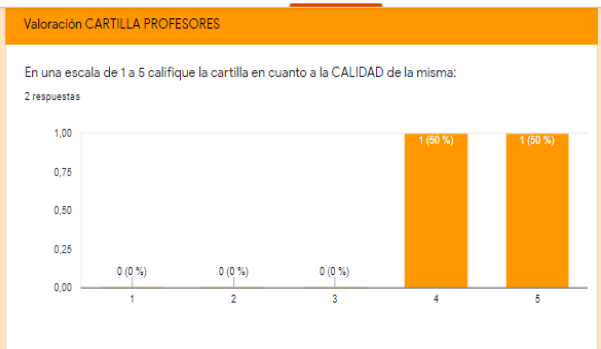
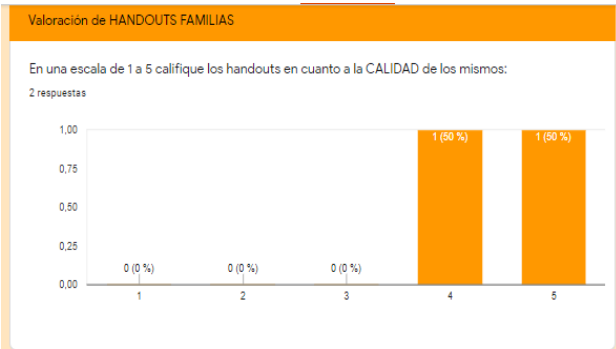
2 respuestas



Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a las guías de actividades?

1 respuesta

PROYECTO GYMBO-AMIGO



Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a los handouts dirigidos a las familias?

0 respuestas

Aún no hay respuestas para esta pregunta.

Qué aspectos positivos o sugerencias considera valioso mencionar respecto a la cartilla dirigida a los profesores?

0 respuestas

Aún no hay respuestas para esta pregunta.

PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice AN. Encuesta Google forms profesores

### Valoración Gympo-amigo Profesores

El presente formulario permite recolectar la valoración obtenida del proyecto Gympo-amigo por parte de los profesores Gymporee.

**Sede Gymporee a la que se encuentra vinculado:** \*

Texto de respuesta corta

**Tiempo que lleva vinculado en Gymporee:** \*

Texto de respuesta corta

**Seleccione la modalidad en que ha dado clases en Gymporee:** \*

Modalidad Presencial

Modalidad Virtual

**A partir de lo que conoció hoy sobre el proyecto Gympo-amigo, responda:**

Descripción (opcional)

**En una escala de 1 a 5: Qué tan pertinente considera que es el proyecto Gympo-amigo para orientar el desarrollo de las Habilidades Socioemocionales en los niños?** \*

	1	2	3	4	5	
Muy poco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

**En una escala de 1 a 5: Qué tan apropiado califica el contenido y la información que aborda el proyecto Gympo-amigo?** \*

	1	2	3	4	5	
Muy poco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

**En una escala de 1 a 5: Qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños en modalidad PRESENCIAL?** \*

	1	2	3	4	5	
Muy poco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

**En una escala de 1 a 5: Qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños en modalidad VIRTUAL?** \*

	1	2	3	4	5	
Muy poco	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mucho

**Qué aspectos positivos o sugerencias le parece importante resaltar del proyecto Gympo-amigo:** \*

Texto de respuesta larga

Muchísimas gracias por su participación y respuestas, son muy valiosos para el proyecto.

Descripción (opcional)

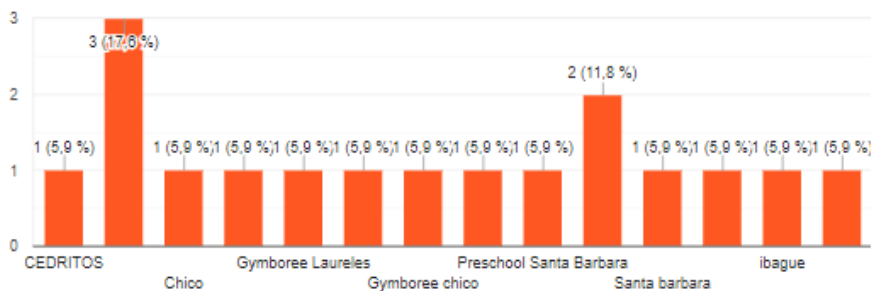
PROYECTO GYMBO-AMIGO

Apéndice AO. Resultados encuesta profesores

Preguntas **Respuestas** 17

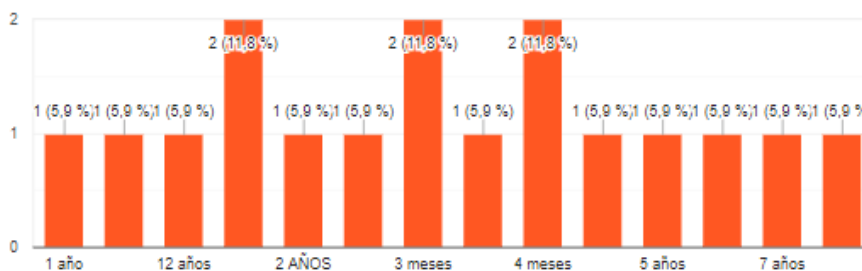
Sede Gymboree a la que se encuentra vinculado:

17 respuestas



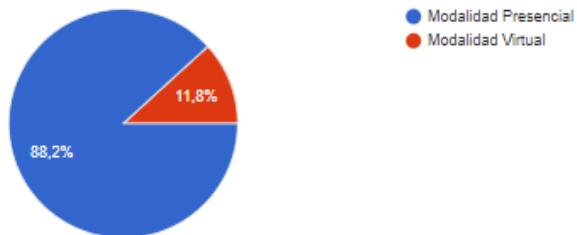
Tiempo que lleva vinculado en Gymboree:

17 respuestas



Seleccione la modalidad en que ha dado clases en Gymboree:

17 respuestas

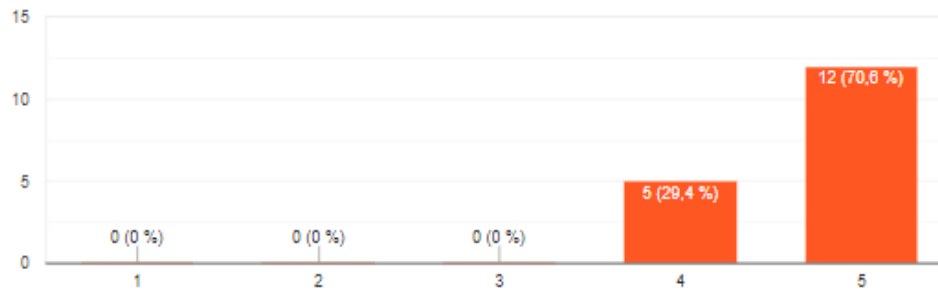


## PROYECTO GYMBO-AMIGO

Preguntas **Respuestas** 17

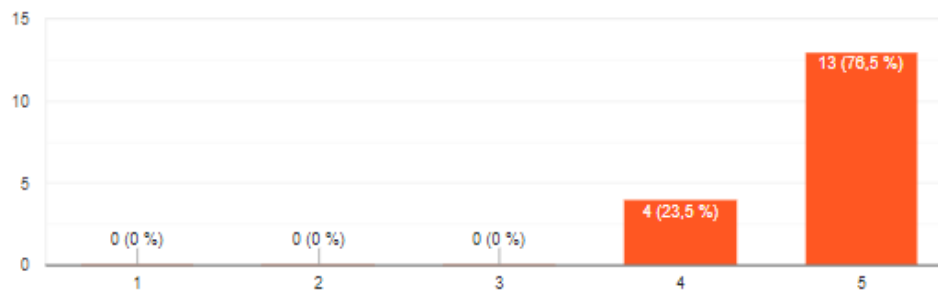
En una escala de 1 a 5: Qué tan pertinente considera que es el proyecto Gympo-amigo para orientar el desarrollo de las Habilidades Socioemocionales en los niños?

17 respuestas



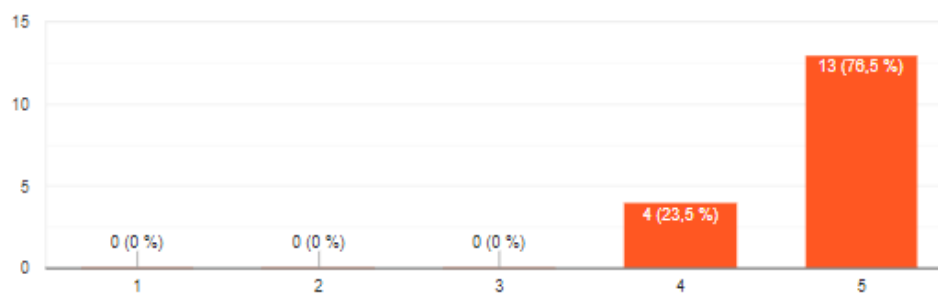
En una escala de 1 a 5: Qué tan apropiado califica el contenido y la información que aborda el proyecto Gympo-amigo?

17 respuestas



En una escala de 1 a 5: Qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños en modalidad PRESENCIAL?

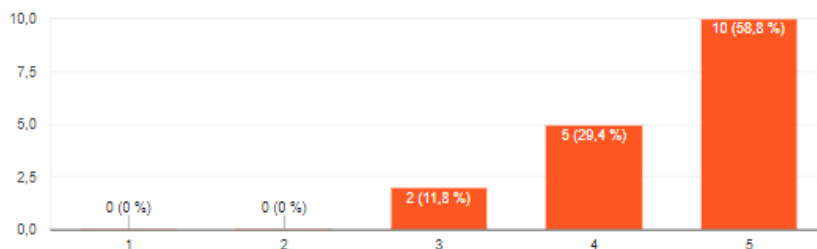
17 respuestas



PROYECTO GYMBO-AMIGO

En una escala de 1 a 5: Qué tan factible (fácil) considera la implementación del proyecto Gympo-amigo con los niños en modalidad VIRTUAL?

17 respuestas



Qué aspectos positivos o sugerencias le parece importante resaltar del proyecto Gympo-amigo:

17 respuestas

- El proyecto esta genial, me encantaria implementarlo pronto
- la facilidad para transmitir las habilidades que queremos promover en los niños
- La lectura como pilar favorece la implementación de este proyecto, es dar apertura a la imaginación. la creatividad, promover el desarrollo del lenguaje y fortalecer el desarrollo socio afectivo de los niños y niñas en el contexto en que se encuentren de forma virtual y/o presencial, ajustado a la realidad actual.
- Los tips que entregan para poder hacer llamativo ese espacio para los niños
- Me gusta el interés que se tiene por vincular a la familia al proyecto
- Se puede implementar la lectura del cuento "Dialógica"
- Poder realizar esta actividad en modo presencial papas e hijos.
- Es un proyecto muy completo y muy bien estructurado para su fácil implementación

Qué aspectos positivos o sugerencias le parece importante resaltar del proyecto Gympo-amigo:

17 respuestas

- ¡FELICITACIONES! es un proyecto muy interesante puesto que es ideal para abordar el ámbito socioemocional de los niños, aspecto que en este momento se encuentra notablemente afectado
- Que con este proyecto se estaría fortaleciendo el ámbito emocional mediante la lectura lo cual es la ventana que se abre a la imaginación de nuestros niños.
- Me intereso mucho el proyecto y lo considero viable para trabajar con los niños.
- Identificación, clasificación, reconocimiento de sí mismos y de los pares.
- otras estrategias en cuanto a actividades teniendo en cuenta el rango de edad de los niños
- Buena estrategia
- Positivo hand out. Sugerencia ampliar la biblioteca de libros.
- Es un proyecto muy lindo y enriquecedor para toda la comunidad gymboree, manejando las emocionales, creatividad, la parte social entre otras

Muchísimas gracias por su participación y respuestas, son muy valiosas para el proyecto.