



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

**EDOMÉX**

DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

“2020. Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer mexiquense”

## ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

### LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



# EL JUEGO COLABORATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL DESARROLLO SOCIEOMOCIONAL EN NIÑOS DE 3° DE PREESCOLAR

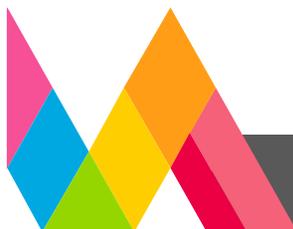
TESIS DE INVESTIGACIÓN

Que para obtener el Título de  
Licenciada en Educación Preescolar

P R E S E N T A

Dulce González Ramos

Asesora: Dra. Norma Trujano Aguilar  
Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México, Julio de 2020



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

SAN MATEO Y NARVARTE S/N COL AMPL. VICENTE VILLADA, NEZAHUALCÓYOTL, MÉX., C.P. 57710

TELS. (01 55) 57 97 16 43

## ÍNDICE

Agradecimientos.....	7
Introducción.....	8
CAPÍTULO I CONTEXTUALIZACIÓN.....	12
1.1 Contexto .....	12
1.2 Diagnóstico.....	17
CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL, LEGAL, CONCEPTUAL Y TEÓRICO.....	25
2.1 Marco referencial.....	25
2.2 Marco Legal.....	28
2.2.1 Artículo 3ro. Constitucional .....	28
2.2.2 Ley general de educación .....	29
2.2.3 Propósitos de la educación preescolar.....	30
2.3 Marco conceptual .....	31
2.3.1 Juego .....	31
2.3.2 Colaboración.....	32
2.3.3 Emoción.....	32
2.3.4 Educación Socioemocional.....	32
2.3.5 Estrategia.....	32
2.4 MARCO TEÓRICO.....	32
2.4.1. Antecedentes de la Educación Socioemocional .....	32
2.4.2 Importancia de la Educación Socioemocional en nivel Preescolar .....	34
2.4.3 Tipos de emociones que presentan los niños preescolares (positivas y negativas) .....	36
2.4.4 Componentes de las emociones.....	37

2.4.5 Función de las emociones .....	38
2.4.6 Factores en el desarrollo social de los niños .....	42
2.4.7 Factores en el desarrollo emocional de los niños .....	44
2.4.8 ¿Qué es el juego?.....	47
2.4.9 Función del juego.....	49
2.4.10 Tipos de juegos.....	50
2.4.11 Juego colaborativo .....	54
2.4.12 Importancia del juego colaborativo en la edad preescolar .....	55
2.4.13 Características del juego colaborativo .....	56
2.4.14 Ventajas usar el juego colaborativo en preescolar.....	57
2.4.15 El juego como medio para desarrollar las emociones.....	59
2.4.16 Clases de juegos colaborativos .....	60
2.4.17 Valores que se favorecen con los juegos colaborativos .....	61
2.4.18 ¿Qué es una estrategia? .....	61
2.4.19 Tipos de estrategias.....	62
2.4.20 Estrategias para favorecer el aprendizaje.....	64
CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO.....	67
3.1 Método de la investigación .....	67
3.2 Enfoque.....	70
3.3 Supuesto .....	72
3.4 Categorías De Análisis.....	72
3.5 Población .....	73
3.5.1 Selección Del Grupo .....	73
3.7 INSTRUMENTOS.....	73

3.7.1 Entrevistas .....	73
3.7.2 Entrevista a padres de familia.....	74
3.7.3 Entrevista a docentes .....	74
CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS.....	76
4.1 Resultados de entrevistas .....	76
4.2 Entrevista a padres de familia .....	76
4.2.1 Análisis General.....	82
4.3 Entrevista a docentes.....	84
4.3.1 Análisis general.....	87
4.4 Análisis de estrategias .....	88
CAPÍTULO V Propuestas de estrategias para una intervención que ayuda a favorecer la educación socioemocional desde el juego colaborativo .....	112
CAPÍTULO VI CONCLUSIONES .....	122
5.1 Conclusiones.....	122
5.2 Anexos .....	126
5.3 Referentes.....	155

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Función de las emociones.....	39
Tabla 2 Teorías psicológicas del juego .....	50
Tabla 3 Estadios evolutivos del juego según Piaget .....	51
Tabla 4 Análisis de las estrategias primera planeación, Elaboración propia.....	94
Tabla 5 Análisis de las estrategias segunda planeación, Elaboración propia. ....	97
Tabla 6 Análisis de estrategias tercera planeación, Elaboración propia .....	101

Tabla 7 Análisis de estrategias cuarta planeación, Elaboración propia.....	104
Tabla 8 Análisis de estrategias quinta planeación, Elaboración propia.....	107
Tabla 9 Análisis de estrategias sexta planeación, Elaboración propia.....	111
Tabla 10 Primera propuesta: Lotería de las emociones, Elaboración propia.....	113
Tabla 11 Segunda propuesta: Serpientes y escaleras, Elaboración propia.....	114
Tabla 12 Tercera propuesta: Stop, Elaboración propia.....	115
Tabla 13 Cuarta propuesta: Serpiente de emociones, Elaboración propia.....	116
Tabla 14 Quinta propuesta: Memorama, Elaboración propia.....	117
Tabla 15 Sexta propuesta: Ruleta de la calma, Elaboración propia.....	119
Tabla 16 Séptima propuesta: Emoción en la espalda, Elaboración propia.....	120
Tabla 17 Octava propuesta: La cobija emocional, Elaboración propia.....	120
Tabla 18 Novena propuesta: Bingo explosivo, Elaboración propia.....	121
Tabla 19 Décima propuesta: ¿Cómo me siento hoy?, Elaboración propia.....	<b>¡Error!</b>

**Marcador no definido.**

### ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Ciclos de la investigación-acción.....	67
Figura 2 Fases de la investigación-acción.....	68
Figura 3 Fases de la investigación cualitativa.....	71

### ÍNDICE DE ANEXOS

Anexo 1 Resúmen clínico.....	126
Anexo 2 Entrevista a padres de familia.....	127
Anexo 3 Entrevista a docentes.....	133

Anexo 4 Evidencia fotográfica: Juego con abatelenguas .....	135
Anexo 5 Evidencia fotográfica: la ruleta .....	135
Anexo 6 Evidencia fotográfica: Nombre en la espalda .....	136
Anexo 7 Evidencia fotográfica: El tendedero de las letras .....	136
Anexo 8 Evidencia fotográfica: Letras gigantes.....	137
Anexo 9 Evidencia fotográfica: El árbol triste .....	137
Anexo 10 Evidencia fotográfica: Exponiendo con mis amigos. ....	138
Anexo 11 Evidencia fotográfica: La miniciudad en mi salón.....	138
Anexo 12 Evidencia fotográfica: Búsqueda del tesoro .....	139
Anexo 13 Evidencia fotográfica: Pégale a la imagen correcta. ....	139
Anexo 14 Evidencia fotográfica: Lotería .....	140
Anexo 15 Evidencia fotográfica: .....	140
Anexo 16 Evidencia fotográfica: Rompecabezas .....	141
Anexo 17 Evidencia fotográfica: ..... <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	
Anexo 18 Material didáctico de lotería .....	142
Anexo 19 Material didáctico de serpientes y escaleras.....	145
Anexo 20 Material didáctico de Stop .....	146
Anexo 21 Material didáctico de Serpiente de emociones.....	147
Anexo 22 Material didáctico de Memorama de emociones .....	148
Anexo 23 Material didáctico de la ruleta de la calma .....	151
Anexo 24 Materia didáctico de la emoción en la espalda.....	152
Anexo 25 Material didáctico de Bingo explosivo .....	153

## **Agradecimientos**

Quiero agradecerle principalmente a mi asesora de tesis, la Dra. Norma Trujano Aguilar que desde el día uno, tuvo un acompañamiento cordial, ameno y fructífero con mi investigación, en cada asesoría no faltaban las risas, motivaciones y aprendizaje, agradezco por todas sus aportaciones académicas que me brindo, su cariño y lejos de ofrecerme un lazo estricto de maestra, me ofreció su amistad y confianza.

En segundo, quiero dedicar esta tesis a mis padres, mi mamá: Dulce Rosario Ramos Rocha y mi papá: Rubén Bernardo González Figueroa, también quiero agradecerles porque siempre hacen todo lo posible para verme crecer tanto personal, emocional y académicamente, por todos y cada uno de sus esfuerzos que hicieron día con día para poder lograr esta meta, sin duda, esto no hubiera sido posible sin ustedes, puedo notar en sus ojos lo orgullosos que están de mí, gracias por educarme como lo hicieron, por estar a mi lado a pesar de todo, papá, eres mi ejemplo a seguir, eres un hombre responsable en su trabajo, honesto y que procura a su familia económica y emocionalmente, mamá, gracias por cada atención que me brindaste a lo largo de mi carrera, que a pesar de verme haciendo tarea o en esta última etapa que fue la tesis, me arrimabas un plato de comida, de agua, gracias por ser una mamá muy atenta y responsable, gracias a ambos por siempre dar todo lo mejor para que no nos falte nada. Los amo con todo mi corazón.

Y, por último, a mi hermano: Roberto González Ramos por cada noche que se desveló conmigo cuando tenía muchas tareas y durante el desarrollo de mi investigación, gracias por siempre intentar sacarme una sonrisa, por los masajes que me dabas cuando me veías estresada y cansada, por sus detalles, que, aunque no lo crea, me motivaban a seguir adelante. Te amo por siempre.

## Introducción

La presente investigación se refiere al tema del juego colaborativo como estrategia para favorecer el desarrollo socioemocional en el grupo de 3°C de preescolar, en el cual se decidió retomar la educación socioemocional, ya que, la Secretaria de Educación Pública puso en marcha en el 2018 una reforma educativa para toda la educación básica denominada: Aprendizajes Clave para una educación integral, donde enfoca a la educación desde una visión humanista, cabe mencionar que una de las principales novedades de esta nueva reforma educativa de la Nueva Escuela Mexicana se encuentra en el área curricular de Desarrollo Personal y Social, que contiene a la educación socioemocional, esto hace referencia a que la escuela debe atender tanto el desarrollo de la dimensión socio-cognitiva de los estudiantes, como el impulso de sus emociones. Se ha de apuntar a desarrollar tanto a la razón y la emoción, reconociendo la integralidad de la persona, es decir, que en el proceso educativo hay que superar la división tradicional entre lo intelectual y lo emocional, esta área de desarrollo personal y social cuenta con organizadores curriculares y aprendizajes esperados, los cuales se darán a conocer más a profundidad en el marco teórico, se consideró fundamental retomar y trabajar esta área, ya que dentro del aula se presenta una problemática un tanto común pero preocupante, pues cada que es cambio de ciclo escolar los alumnos suelen encontrarse con caras nuevas, ya sea de nuevo ingreso o de otro salón, las educadoras tienen la tarea de realizar una serie de actividades y juegos en la semana de adaptación ya que ahí encontramos información relevante que nos permite conocer a cada uno de los niños como lo son habilidades, actitudes, valores, conocimientos, necesidades, etc. para la elaboración del diagnóstico inicial que nos permitió dar pie a la realización de planeaciones, para realizar esta investigación, se comenzó a planear desde los diferentes Campos de formación Académica, dándole una transversalidad con la educación socioemocional, porque dentro de la semana de adaptación se notó una área de oportunidad en desarrollo personal y social, pues la mayoría de los

alumnos presentan necesidades como: falta de atención, motivación personal, agresividad, compartir material, falta de valores como el respeto, tolerancia y honestidad, así que se dispuso a elegir una estrategia para favorecer las necesidades que presentaban los alumnos y como educadoras, sabemos que la pieza clave para que un niño aprenda, conviva y se divierta, es el juego y que mejor que estos juegos sean de forma colaborativa, al inicio de la investigación nos propusimos responder a la siguiente pregunta: ¿El juego como estrategia colaborativa para favorecer el área socioemocional en niños del nivel preescolar? Este tipo de juegos benefician la empatía, la ayuda, la organización, la coordinación, la resolución de conflictos, la toma de decisiones y evitan las frustraciones de la derrota, haciendo que los niños no se sientan presionados por ganar, es importante tener en cuenta esto, porque nuestro objetivo general de esta investigación es identificar estrategias del juego colaborativo para favorecer el desarrollo socioemocional en niños del 3° grupo C, de ahí que es necesario identificar uno de los objetivos específicos que consiste en aplicar el juego colaborativo en diversas actividades dentro y fuera del aula que favorezcan a una mayor integración, y un segundo objetivo que permite evaluar las estrategias propuestas en un plan de acción donde el juego colaborativo es la prioridad para erradicar la problemática en el 3° grado grupo C.

Es trascendental retomar que la metodología de esta investigación es estudio de caso, por ello, considero importante mencionar que la indagación se realizó en el preescolar Francisco González Bocanegra, que se encuentra ubicado en el municipio de Nezahualcóyotl. El objeto de estudio fue el grupo de 3° C donde existen 27 alumnos, de los cuales 16 son niños y 11 son niñas, los cuales oscilan entre los 4 y 5 años de edad.

Es importante mencionar que esta investigación se realizó con el interés de darle solución a la problemática educativa que se mencionó anteriormente, ya que puede sonar poco preocupante, pero no es así, pues se pudo observar durante el desarrollo de las actividades que las áreas de oportunidad que presentan los alumnos, obstruyendo y retrasando las actividades, para darle solución a los

conflictos que se llegaban a presentar en las mismas, además, ayudará a las educadoras para resolver este tipo de problemas de una manera sencilla, dinámica y sobre todo impactante en el ámbito educativo, pues sabemos que son muy notorios y constantes en cada ciclo escolar y que mejor tener una propuesta de intervención donde el juego colaborativo se convierte en una estrategia que favorece la resolución de conflictos entre los alumnos. de cómo se pueden resolver éstos, apoyándonos del juego colaborativo, teniendo en cuenta que esta estrategia favoreció a la resolución de conflictos entre los alumnos, evitó que se continuaran agrediendo, respetaran turnos, reconocieran el valor que tiene cada integrante de su equipo y sobre todo que existiera una convivencia sana entre los alumnos, esto se encontrará más a detalle en el marco metodológico.

Este documento se divide en 5 capítulos, los cuales consisten en lo siguiente: En el capítulo I, titulado contextualización, como su nombre nos dice, contextualiza al lector sobre donde se realizó la investigación, también se muestra el diagnóstico inicial del grupo divididos por campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social, en cada uno de estos se muestra específicamente la problemática dentro del aula, por último y no menos importante dentro de este capítulo se encuentra la introducción la cual de forma descriptiva menciona la importancia que tiene nuestro tema, la justificación, la problemática, la pregunta de investigación, el impacto social y los objetivos tanto general como específicos.

En el capítulo II es acerca de nuestro marco referencial, conceptual, teórico y legal, en nuestro marco referencial mencionamos algunos documentos que nos ayudaron a situar la investigación, el marco conceptual consiste en hacer mención de las palabras claves que estarán presentes en todo el documento, el teórico nos ayuda a darle fundamento a nuestro tema, además, que nos ayuda a entender la profundidad de la problemática, sus factores y también las soluciones ayudándonos a realizar la propuesta de intervención, el marco legal nos ayuda a darle fe y legalidad a nuestro trabajo.

En el capítulo III es acerca del marco metodológico, en este está inmerso la modalidad y metodología que se estuvo utilizando para esta investigación, así

como el enfoque, el supuesto que generamos al plantear el problema, las categorías de análisis que se encuentran en el tema, la muestra que tomamos de toda una población, en este caso del preescolar Francisco González Bocanegra y los instrumentos que se estuvieron utilizando para la recopilación de datos.

En el capítulo IV se realizó el análisis de resultados de las entrevistas, tanto de padres de familia como de docentes, además dentro de este capítulo se presenta un análisis de las estrategias que se implementaron a lo largo de la jornada de prácticas, donde se encontrarán elementos como el área de desarrollo personal y social, campo de formación académica que se estuvieron favoreciendo con dichos juegos, sus aprendizajes esperados, el tipo de organización que se tuvo durante los mismos, el lugar en donde se implementaron, la descripción de cómo se llevó a cabo, el material que se utilizó, la evaluación y variable de cada uno de los juegos, esto se hizo con la finalidad de darle organización a los cuadros y que sea más fácil para que el lector comprenda en qué consiste cada una de las estrategias, asimismo dentro de los anexos se encontrarán las evidencias fotográficas de dichos juegos.

En el capítulo V consiste en una propuesta de estrategias, el cual el juego colaborativo es la fuente primaria para favorecer la parte socioemocional en los niños de preescolar, así mismo se presentan fotografías del material didáctico que se sugiere para llevar a cabo con cada una de las estrategias. Considero que es muy útil cada una de las propuestas, pues se pueden adecuar a los aprendizajes esperados que se encuentran en el programa de educación preescolar. Este capítulo se realizó debido a la cuarentena por el COVID-19 exigido por la OMS (2020), pues como fue imposible terminar con la implementación de la propuesta esta sección se hizo con la finalidad de darle continuidad a dicha investigación.

En el capítulo VI radica en las conclusiones a las que se llegaron con toda la investigación en el estudio de caso, intervención y datos analizados, y finalmente se presentan los anexos que se agregaron a lo largo de la investigación, donde se encontraran evidencias fotográficas y otros documentos, también se presentan los referentes bibliográficos que se retomaron para fundamentar la investigación.

# CAPÍTULO I CONTEXTUALIZACIÓN

## 1.1 Contexto

Esta investigación se realizó en el municipio de Ciudad Nezahualcóyotl. Nezahualcóyotl es uno de los 125 municipios del Estado de México. Se localiza al oriente de la Ciudad de México y en la región oriente del Estado de México. Posee una superficie de 63.74 km<sup>2</sup> y una población de 1,109,363 habitantes; cada kilómetro de superficie alberga 17,537 personas, la densidad de población más alta del país. Considerado una ciudad dormitorio por su carácter mayoritariamente residencial, en las últimas décadas ha repuntado en su capacidad económica, producción de empleos y de impacto socioeconómico a los municipios adyacentes. Enfrenta problemáticas de pobreza, inseguridad pública y carencia de servicios públicos. Hacia el 2012 la situación de inseguridad pública en el municipio era prevalente, en tanto la percepción de seguridad de las instituciones policiacas era negativa. Los delitos de mayor impacto eran el robo, el homicidio y el secuestro. Otras conductas tipificadas dentro del municipio de nezahualcóyotl son el narcomenudeo y el consumo de alcohol y drogas en la vía pública.



Fuente: <https://www.google.com/maps/place/Nezahualc%C3%B3yotl,+M%C3%A9x./@19.432481,99.0869732,12z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x85d1fca946577449:0x791d23070fe4cf48!8m2!3d19.3994934!4d-98.9896643>

Dentro de este municipio se encuentra ubicado el preescolar Francisco González Bocanegra, en la avenida Tepozanes, entre avenida Pantitlán y Chimalhuacán. Su zona escolar es: J-111.

Las dimensiones de la práctica docente se definen como los ámbitos que afectan el contexto del docente y fueron propuestas por Cecilia Fierro (1999). Éstas dimensiones son: dimensión institucional, didáctica, personal, interpersonal, social y de valores. Las dimensiones se definen a partir de los contextos en los que el docente está sumergido.

A continuación, se presenta una contextualización que contienen solo 3 de las 6 dimensiones mencionadas por Cecilia Fierro, integrándose con los indicadores de observación que puede rescatar durante las jornadas de observación, así como algunos datos que se rescataron de la entrevista de los padres de familia.

Dimensión institucional: Según Cecilia Fierro (1999):

La escuela constituye una organización donde se despliegan las prácticas docentes. Constituye el escenario más importante de socialización profesional, pues es allí donde se aprenden los saberes, normas, tradiciones y costumbres del oficio. La escuela es una construcción cultural en la que cada maestro aporta sus intereses, habilidades, proyectos personales y saberes a una acción educativa común (p. 76)

Todos los docentes que se encuentran en esta institución, comprenden la importancia que tiene una buena relación, gracias a eso, su trabajo es más fructífero, tanto para ellas, como para los alumnos y padres de familia teniendo así buenos resultados en sus aportaciones con los niños. Las educadoras trabajan en colaboración, sin importar las diferencias que existan dentro de la institución. Es importante mencionar que una de las actividades institucionales que se les da seguimiento continuo es el Consejo Técnico Escolar, éste es un espacio que tienen las educadoras para poder compartir sus experiencias laborales y sugerir

alternativa para la mejora continua, también es un momento de reflexión para mejorar su planeación, estrategias y/o evaluación. La institución cuenta con 1 directora, 1 subdirectora, 7 docentes, 1 niñera y un intendente.

Dimensión social: Para el buen desarrollo de las actividades dentro y fuera de la comunidad escolar, es importante tener buenas relaciones con el medio ambiente que nos rodean, dicha dimensión nos dice que “El conjunto de relaciones que se refieren a la forma en que cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo cuyos destinatarios son diversos sectores sociales” (Cecilia Fierro, 1999, p. 107).

El análisis de esta dimensión implica la reflexión sobre el sentido del quehacer docente, en el momento histórico en el que vive y desde su entorno de desempeño. Debido a esto fue importante implementar algunas preguntas en las entrevistas, para conocer algunos aspectos que influyen en el desarrollo académico, social y emocional en los alumnos solo del grupo 3°C, sin embargo, estos datos se reflejarán más a detalle en el análisis de los resultados.

Así mismo, hago mención de que las docentes son respetadas por los padres de familia y alumnos, las relaciones entre estos dos son adecuadas, no obstante, algunas veces suelen incumplir con los materiales que se les solicitan y esto afecta en el trabajo cotidiano de las docentes.

Dimensión de los valores: Esta es otra dimensión expuesta por Cecilia Fierro, la cual se refiere a que la práctica docente no es neutra, inevitablemente conlleva a un conjunto de valores, ella menciona que:

Cada profesor, en su práctica educativa manifiesta (de modo implícito o explícito) sus valores personales, creencias, juicios y actitudes. En definitiva, el maestro va mostrando sus visiones del mundo, sus modos de valorar las relaciones humanas, el conocimiento y sus maneras de guiar las situaciones de enseñanza, lo que constituye una experiencia formativa. (p. 141)

Los valores son importantes en nuestra formación y en nuestra vida cotidiana, y más al ser maestras, pues somos el vivo ejemplo de nuestros alumnos, ya que, los niños aprenden por imitación y somos el reflejo de su aprendizaje. Las docentes son

personas tolerantes, respetuosas, honestas y amables; al enfrentarse a una problemática con padres de familia se muestran tranquilas y se dirige siempre con respeto, dando soluciones a cada situación, esto ayuda a que los padres se sientan en confianza y acepten el apoyo de la docente, con los alumnos se muestran respetuosas, carismáticas, honestas y tolerantes haciendo sentir a sus alumnos en un ambiente ameno y sin dejar de lado los límites para que el grupo no se salga de control.

Los valores que menos se observan en los grupos son el respeto, tolerancia y colaboración, esto se detectó en los clubes que se implementaron al inicio del ciclo escolar.

En 2007 el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE), en su documento Infraestructura escolar en las primarias y secundarias de México, destacó la importancia de que las escuelas dispongan de la infraestructura y los materiales educativos necesarios y básicos para lograr el buen desarrollo de las actividades académicas. Cabe mencionar que la escuela cuenta con suficientes aulas para los alumnos de primero, tres segundos y tres terceros, sin embargo, existe un aula muy pequeña, en donde solo caben alrededor de 15 alumnos, la escuela, también cuenta con un patio con domo, el cual fue instalado desde hace aproximadamente 3 años, pero no cubre lo suficiente, ya que éste se encuentra muy arriba y cuando hay sol, solo tapa la mitad de patio, eso disminuye el espacio para realizar actividades fuera del salón, pues sabemos, que la función principal del domo es darle sombra a los alumnos y que estos puedan realizar actividades motrices sin asolearse, cada uno de los salones cuentan con su respectivo pizarrón, mesas y sillas, aunque es importante mencionar que un 70% de las sillas no tienen goma en las patas, esto puede ser muy peligroso para la integridad física de los alumnos, pues si sientan mal, se suben a la silla o simplemente hacen un movimiento brusco ésta se puede resbalar y hacer que el niño se caiga, provocando así, un accidente, en cuanto al material didáctico no cuentan con el suficiente puesto que en varias ocasiones se han metido a robar y se llevan tanto material para los niños como material de la maestra como por ejemplo plumones,

borradores, papel higiénico, gel antibacterial, jabón para manos, pelotas, plastilinas, etc. esto ha provocado que los padres de familia ya no den material al inicio del ciclo escolar sino conforme a las actividades de la docente, existe buena ventilación en los salones, pues cuentan con aproximadamente 12 ventanas cada uno haciendo que estos tengan una buena iluminación del sol, los baños son suficientes para cubrir las necesidades de los alumnos, siempre se encuentran limpios, sin embargo, en los lavaderos no hay agua donde puedan lavarse las manos antes y después de entrar al baño, el área de juegos está en remodelación, por lo tanto los alumnos no pueden entrar, cuenta con áreas verdes, en el patio y en la entrada hay una jardinera con árboles medianos y plantas que se pueden regar y cuidar fácilmente.

## 1.2 Diagnóstico

El Tercer grado grupo C está conformado por 27 alumnos, de los cuales, 16 son niños y 11 niñas, todos los alumnos tienen una previa experiencia escolar, a excepción de un niño, que solo fue integrado hasta el 3er. Grado de preescolar. Es importante mencionar que los alumnos oscilan entre los 3 y 4 años de edad.

Es un grupo activo, interesado por aprender y conocer de diversos temas, sin embargo, al inicio del ciclo escolar, se observó que durante el trabajo colaborativo se mostraban apáticos, su participación era aislada.

- Lenguaje y comunicación:

De 27 alumnos 21 de ellos usan el lenguaje para comunicarse con sus pares y/o actores educativos que se encuentran dentro de la institución, a excepción de uno, que presenta un trastorno de lenguaje receptivo-expresivo según la clínica en donde ha sido atendido (ver anexo 1), el resto presenta leves problemas de lenguaje, solo falta estimulación del mismo en la pronunciación de fonemas, sin embargo, 4 no dialogan para resolver conflictos con sus compañeros, solo golpean.

A 5 alumnos se les dificulta expresarse frente a sus compañeros, o si lo hacen su tono de voz suele ser muy bajo, esta acción la realizan los niños con la intención de no ser escuchados por sus compañeros, por otro lado, los 21 alumnos restantes se expresan con facilidad frente a sus compañeros o alguna otra persona y su tono de voz es adecuado.

En cuanto a la escritura e identificación de su nombre, de 27 alumnos 25 lo identifican y lo escriben correctamente, mientras que los 2 restantes solo escriben las 2 primeras letras, 10 alumnos piden la palabra y respetan los turnos de habla de los demás, sin embargo, 17 no respetan afectando las relaciones interpersonales entre ellos, pues esto genera enojo, 4 realizan esta acción ya que ellos quieren ser los primeros, esto ocasiona que interrumpa la participación de sus compañeros e inclusive de la educadora, esta dificultad es una característica de la etapa preoperacional llamada egocentrismo, 3 alumnos suelen levantarse de

su lugar cada que quieren hablar de algún tema y uno de ellos cada que se le interrumpe, se molesta, saca la lengua y golpea a quien esté más cerca de él, sin importar que sea la maestra.

De los 27 alumnos, todos, tiene interés y motivación por la lectura pues es un aspecto que se implementa dentro del aula en todo momento, ya que se observa que los alumnos a la hora de terminar de comer o de realizar su actividad, solicita un libro de su interés, cuando se le invita a un alumno a contar un cuento grupal, éstos no prestan atención al compañero, se la pasan platicando con el de al lado o simplemente jugando con sus manos, moviendo las mesas o azotando pies, a 3 alumnos se les dificulta la comprensión y atención respecto a lo que escuchan tanto de los cuentos como las indicaciones de la docente, cuando se les pide que cuenten un cuento por equipo se pelean o no les interesa, esto es por falta de propuestas para establecer acuerdos entre ellos.

- Pensamiento matemático

De 27 alumnos 23 agrupa objetos según sus atributos cualitativos y cuantitativos, es decir, por su forma, textura, color, utilidad, numerosidad, tamaño, etc.) 4 solicitan el apoyo de la docente o de otro compañero; de los 27, 8 no mencionan los números en orden descendente y ascendente, por ello también muestran dificultad en la representación gráfica, 5 alumnos, reconocen, cuentan y grafican los números del 1 al 10, el resto no realizan conteo lógico y si lo hace es con la intervención del adulto o por imitación

10 niño de 27 identifica la direccionalidad de un recorrido o trayectoria, usando puntos de referencia, lado derecho e izquierdo, mientras que el resto (17) confunde su lateralidad sin lograr ejecutar desplazamientos siguiendo instrucciones.

20 alumnos de 27 reconocen y describen semejanzas y diferencias que observa entre figuras geométricas por su color, forma, tamaño, 7 no reconocen figuras geométricas, solo algunas características. Todos los alumnos logran crear formas con las figuras geométricas de manera individual, si se le pide que realicen un objeto, figura o dibujo si es por equipo solo uno de los integrantes lo hace,

mientras que el resto solo se limita a observar para que otros tomen la iniciativa en la creación de las figuras, si algún otro niño quiere participar en esa creación ya sea manipulando u opinando se molestan y comienza la discusión entre ellos, sin embargo, existe la dificultad de la toma de decisiones para el uso de los diferentes materiales

En la semana de adaptación se logró observar que al menos al 90% de los niños participa en los juegos de mesa como son memoramas, loterías, dominó, pirinola, serpientes y escaleras, rompecabezas, oca, entre otros, sin embargo, al organizar al grupo en equipos se pierde el objetivo de integración y de colaboración para desarrollar los juegos, pues los niños no respetan reglas y normas, no comparten el uso de materiales, se les dificulta respetar turnos, difícilmente toman acuerdos y por lo tanto no se cumple la finalidad de estos.

- Exploración y comprensión del mundo natural y social

25 alumnos expresan curiosidad por saber y conocer acerca de los seres vivos, los otros 2 no muestran interés puesto que para ellos los seres vivos solo son las personas y animales comunes, como el perro, gato y pez. De los 27 niños, solo 10 clasifica elementos de la naturaleza según sus características como los días soleados, lluviosos, nublados y el resto no son muy observadores y/o no participan. 4 alumnos mencionan que las plantas son seres no vivos.

Solo 5 de 27 niños reconocen e identifican las condiciones requeridas y favorables para la vida de las plantas y animales de su entorno como, por ejemplo, el agua y la luz que necesitan las plantas, la alimentación e higiene de los animales, los riesgos que pueden presentar el convivir con un animal doméstico o mascota si no se le brindan los cuidados que requiere mientras que los otros 22 no son conscientes de lo que sucede en su entorno natural, porque los padres de familia no fomentan el cuidado de los mismos, entre esto 4 alumnos no valoran ni respetan la vida de las plantas y animales, aplastando hormigas y/o arañas que se encuentra en su camino, arranca las hojas de las plantas y árboles.

A todos los alumnos les causa curiosidad los experimentos, sin embargo, más del 50% no siguen instrucciones y pelean por el material, esto ocasiona dificultades en

este tipo de actividades, porque la colaboración que debe existir en cada uno de ellos, pues a los niños no les agrada trabajar de manera colaborativa y al final termina siempre un alumno realizando la actividad.

Todos los alumnos logran reconocer que pertenece a una familia, una escuela y un contexto determinado en donde se desenvuelve. Identifican a los integrantes de su familia, los dibujan y logran mencionar características y nombres de cada uno de ellos, a excepción de un alumno, ya que a veces duerme con su tía y a veces con la mamá, esto ha provocado que el niño se confunda.

21 alumnos expresan anécdotas de su historia personal a partir de lo que cuentan sus familiares, mientras que el resto (6) muestra dificultades para expresar las mismas, un dato importante es que cuando los alumnos exponen sus ideas, y en este caso sus anécdotas el grupo se dispersa, ignorando e interrumpiendo al compañero.

- Artes

15 alumnos de 27 bailan espontáneamente al escuchar cualquier ritmo musical, el resto no lo hace por pena, sin embargo, de esos 15 alumnos 10 de ellos toma la mano a un compañero para bailar, el resto no lo realiza porque no les gusta hacerlo en parejas, ni mucho menos tener contacto físico. Es importante mencionar que estos 10 alumnos iban en el mismo salón y solo se tomaban de la mano entre ellos. 12 alumnos bailan imitando a sus compañeros, su baile es discreto para que no volteen a verlos.

Los 27 alumnos crean mediante el dibujo y pintura escenas, paisajes y objetos reales o imaginarios a partir de una experiencia o situación vivida. 7 alumnos realizan dibujos concretos de lo que piensan, el resto sus dibujos son primitivos, es decir, utilizan símbolos, líneas y se les dificulta expresar que han realizado.

Si se reparte una cartulina por equipos y se les pide que realicen un solo paisaje, pero cada quien toma un pedazo y hace uno propio y por lo tanto no se cumple con el objetivo que es el trabajo colaborativo.

20 los alumnos manipulan, experimentan y saben darles el uso correcto a los diferentes materiales, pero solo de manera individual, el otro 7 solo juega con ellos, ninguno de los niños logra representar personajes y situaciones reales o imaginarias mediante el juego, porque les da pena.

- Educación socioemocional

Los 27 alumnos reconocen y expresa características personales: su nombre, como es físicamente, lo que le gusta y disgusta, expresa sus miedos, y comparte acciones que son sencillas para él y aquellas que se le dificulta

5 de 27 alumnos cuidan sus pertenencias como: mochila, lapicera, sudadera, credencial, trabajos, tareas y juguetes, mientras que el resto (22) no le toma importancia al cuidado de sus pertenencias, olvidada con facilidad donde los deja, de los 22 alumnos que no cuidan sus cosas, 15 no respetan los objetos de los demás, maltratando, rallando o incluso aventando sus pertenencias.

10 de 27 alumnos se involucra en actividades colectivas, pero solo entre ellos ya que estuvieron juntos en 2do año, mientras que los 17 restantes se niegan a participar en este tipo de actividades.

4 alumnos de 27 se distraen con muchísima facilidad, no logran poner atención, ni acatan las consignas dadas por la docente esto ocasiona que en los trabajos tanto individuales o en equipo no logren realizarlas, por lo tanto, no hay aprendizaje y se aíslan del grupo, a pesar de que estos reconozcan que necesitan ayuda de la docente o de algún compañero no lo pide y prefiere dejar la actividad incompleta, mientras que los 23 restantes piden ayuda de la docente.

Ninguno de los alumnos sabe amarrarse las agujetas de los tenis/zapatos, esto nos dice que en casa no los dejan ser tan autónomos para dar solución a cuestiones personales, 25 alumnos de 27 no saben abotonarse ni quitarse el suéter, el resto lo hace por su cuenta, 25 cierra su mochila correctamente, los otros 2 piden ayuda a la docente, ninguno es capaz de abrir sus botellas y/o tupper de comida pidiendo ayuda a la docente en todo momento.

5 alumnos de 27 expresan cómo se sienten y controla gradualmente conductas impulsivas ya sea físicas o verbales que afectan a los demás. 6 niños agreden física y verbalmente a sus compañeros cuando no realizan lo que ellos desean o no les dan algún material que quieren, el resto no golpea, pero no respeta reglas de convivencia.

Uno de los 27 alumnos es muy impulsivo, cuando se le hace una pregunta en clase te mira feo y contesta muy enojado, si lo separas de sus amigos ya no trabaja y se molesta bastante, condiciona a sus mayores cuando le prohíben realizar algunas acciones, necesita bastante motivación al realizar sus actividades, le cuesta trabajo compartir material, trabajar en equipo, aceptar perder, tolerar, respetar, seguir las normas de convivencia, socializar, expresarse en público, además.

Otro niño realiza acciones que afectan a sus compañeros como, por ejemplo, les pone el pie para que se tropiecen, estirar la mano cuando sus compañeros van a pasar para poder obstruir el paso, juega bastante brusco sin importar lastimar a sus compañeros y ser lastimado por el mismo, arrebatata y avienta las cosas, no logra compartir material, seguir normas de convivencia, interactuar con diferentes niños, escuchar indicaciones, no le gusta hablar en público, insulta y molesta a las niñas que estén más cerca de él.

Otro alumno realiza actividades observando a sus compañeros de clase, suele molestarse si no le prestas el juguete que él desea, golpea el piso o a la persona más cercana, pellizca, muerde, llora y grita demasiado, cuando te habla quiere toda la atención, no le importa si en ese momento estas conversando con alguien más, él sostiene tu cabeza y la voltea, y si le quitas las manos vuelve a realizar la misma acción hasta que volteas, se altera con sonidos fuertes (gritos), regularmente el niño se auto agrede, cuando la actividad es bastante llamativa para él no respeta turnos y si no participa de inmediato, comienza a separar las mesas, a pellizcar, esto lo hace con la finalidad de llamar la atención de la docente, no comparte material y no logra trabajar en colaboración.

Otro chico suele ser muy impulsivo con sus emociones, cuando se alegra, brinca y mueve sus manos sin importar golpear a alguien, siempre está platicando con el compañero que tenga a un lado, a pesar que la educadora esté explicando, de repente te arrebatara los objetos, si no le haces caso suele brincar y mover su mano frente a tus ojos, no respeta turnos, a veces golpea a sus compañeros.

Un alumno suele pelear mucho con una niña en específico al momento de trabajar con ella ya que ambos creen tener la razón y no logran llegar a un acuerdo él, junto con otros 3 alumnos no respeta turnos y todo el tiempo están platicando, esto hace que su equipo se distraiga y no trabaje, se levantan constantemente de su lugar y entretiene a todo el grupo, los otros 22 simplemente no participan.

De 27 alumnos solo 5 toman en cuenta la opinión de los demás, utiliza la comunicación para expresar sus pensamientos, mientras que el resto (22) ignora a sus compañeros, habla o juega interrumpiendo la participación de los mismos.

17 alumnos no aceptan participar en actividades y/o juegos que impliquen la colaboración con sus compañeros, no convive ni colabora en actividades y juegos con sus nuevos compañeros, a pesar de haber sido involucrados en la creación de las normas de convivencia, no las cumplen, de esos 17, 3 mencionan que las niñas deben realizar solo ciertas tareas mientras que los niños pueden hacerlo todo, esto afecta en el trabajo en equipo, porque si hay niñas en su equipo, realiza comentarios desagradables y no las deja participar y los otros 10 solo trabajan con niños que ya conocían del grado anterior, pero tampoco concretan el trabajo, dentro de los juegos implementados en clase, todos los alumnos muestran una cara de desagrado y molestia cuando pierden.

- Educación física

18 alumnos muestran control y equilibrio de su cuerpo en situaciones diferentes, por ejemplo, pasar sobre una tabla, brincar obstáculos, etc. 25 niños controlan su cuerpo en movimiento y desplazamiento, alternando diferentes velocidades, direcciones y posiciones, mientras que los 2 restantes muestran inseguridad al realizar dichos movimientos. 23 alumnos participan en juegos que implican permanecer quieto durante un tiempo determinado, por ejemplo, encantados,

estatuas de marfil, dinosaurio cazador, mientras que los 4 restantes suelen moverse con facilidad, es importante mencionar que a la hora de realizar este tipo de juegos cuesta trabajo la organización del círculo, porque no quieren tomar de la mano a su compañero o compañera.

25 alumnos combina acciones que implican niveles más complejos de coordinación en actividades que requieren seguir instrucciones, atender reglas y enfrenta desafíos siempre y cuando estas sean individuales, los otros 2 no logran hacerlo tanto en equipo como individual.

Solo 10 niños acuerdan con sus compañeros (los que conocen y fueron en su mismo salón el año anterior) estrategias para lograr una meta que implique esfuerzo físico en colaboración, mientras que el resto se niega a colaborar. Los 27 alumnos realizan movimientos de manipulación por medio de juegos individuales, pero no colectivos, a excepción de 10, el resto se muestran apáticos y sin interés.

En los juegos organizados como lo son, doña blanca, el lobo, stop, estatuas de marfil, etc. 17 de 27 no se muestran interesados, pues no les agrada convivir con sus pares, mientras que el 10 restante solo juegan y se toman de las manos entre ellos, pues estaban juntos en el ciclo escolar anterior

## **CAPÍTULO II MARCO REFERENCIAL, LEGAL, CONCEPTUAL Y TEÓRICO**

### **2.1 Marco referencial**

En este apartado se presentan 4 documentos que nos permitió situar esta investigación con los referentes teóricos, conceptuales y legales que nos ayudan a sustentar la validez científica del mismo.

Como primer documento referente tenemos “El desarrollo de habilidades socioemocionales de los jóvenes en el contexto educativo” de Martha Hernández Zavala en el 2018, nos explica que en las últimas dos décadas se ha desarrollado un amplio conjunto de investigaciones que analizan los beneficios de la educación socioemocional en el entorno escolar. Entre éstas destaca el estudio de (Durlak, J., Weissberg, R., Dymnicki, A., Taylor, R. y Schellinger, K., 2011), el cual analiza los resultados de la evaluación de 213 programas de educación socioemocional, desde preescolar hasta el nivel medio superior. Esta revisión indica que dichos programas contribuyen a mejorar el rendimiento académico y a promover actitudes y comportamientos en los estudiantes que favorecen un mejor clima escolar. Por su parte, Adler (2016) estudia el impacto de tres programas de desarrollo socioemocional en escuelas de educación secundaria de Bután, México y Perú; el estudio concluye que es posible y deseable implementar este tipo de programas a gran escala y que resulta en mejoras significativas tanto en el bienestar de los estudiantes, como en el desempeño académico medido a través de los resultados de las pruebas estandarizadas nacionales.

Las investigaciones también han identificado que las intervenciones de HSE se asocian a una mayor asistencia escolar, mayor involucramiento en el aula, y una mayor resolución de conflictos entre pares. En otras palabras, los estudiantes que adquieren HSE se llevan bien con otras personas, trabajan cooperativamente, identifican estrategias para resolver problemas, saben cuándo y dónde pedir ayuda, y están más motivados para aprender.

El segundo documento es “educación emocional, una deuda pendiente en nuestros salones de preescolar” de Álvaro Federico Muchiut en el 2018 este nos habla sobre la necesidad que se plantea en la actualidad plantear una estimulación emocional en el desarrollo de los niños desde un nivel preescolar, pues la alfabetización emocional es un paradigma que posibilita innovar las prácticas educativas, y como eje transversal que debe implementarse desde la educación inicial, ya que la neuroplasticidad en esta etapa configura el momento indicado para favorecer el momento adecuado de competencia emocional. Los niños ingresan a la institución escolar con su sociabilidad, subjetividad y modos de resolver las situaciones y aprendidos en su entorno más próximo que son la familia, amigos y el lugar en el que viven.

La comunicación interpersonal es una parte esencial de la actividad humana. Hoy sabemos que la conducta interpersonal se desarrolla y se aprende en sociedad, en este sentido, Caballo (2007) refiere que las habilidades interpersonales están en función de factores ambientales y variables de la persona y la interacción que se produce entre ambas. Mientras más temprano se inicia el proceso de enseñanza y de aprendizaje de las habilidades sociales, mejores serán los resultados, pues recordemos que los niños en esta edad tienen una capacidad impresionante para aprender y adaptarse.

Dentro de este documento, Castro (2005) afirma que las limitaciones en el desarrollo emocional-social generan diversos riesgos, entre los que se encuentran la desadaptación, el abandono escolar, el bajo rendimiento, las conductas violentas y otras dificultades escolares.

También encontramos aportaciones de Gómez, O., Romera, E. y Ortega, R. (2017) que se refieren a que la educación en la escuela ha de ir dirigida no solo a la adquisición de conocimientos y habilidades que permitan aprender, sino también al desarrollo de actitudes, valores y conciencia social que permitan aprender a vivir, a ser felices y a compartir solidariamente lo común y lo recíproco. La primera infancia es una etapa crucial en el aprendizaje del manejo y control de las emociones.

El tercer documento es “los cuatro pilares de la educación” de Delors, J. en 1996. En este documento nos expone que en la educación se planteó una doble exigencia que, a primera vista, puede parecer casi contradictoria: la educación deberá transmitir, masiva y eficazmente, un volumen cada vez mayor de conocimientos teóricos y técnicos evolutivos, adaptados a la civilización cognoscitiva, porque son las bases de las competencias del futuro. Ya no basta con que cada individuo acumule al comienzo de su vida una reserva de conocimientos a la que podría recurrir después sin límites.

La educación debe estructurarse en torno a cuatro aprendizajes fundamentales que en el transcurso de la vida serán para cada persona, en cierto sentido, los pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir los instrumentos de la comprensión; aprender a hacer, para poder influir en el propio entorno; aprender a vivir juntos, para participar y cooperar con los demás en todas las actividades humanas; por último aprender a ser, un proceso fundamental que recoge elementos de los tres anteriores. Cada uno de estos pilares del conocimiento debe recibir una atención equivalente a fin de que la educación sea para el ser humano, en su calidad de persona y de miembro de la sociedad, una experiencia global y que dure toda la vida en los planos cognoscitivos y prácticos.

Y el último, pero no menos importante tenemos el “Aprendizaje académico y socioemocional” de Murice J. Elías en 2006 nos menciona un apartado titulado Establezca un lazo entre la enseñanza socioemocional y otros servicios, este apartado nos menciona que enseñar habilidades socioemocionales nos benefician también en una enseñanza coordinada, explícita y sensible de su desarrollo para prevenir problemas específicos como el tabaquismo, el consumo de drogas, el alcoholismo, el embarazo, la violencia y actitudes de abuso entre compañeros. Los niños se benefician con una guía explícita para encontrar un estilo de vida saludable, que tomen en cuenta sus hábitos alimenticios, de sueño, de estudio y de ambientes de trabajo ya que estos son las áreas más importantes para promover el aprendizaje académico y socioemocional.

Proporcionar ayuda socioemocional a los niños cuando enfrentan acontecimientos difíciles es una estrategia de prevención sólida que también promueve un mejor aprendizaje académico. Los niños con necesidades educativas especiales también deben recibir enseñanza en la construcción de habilidades socioemocionales y ser incluidos en las actividades relacionadas.

Con estos documentos me pude percatar de la importancia que tiene la educación socioemocional en la vida de los niños preescolares, pues desde edades tempranas debemos ayudarles a crear estas habilidades socioemocionales.

## **2.2 Marco Legal**

### 2.2.1 Artículo 3ro. Constitucional

El artículo 3° Constitucional menciona que toda persona tiene derecho a la educación. El Estado Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios impartirá y garantizará la educación inicial, preescolar, primaria, secundaria, media superior y superior. La educación inicial, preescolar, primaria y secundaria, conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias, la educación superior lo será en términos de la fracción X del presente artículo. La educación inicial es un derecho de la niñez y será responsabilidad del Estado concientizar sobre su importancia.

Corresponde al Estado la rectoría de la educación, la impartida por éste, además de obligatoria, será universal, inclusiva, pública, gratuita y laica.

La educación se basará en el respeto irrestricto de la dignidad de las personas, con un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva. Tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a todos los derechos, las libertades, la cultura de paz y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia; promoverá la honestidad, los valores y la mejora continua del proceso de enseñanza aprendizaje.

- a) Será democrático, considerando a la democracia no solamente como una estructura jurídica y un régimen político, sino como un sistema de vida fundado en el constante mejoramiento económico, social y cultural del pueblo.
- c) Contribuirá a la mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la naturaleza, la diversidad cultural, la dignidad de la persona, la integridad de las familias, la convicción del interés general de la sociedad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos.
- g) Será intercultural, al promover la convivencia armónica entre personas y comunidades para el respeto y reconocimiento de sus diferencias y derechos, en un marco de inclusión social.
- h) Será integral, educará para la vida, con el objeto de desarrollar en las personas capacidades cognitivas, socioemocionales y físicas que les permitan alcanzar su bienestar.

### 2.2.2 Ley general de educación

En la ley general de educación en el artículo 14. Para el cumplimiento de los fines y criterios de la educación conforme a lo dispuesto en este capítulo, la secretaria promoverá un acuerdo educativo Nacional que considera las acciones:

- I. Concebir a la escuela como un centro de aprendizaje comunitario en el que se construye y converge saberes, se intercambian valores, normas, culturas y formas de convivencia en la comunidad y en la nación.

De igual manera el capítulo II que lleva como título de los fines de la educación. El artículo 15 menciona que la educación que impartirá el Estado sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios:

- II. Promover el respeto irrestricto de la dignidad humana, como valor fundamental e inalterable de la persona y de la sociedad, a partir de una formación humanista que contribuya a la mejor convivencia social en un

marco de respeto por los derechos de todas las personas y la integridad de las familias, el aprecio por la diversidad y la corresponsabilidad con el interés general.

- V. Formar a los educandos en la cultura de la paz, el respeto, la tolerancia, los valores democráticos que favorezcan el diálogo constructivo, la solidaridad y la búsqueda de acuerdos que permitan la solución no violenta de conflictos y la convivencia en un marco de respeto a las diferencias.

### 2.2.3 Propósitos de la educación preescolar

El reconocimiento de la diversidad social, lingüística y cultural que existe en nuestro país, así como de las características individuales de los niños, son el fundamento para establecer los propósitos de la educación preescolar cuyo logro será posible mediante la intervención sistemática de la educadora. Se espera que en su tránsito por la educación preescolar en cualquier modalidad —general, indígena o comunitaria—, los niños vivan experiencias que contribuyan a sus procesos de desarrollo y de aprendizaje, y que gradualmente:

- Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas; desarrollen interés y gusto por la lectura, usen diversos tipos de texto y sepan para qué sirven, se inicien en la práctica de la escritura y reconozcan algunas propiedades del sistema de escritura.
- Usen el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números; comprendan las relaciones entre los datos de un problema y usen procedimientos propios para resolverlos; reconozcan atributos, comparen y midan la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como que reconozcan el orden temporal de diversos sucesos y ubiquen objetos en el espacio.
- Se interesen en la observación de los seres vivos y descubran características que comparten; describan, se planteen preguntas, comparen, registren información y

elaboren explicaciones sobre procesos que observen y sobre los que puedan experimentar para poner a prueba sus ideas; adquieran actitudes favorables hacia el cuidado del medioambiente.

- Se apropien de los valores y principios necesarios para la vida en sociedad, reconociendo que las personas tenemos atributos culturales distintos, y actúen con base en el respeto a las características y los derechos de los demás, el ejercicio de responsabilidades, la justicia y la tolerancia, el reconocimiento y aprecio a la diversidad lingüística, cultural, étnica y de género.
- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.
- Usen la imaginación y la fantasía, la iniciativa y la creatividad para expresarse por medio de los lenguajes artísticos (música, artes visuales, danza y teatro) y conozcan manifestaciones artísticas y culturales de su entorno y de otros contextos.
- Tomen conciencia de las posibilidades de expresión, movimiento, control y equilibrio de su cuerpo, así como de sus limitaciones; practiquen acciones de salud individual y colectiva para preservar y promover una vida saludable.

## **2.3 Marco conceptual**

Se presentan a continuación algunos conceptos que son importantes conocer, ya que estas palabras estarán muy presentes a lo largo del trabajo.

### **2.3.1 Juego**

Dentro de la revista para profesionales de la enseñanza (2010) nos menciona que Para Jean Piaget “el juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (Jean Piaget, 1956, p. 6),

### 2.3.2 Colaboración

La SEP (2017) lo define como:

La capacidad de una persona para establecer relaciones interpersonales armónicas que lleven a la consecución de metas grupales. Implica la construcción del sentido del “nosotros”, que supera la percepción de las necesidades meramente individuales para concebirse a uno mismo como parte de una colectividad (p. 73)

### 2.3.3 Emoción

La emoción es “un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a la acción” (Bisquerra, 2000, p.20).

### 2.3.4 Educación Socioemocional

Según la SEP (2017), define la educación socioemocional como un:

Proceso de aprendizaje a través del cual los niños y los adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética. (p. 304)

### 2.3.5 Estrategia

La revista de pensamiento y gestión (2013), menciona que, para Chandler, la estrategia es “la determinación de las metas y objetivos de una empresa a largo plazo, las acciones a emprender y la asignación de recursos necesarios para el logro de dichas metas” (Chandler, 2003, p. 161)

## 2.4 MARCO TEÓRICO

### 2.4.1. Antecedentes de la Educación Socioemocional

La revista digital para profesionales de la enseñanza (2011), me permitió conocer los antecedentes de la educación socioemocional, y encontré que la definición

como tal de inteligencia emocional se aborda mucho antes de que el término como tal se estableciera, por ejemplo, Charles Darwin fue el primero que empezó a utilizar el concepto de la inteligencia emocional, señalando en sus trabajos la importancia de la expresión emocional para la supervivencia y la adaptación.

Los orígenes del término Inteligencia Emocional (IE) se remontan a 1990 cuando Peter Salovey de la Universidad de Yale y John Mayer de la Universidad de NewHampshire, publican un artículo titulado "Emotional Intelligence" despertando un gran interés por dicho constructo.

Mayer y Salovey definieron por primera vez inteligencia emocional, aunque posteriormente reformularon su idea original dando más importancia a los componentes cognitivos y a la habilidad para reflexionar sobre las emociones. Ellos definen inteligencia emocional como la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud; la capacidad para acceder y/o generar sentimientos el razonamiento emocional también incumbe cuestiones sobre las interacciones sociales. Por ejemplo, una persona insultada puede sentir ira, o si la persona es insegura y no asertiva, puede sentir vergüenza, humillación o ira reprimida. Reconocer estas diversas reacciones requiere alguna forma de "inteligencia". Es decir, que la inteligencia emocional requiere respuestas adecuadas con respecto a los sentimientos.

Posteriormente Goleman propone la Inteligencia Emocional como factor importante del éxito, capacidad para conocer y regular emociones, destaca el papel que ejercen las emociones dentro del funcionamiento psicológico de una persona cuando esta se enfrenta a una situación, conflictos o retos, su modelo consiste en cinco cualidades: conciencia de uno mismo, equilibrio anímico, motivación, control de los impulsos y sociabilidad.

En este tema Rafael Bisquerra propone la educación emocional como un proceso educativo que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales en donde el profesor impulse al alumno a generar un cambio generando aprendizajes positivos. Propone desde la innovación que responda a las necesidades sociales que las materias ordinarias no atienden. El pretende la

práctica de las habilidades socioemocionales a través del diseño de programas fundamentados con un marco teórico y un profesor preparado, que guíe y evalúe el proceso.

A pesar de las definiciones sobre Inteligencia Emocional a finales de los años noventa se comienza a hablar sobre la aplicación a la Educación un constructo más amplio: Educación Emocional, en el que recoge otras aportaciones como la neurociencia, el bienestar subjetivo, las teorías de las emociones, etc. de esto se deriva un modelo de competencias emocionales que deben ser desarrolladas a través de la educación.

En la primera década del 2000 se observa una progresiva sensibilización social por esto temas. Va creciendo el número de publicación, investigación, experiencias educativas, cursos, conferencias, jornadas, etc. lo que es el reflejo de una implantación incipiente de la educación emocional en el contexto educativo.

#### 2.4.2 Importancia de la Educación Socioemocional en nivel Preescolar

Aprendizajes Clave, considerar que:

Los niños son sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno y que los procesos de desarrollo y aprendizaje se interrelacionan e influyen mutuamente es la visión que sustenta esta propuesta curricular. Con esta perspectiva se da continuidad al proceso de transformación de las concepciones sobre los niños, sus procesos de aprendizaje y las prácticas pedagógicas en la educación preescolar, impulsado en nuestro país desde el año 2002. En los procesos de aprendizaje y desarrollo de los niños hay pautas que permiten identificar determinados logros en edades aproximadas (por ejemplo, sentarse, empezar a caminar y a hablar). Sin embargo, los avances no son en un solo sentido ni los logros se alcanzan invariablemente a la misma edad. Las experiencias e interacciones con el medio físico y social (cultural) en que se desenvuelve cada niño son estímulos fundamentales para fortalecer y ampliar sus capacidades, conocimientos, habilidades y valores; además de ello, factores biológicos (genéticos) influyen en las diferencias de los niños. Esta perspectiva es acorde con aportes de investigaciones recientes que sostienen que en los primeros cinco años de vida se forman las bases del desarrollo de la inteligencia,

la personalidad y el comportamiento social. Por ello, y teniendo en cuenta que en México los niños son sujetos de derechos y que la educación es uno de ellos, la educación preescolar tiene lugar en una etapa fundamental en su formación. Cuando ingresan a la educación preescolar, los niños tienen conocimientos, habilidades y experiencias muy diversas que son la base para fortalecer sus capacidades. Cursar una educación preescolar de calidad influye positivamente en su vida y en su desempeño durante los primeros años de la educación primaria por tener efectos positivos en el desarrollo cognitivo, emocional y social, como los siguientes:

- Representa oportunidades para extender su ámbito de relaciones con otros niños y adultos en un entorno de seguridad y confianza, de contacto y exploración del mundo natural y social, de observar y manipular objetos y materiales de uso cotidiano, de ampliar su conocimiento concreto acerca del mundo que los rodea y desarrollar las capacidades para obtener información intencionalmente, formularse preguntas, poner a prueba lo que saben y piensan, deducir y generalizar, reformular sus explicaciones y familiarizarse con la lectura y la escritura como herramientas fundamentales del aprendizaje.
- En los juegos, la convivencia y las interacciones entre pares construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás.
- Aprenden que las formas de comportarse en casa y en la escuela son distintas y están sujetas a ciertas reglas que deben atenderse para convivir como parte de una sociedad.

Aspirar a que todos los niños tengan oportunidades y experiencias como las anteriores da significado a la función democratizadora de la educación preescolar; contribuye a que quienes provienen de ambientes poco estimulantes encuentren en el jardín de niños oportunidades para desenvolverse, expresarse y aprender. La interacción entre iguales permite que los niños se escuchen, expresen sus ideas, planteen preguntas, expliquen lo que piensan acerca de algo que observan y llama su atención, se apoyen, colaboren y aprendan juntos. (SEP 2017. Pág. 156)

### 2.4.3 Tipos de emociones que presentan los niños preescolares (positivas y negativas)

Las emociones están en un eje que va del placer al displacer. Se trata de una clasificación en función de la valoración del estímulo que activa la respuesta emocional. En el libro de psicopedagogía de Rafael Bisquerra (2000, p. 73) menciona que Lazarus (1991), clasifica las emociones en 3 tipos:

1. Las negativas: se experimentan ante dificultades que surgen en la vida cotidiana. Se refieren a diversas formas de amenaza, frustración o retraso de un objetivo o conflicto entre objetivos. Incluyen miedo, ira, ansiedad, tristeza, culpa, vergüenza, envidia, celos, asco, etc.
2. Las positivas: experimentan un progreso hacia los objetivos personales para asegurar la supervivencia y progresar hacia el bienestar. La supervivencia y el bienestar tienen una dimensión personal y social. Estas emociones se experimentan cuando se logra una meta, cuando se percibe algún progreso o mejora. Estas emociones son agradables y proporcionan disfrute y bienestar, incluye la alegría, estar orgulloso, amor, afecto, alivio, felicidad, etc.
3. Las ambigua: son aquellas que pueden ser positivas o negativas según las circunstancias o perspectiva de cada persona. Por ejemplo, la sorpresa, una sorpresa puede ser positiva o negativa según lo que ocasione la sorpresa. Este tipo de emociones se parecen a las positivas en su brevedad temporal y a las negativas en cuanto a la movilización de recursos para el enfrentamiento.

Considero que es importante que los niños a nivel preescolar conozcan este tipo de clasificaciones ya que muchas veces el no tener conocimiento de estas puede causarles conflicto y es cuando dicen que no saben cómo se sienten, y además que entiendan y sepan que el tener emociones negativas no significa que sean emociones malas, (Bisquerra, 2003, p. 73) (...) negativo significa “ausencia de” y positivo “presencia de”, todas la emociones son legítimas y hay que aceptarlas,

tanto de las emociones positivas como de las negativas pueden derivarse comportamientos adaptativos o desadaptativos.

#### 2.4.4 Componentes de las emociones

Rafael Bisquerra (2003, p. 19) nos menciona que existen 3 componentes en una emoción, las cuales se mencionan a continuación:

1. Neurofisiológico: Esta se manifiesta en respuesta como la taquicardia, sudoración, vasoconstricción, hipertensión, tono muscular, rubor, sequedad en la boca, cambios en los neurotransmisores, secreciones hormonales, respiración, etc. Estas acciones son respuestas involuntarias, que nosotros cuando nos encontramos en una situación compleja no podemos controlar, ahora imagínense en un pequeño de preescolar, aunque también es cierto que Rafael Bisquerra (2003, p. 18) nos dice que esto se puede regular a través de técnicas de relajación, sin importar la edad. Es importante decir que dentro de este componente Bisquerra (2003, p. 18) nos dice que “la educación emocional se puede entender como un aspecto de la educación para la salud”, y estoy de acuerdo con él ya que la mente es muy poderosa y pero si la sabemos usar a nuestro favor puede ser de gran apoyo en situaciones cotidianas complejas.
2. Comporamental: Este componente es observable ya que a través de las expresiones faciales, el lenguaje no verbal, el tono de voz, volumen, ritmo, movimientos del cuerpo, nos permite darnos cuenta de que tipo de emoción está experimentando, ya que Bisquerra (2003, p. 18) nos menciona que “la expresión facial surgen de la actividad combinada de unos 23 músculos, que conectan directamente con los centros de procesamiento de las emociones, lo que hace que el control voluntario no sea fácil”, nosotras como docentes debemos aprender a leer las expresiones faciales de nuestros alumnos, en preescolar los niños suelen ser muy expresivos corporales, esto nos ayuda bastante para poder auxiliarlo. “Aprender a regular la expresión emocional se considera un indicador de madurez y

equilibrio que tiene efectos positivos sobre las relaciones interpersonales”.  
(Bisquerra, 2003, p. 18)

3. Cognitiva: Es lo que denominamos como sentimiento, es decir, el miedo, angustia, rabia, entre otras, lo que hace la diferencia de la neurofisiológica es que las cognitivas son sensaciones conscientes. Este componente hace que califiquemos un estado emocional y le proporcionamos un nombre, sin embargo, este etiquetado se limita muchas veces al dominio del lenguaje que tenemos, esto dificulta la toma de conciencia de las propias emociones y muchas veces por ello decimos “no sé qué me pasa”, los niños de edad preescolar se limitan a estar felices, tristes o con miedo, dado que nosotras como docentes no nos damos a la tarea de enseñar otras emociones que muy posiblemente las presentan e inclusive manifiestan conductas por estas mismas, como por ejemplo el enojo, la ira, la envidia, cuando pierden en un juego y presentan estas emociones y pegan, ellos dicen que están tristes porque no conocen estas otras. Bisquerra (2003, p. 18) nos menciona que “muchos de los problemas que afectan a la sociedad actual como por ejemplo el consumo de drogas, la violencia, los prejuicios étnicos, entre otras situaciones graves tienen un fondo emocional”, y es real, muchas veces estas personas no tuvieron atención emocional en su infancia esto afectó a que no fueran resilientes en su adolescencia y adultez provocando así caer en circunstancias que dañan tanto su integridad física, como mental y emocional. Teniendo en cuenta esto, considero sumamente importante introducir la educación socioemocional desde edades tempranas.

#### 2.4.5 Función de las emociones

A continuación, se presenta la función que tiene cada una de las emociones básicas que pueden llegar a presentarse en la edad preescolar, aunque es importante mencionar que no siempre logran detectar cuál es la emoción que

siente específicamente, pero con esta explicación le será más fácil al docente saber la emoción que esté presentando. (Ver tabla 1)

**Tabla 1**

*Función de las emociones*

<b>Emoción</b>	<b>Función</b>
Miedo	Impulsar a la huida ante un peligro real e inminente para asegurar la supervivencia.
Ansiedad	Estar en atención vigilante a lo que pueda ocurrir. Hay peligros potenciales o supuestos.
Ira	Intentarlo duramente. la impulsividad agresiva está presente.
Tristeza	No hacer nada. Reflexionar y buscar nuevos planes
Asco	Rechazar sustancias (alimentos en mal estado) que pueden ser perjudiciales para la salud.
Alegría	Continuar con los planes, ya que han funcionado hasta el logro de los objetivos
Amor (enamoramiento)	Sentirse atraído hacia otra persona para asegurar la continuación de la especie.

*Tabla 1 Función de las emociones. Retomada de: Rafael Bisquerra, (2003, p. 70)*

Las emociones juegan un papel esencial en la adaptación del organismo al medio, tal como fue señalado por Darwin pues la función de adaptación se ve clara en el caso del miedo y qué pasa con el miedo, activa su función que según el cuadro anterior nos dice que predisponemos a huir para asegurar nuestra supervivencia.

Dentro del libro de psicopedagogía de las emociones de Rafael Bisquerra (2003, p. 70) menciona a Plutchink (1984) el cual enumera 8 comportamientos adaptativos que son los siguiente:

1. Retirada
2. Atacar
3. Aparearse
4. Pedir ayuda
5. Establecer vínculos afectivos
6. Vomitar
7. Investigar
8. Parar, es decir, quedarse helado, bloquearse.

Estos 8 comportamientos adaptativos se asocian con emociones como:

1. La ira
2. El miedo
3. La alegría
4. La tristeza
5. La aceptación
6. El asco
7. El interés
8. La sorpresa

Estos comportamientos adaptativos son activados por las emociones los cual ilustra según su función explicado en el cuadro. “Las emociones predisponen a las acciones, entonces una de las funciones es motivar la conducta”. (Bisquerra, 2003, p. 71)

Bisquerra (2003, p. 71) nos expone dos clases de funciones:

1. Función de información: consiste en que la emoción altera el equilibrio intraorgánico para informar, consiste en dos dimensiones la primera es para informar al propio sujeto y la segunda es para informar a otros individuos comunicando sus intenciones.
2. Función social: consiste en comunicar a los demás como nos sentimos y también para influir en los demás.

Sin embargo, es importante que conozcas cuál es la función de las emociones en la vida de los seres humanos.

1. En la toma de decisiones: debemos saber que cuando la información es incompleta en una toma de decisión, las emociones pueden tener un papel decisivo, en estos casos se toman decisiones automáticas a una velocidad vertiginosa antes de que la información haya sido ser procesada por la corteza cerebral, es decir, que, si no tenemos la información bien entendida, podemos tomar decisiones equivocadas, pues nuestro cerebro no analiza la situación y esto provoca caer en un error y en estos casos, “las emociones van a pesar más que las cogniciones” (Bisquerra, 2003, p. 71). En este sentido podemos decir que tomamos decisiones con el corazón y no con la cabeza.
2. Procesos mentales: Este puede afectar a la percepción, la atención, la memoria, el razonamiento, la creatividad, entre otras. “Una persona feliz hace más flexible su organización cognitiva, produciendo más asociaciones neuronales que las normales, ayudando a la resolución de problemas”. (Bisquerra, 2003, p. 71)
3. Desarrollo personal: Las emociones sirven para centrar la emoción sobre temas específicos de intereses particulares y dedicarse a ellos con implicación emocional total
4. Bienestar emocional: Esta hace referencia a una experiencia emocional positiva, pues son la esencia del bienestar subjetivo o bien la felicidad pues las personas felices son más propensas a cooperar y ayudar a los demás.

En conclusión, se puede decir que la principal función que tienen la emociones es en motivar al individuo, lograr que se adapten fácilmente a cualquier medio o situación que se les presente en su vida cotidiana, informarse a sí mismo y a las otras personas su sentir, hacer feliz a la gente hará que esta tome mejores decisiones, organice sus ideas y actúe coherentemente y sobre todo que esté bien consigo mismo, esto se debe empezar a trabajar desde el nivel preescolar, pues es la etapa perfecta para que comience a formar su personalidad.

#### 2.4.6 Factores en el desarrollo social de los niños

El principal factor social en los niños de preescolar son los padres ya que este es el primer escenario esencial de la socialización, pues el sistema familiar provee un espacio psicosocial que obtienen los elementos distintivos de la cultura y las normas sociales que permiten su integración en la sociedad, conviene subrayar que estos son los principales en involucrar aspectos de desarrollo, de comunicación, interacción y crecimiento personal. “la familia es una unidad activa, flexible y creadora, es una institución que resiste y actúa cuando lo considera necesario, es una red de relaciones vividas”. (Laura Isaza, 2012, p. 2)

Los padres son los principales protagonistas en sus vidas de socialización y la familia es el primer escenario de la misma, pues estos interactúan diariamente. En la revista electrónica del contexto familiar de Laura Isaza (2012, p. 2) menciona a Lila (1994) y Musitu y Cava (2001) y ellos dicen que una de las principales funciones de la familia es la socialización, el sistema familiar proporciona a estos el espacio psicosocial en el que obtienen, perciben y someten a prueba los componentes particulares de la cultura y las normas sociales que posibilitan su integración en la sociedad.

En el seno familiar, Laura Isaza (2003, p. 2) menciona a dos autores, pues Musitu y Cava (2001) consiguen los valores, creencias, normas y formas de conducta ajustados a la sociedad, por lo cual, es importante trabajar en conjunto con los padres de familia en cada una de las situaciones didácticas que realizamos, para que de esta manera los alumnos estén estimulando la parte social, académica y afectiva.

La socialización en la familia es un proceso de aprendizaje no formalizado, en el que para a través de un completo proceso de interacciones el niño asimile conocimientos, actitudes, valores, costumbres, necesidades, sentimientos y demás patrones culturales que caracterizan para toda la vida su estilo de adaptación al ambiente en el que se encontrara inmerso, uno de los principales ambientes en la infancia es la escuela.

La familia se configura como un grupo primario, en un microgrupo, en donde en donde la interacción es directa y profunda, informal y difusa, y su meta es interna. Cada uno de los miembros de la familia tiene un rol que deberá desempeñar para la adquisición de valores, normas y creencias, en este caso, los padres son los encargados de forjar estos ámbitos.

Pero qué pasa cuando el contexto familiar no es el apropiado, existiendo conflictos, falta de apoyo entre los miembros, etc. los niños crecen en un ambiente estresante ocasionando problemas tanto internos como externos, por ello, muchas veces dentro del aula los alumnos reflejan conductas o comportamientos agresivos e incluso se muestran aislados, pues su ambiente familiar no es el adecuado.

Para los niños en esta etapa, es muy importante la forma que tiene la gente de reaccionar hacia él y entre esta gente el impacto más fuerte lo provocan los padres, pues los niños buscan el afecto, la aprobación de sus padres y estos constituyen el modelo de autoridad y la fuente más probable de confianza, “las relaciones del niño y la niña con sus padres modulan su adaptación y desempeño social”. (Laura Isaza, 2003, p. 4)

A lo largo de la vida, los seres humanos vamos adquiriendo una serie de habilidades que nos permiten adaptarnos a cualquier ambiente, tanto físico como social, sin embargo, es importante resaltar que la primera instancia es la familia pues en ella los niños comienzan a percibir los hechos sociales.

El desarrollo social del niño comienza en realidad antes del propio nacimiento, desde el momento en que los padres se están planteando tener un bebé y se imaginan cómo será físicamente, si se parecerá a ellos. Esta actitud tan corriente, normal y lógica implica que, de alguna manera, el medio social está teniendo una cierta influencia sobre el futuro niño. La influencia de lo social desde antes del propio nacimiento ejemplifica muy bien la enorme importancia de los aspectos sociales en el desarrollo y crecimiento del niño. El ámbito social va a moldear, de algún modo, todo lo que tiene que ver con el desarrollo del niño, en consonancia con los aspectos biológicos y emocionales. Los primeros valores que van a influir

en el niño desde los primeros meses de vida serán los aspectos culturales, familiares y de la sociedad en el que va a estar inmerso. Lógicamente, luego se sumarán, con gran fuerza y poder de influencia, las diversas instituciones que tendrán contacto con el niño a lo largo de su vida: hospitales, guarderías y, por supuesto, la escuela.

#### 2.4.7 Factores en el desarrollo emocional de los niños

El entorno familiar es un punto de referencia para los niños y las niñas, pues ellos les permiten lograr estilos de socialización, el desarrollo de competencias emocionales, el manejo de estrategias de afrontamiento y niveles de prosocialidad, la prosocialidad es aquellos comportamientos que no van en busca de un premio material. En la revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud (2009, 790) menciona a Cabrera, Guevara y Barrera ellos dicen que la familia “a través del modelamiento y del tipo de comunicación que se establece dentro de ella, busca llevar a cabo el alcance de metas y pautas comportamentales vinculadas por medio de dos acciones que son: el control y el afecto”. (Cabrera, Guevara & Barrera, 2006). Lo que busca controlar la familia tiene que ver con el nivel de socialización, la adquisición de patrones de responsabilidad, la evitación de riesgos y fracasos y la generación de niveles de obediencia

La acción prenatal, es uno de los pilares que permiten la formación y desarrollo de componentes emocionales infantiles por ello la importancia de trabajar en conjunto con los padres de familia con el desarrollo socioemocional que se debe generar desde educación preescolar.

En la revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud (2009, 790) Para esto, En la revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud (2009, 788) hace mención de Baumrind (1967, 1871) propuso cuatro estilos prenatales: autoritario, equilibrado (o democrático), permisivo y no implicado. A continuación, se dará una breve descripción acerca de lo que consisten cada uno

de estos estilos prenatales, es importante que los conozcas ya que dentro del aula de cualquier nivel educativo existen estos estilos de crianza.

- **Padres autoritarios:** Este es un patrón muy restrictivo de crianza en el que las personas adultas imponen muchas reglas, esperan una obediencia estricta, rara vez o nunca explican a los niños porque es necesario obedecer, se basan en la afirmación del poder, de autoridad, esto solo con la finalidad de conseguir la obediencia. Los niños que tienen este tipo de padres suelen ser muy cohibidos, aislados, no expresan sus ideas porque en casa los reprimen y los limitan, esto ocasiona que el niño no pueda socializarse de manera adecuada ni mucho menos permite que sus compañeros se muestran empáticos, pues se sentirá incomodo si alguno de sus compañeros intenta ayudarlo e inclusive dentro de los juegos que se llegan a presentar los niños no aceptan el contacto físico con sus compañeros.
- **Padres equilibrados:** Este es el mejor estilo de crianza, pues es controlador pero flexible, los padres tienen cuidados en proporcionar fundamentos para obedecer los límites que establecen y se aseguran de que sus hijos sigan este lineamiento. Son aceptadores y sensibles a los puntos de vista de sus hijos en la toma de decisiones familiares. En este estilo de crianza lejos de que los padres se vean como una autoridad se muestran como guía, explicando a sus hijos las consecuencias de ciertos comportamientos, actitudes o acciones que se pueden presentar, lo más importante de éste es que dejan a sus hijos que expresen libremente sus ideas y/o propuestas, haciendo a los niños autónomos en una toma de decisión, ayudando a que sean más seguros de sí mismos, mostrando liderazgo en el preescolar, una participación activa y sobre todo manifestando colaboración y empatía en los trabajos colaborativos
- **Padres permisivos:** En este estilo de crianza los adultos exigen relativamente poco, permiten que sus hijos expresen con libertad sus sentimientos e impulsos, sin explicar las consecuencias que pueden llegar a tener, no supervisan en forma estrecha las actividades de sus hijos y rara

vez ejercen un control firme sobre su comportamiento, he aquí cuando vienen las problemáticas en preescolar, primaria o secundaria, pues los niños sienten que mandan, pues nunca ha tenido una figura de autoridad ni mucho menos alguien que guíe esos malos comportamientos que presenta, por ello, muchas veces los niños presentan rabietas en preescolar, pues si la docente o compañeros no hacen lo que él desea comienza a entrar en una especie de frustración porque en casa realizan todo lo que él quiere. Este tipo de niños, suelen ser aquellos que no prestan material, no saben respetar las normas de convivencia, se les dificultan los juegos o trabajos colaborativos.

- Padres no implicados: Este estilo de crianza es el menos exitoso, pues tiene un enfoque con cero exigencias exhibido por la padre o madre ya que han rechazado a sus hijos o simplemente que están abrumados por sus propias tensiones psicológicas y problemas que no tienen mucho tiempo, ni energía para dedicarse a la crianza de éstos, con lo anterior, me atrevo a afirmar que los padres no implicados no es la ausencia física de estos, sino más bien es la ausencia emocional, física, cognitiva y social de los mismos, pues hoy en día como los padres de familia son muy jóvenes las tecnologías se han apoderado de esta nueva generación. Ahora los padres de familia están más metidos en el celular que en la educación de sus hijos, confirmo esto, ya que dentro del preescolar se presentaron algunas problemáticas de esta índole, pues los alumnos llegaban y lo externaban, comentaban que sus mamás no jugaban con ellos por estar en el celular y esto les causaba tristeza, con este ejemplo doy fundamento a lo expuesto con anterioridad.

A lo largo de la infancia los niños toman conciencia de sus propias emociones y las causas de las mismas, esta etapa es maravillosa, pues los niños logran crear hábitos, valores, actitudes y habilidades que le ayudarán a un estilo de vida de calidad. El desarrollo emocional es un elemento de crucial importancia para su posterior desenvolvimiento en el conjunto de la sociedad a lo largo de toda su vida. Centrándonos en la etapa infantil, podemos distinguir distintas etapas en el

desarrollo emocional y afectivo del niño. El recién nacido se rige por parámetros emocionales muy primarios: llora o ríe. Su mundo se basa en necesidades, afectos y acciones muy básicas. Hacia los 18 meses de vida comienza la aparición de una afectividad inteligente. Prácticamente al mismo tiempo, el niño comienza a tener una gran necesidad de seguridad, que por regla general lo encuentra en la madre. Hacia los 2 años el niño es consciente de la mirada de las otras personas, por lo que precisa de su aprobación como forma de refuerzo y afianzamiento de su personalidad. Es a partir de los 4 años, coincidiendo con los inicios de la escolarización, cuando entra en juego otro aspecto fundamental: el desarrollo de un lenguaje más rico y fluido, con un léxico emocional mucho más complejo, que le permitirá comprender la realidad, comunicar experiencias y expresar sentimientos mucho más elaborados. Un desarrollo emocional correcto y dentro de los parámetros considerados como normales es fundamental para que el niño alcance el nivel suficiente de inteligencia emocional, que es la habilidad esencial de las personas para atender y percibir los sentimientos de forma apropiada y precisa. Esta corrección en la gestión de los sentimientos permite asimilarlos y comprenderlos adecuadamente y tener la destreza suficiente para regular y modificar el propio estado de ánimo y, en cierta manera, también el de los demás.

#### 2.4.8 ¿Qué es el juego?

En la etapa infantil el juego se refiere a todas aquellas actividades lúdicas que permite a la docente educar y desarrollar a través de ella acciones que requiere de la participación del niño.

Menesses y Monje (2001) manifiesta que:

Jugando, el niño aprende a establecer relaciones sociales con otras personas, se plantea y resuelve problemas propios de la edad. A pesar de la necesidad que tiene el niño de jugar y de los efectos benéficos que posee el juego, los adultos lo hacen a un lado y no le dan el lugar que merece entre sus actividades porque no brinda ningún provecho económico y tangible. (p. 113)

El juego ha demostrado entonces ser un instrumento que potencia el desarrollo integral del niño en diferentes dimensiones, preparándose para el mundo actual. El

juego también es entendido como una estrategia metodológica que no se limita a una sola área de desarrollo ni a un solo tipo de contenido, sino que es muy flexible para poder utilizarlo en cualquier momento, para cualquier contenido, para cualquier edad y sobre todo en las distintas áreas del desarrollo infantil.

El juego tiene una función didáctica pues ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que significa que tiene un valor sumamente significativo en el contexto educativo, pues este aporta el establecimiento de reglas y límites, amonestaciones en caso de incumplir las reglas y recompensas por el cumplimiento de las mismas, ayudando a los estudiantes a comprender que al igual que en el juego en la vida real existen reglas y límites que se deben respetar para poder convivir de manera armoniosa.

Minerva (2002) manifiesta que:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, la tolerancia grupal e in grupal, responsabilidad, solidaridad confianza en si mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes. (p. 291)

Retomando lo que nos dice Minerva (2002), el juego permite que nosotras como educadoras logremos transmitirles valores importantes para que tengan un desarrollo pleno en el seno social, en el respeto hacia su entorno, la amistad, la tolerancia dentro y fuera del aula, la honestidad, la competencia sana, el trabajo colaborativo y el compañerismo, todo esto para que alcancen cualquier meta en común, además de que sirve como un motivador para los estudiantes pues este representa una actividad nueva, innovadora y dinámica, y ya no solo estar copiando y repitiendo sino más bien implementar el juego como una nueva forma de aprender.

#### 2.4.9 Función del juego

En el libro desarrollo emocional a través de juego (UNIR, 2014, p. 21) menciona a Tierno (2004, pp. 160), él hace mención de que el juego tiene tres funciones principales, que son las siguientes:

1. De descarga y desahogo de tensión e inhibiciones: Esta función la mira como una forma de descarga porque produce alegría y en el niño se puede recuperar física y psíquicamente con mayor rapidez
2. De enriquecimiento experimental progresivo: En este se producen muchas experiencias mientras se desarrolla el juego que hacen desarrollar las capacidades de el niño.
3. De refuerzo polivalente: por un lado, el juego en sí mismo es una recompensa y motivación intrínseca y por otro lado, el juego genera en el niño placer, deseos de comunicarse y causando en el emociones.

En el juego siempre debe haber movimiento pues el movimiento es de suma importancia para el aprendizaje.

Algunos de los autores que se mencionan a continuación han ayudado en el avance del conocimiento del juego.

#### **Tabla 2**

##### *Teorías psicológicas del juego*

<b>Autor</b>	<b>Teoría</b>	<b>Funciones del juego</b>
Sigmund Freud	Psicoanalítica	El juego es un lenguaje del inconsciente. Primero consideró que era un espacio de libertad y satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico. Pero más adelante relacionar y el juego con el gran conflicto entre el instinto de vida y de muerte, relacionándolo con las tendencias agresivas en algunos juegos.

Autor	Teoría	Funciones del juego
Donald Winnicot	Psicoanalítica	La elección y el desarrollo del juego se realiza a partir del apego del niño a ciertas figuras y objetos, objetos transicionales. Sobre estos objetos proyecta representaciones mentales, para conciliar la realidad con el mundo interno
Jean Piaget	Cognitivo	El juego es una función cognitiva centrada en la permanente búsqueda manipulativa y exploratoria. A través del juego el niño puede practicar y asimilar situaciones de la realidad, es la función simbólica
Lev Vygotsky	Sociocultural	A través del juego el niño constituye su aprendizaje y la propia realidad social y cultural. En el juego se impulsa el desarrollo mental del niño, siendo el juego “área de desarrollo próximo”, en el que necesita de los otros para desarrollarse
Jerome Bruner	Cognoscitiva	El juego es una actividad comunicativa entre iguales que permite reestructurar continuamente sus conocimientos. Los juegos de manipulación de instrumentos tienen más potencialidad cognitiva que la instrucción o la observación. Además, facilitan las destrezas motrices y la transferencia de habilidades, como la resolución de problemas.

*Tabla 2 Teorías psicológicas del juego. Información extraída de Redondo, 2008, pp. 3-5*

#### 2.4.10 Tipos de juegos

Jean Piaget es uno de los autores que realizaron una descripción completa de los tipos de juegos que van apareciendo durante el crecimiento de los niños. En cada

una de las etapas que pasa el niño empiezan aparecer un tipo de juego, sin embargo, cuando aparece una nueva no quiere decir que las anteriores desaparecen, sino más bien se van perfeccionando, subiendo el grado de dificultad del juego; cada uno de estos juegos se presentarán a continuación:

**Tabla 3.**

*Estadios evolutivos del juego según Piaget*

<b>Estadio</b>	<b>Edad</b>	<b>Tipo de juego que predomina</b>
Sensoriomotor	Del nacimiento a los 2 años	- Juego funcional o de ejercicio - Juego de construcciones
Preoperacional	Entre los 2 a los 6 años	- Juego simbólico - Juego de construcciones
Operaciones concretas	Entre los 6 y los 12 años	- Juego de reglas - Juego de construcciones

*Tabla 3 Estadios evolutivos del juego según Piaget. Información extraída de Alvarado, (2015 p. 10)*

Consideramos ahora hacer mención de la descripción y beneficios principales de cada uno de estos juegos que se presentó en la tabla anterior:

1. Juego funcional, de ejercicio o sensoriomotor: son aquellos en los que se repiten sistemáticamente las mismas acciones para obtener un resultado inmediato. Conlleva acciones como tocar, chupar, gatear, cantar, etc. estos juegos pueden ser con su mismo cuerpo o con algún objeto. Los beneficios de este tipo de juego son: “el desarrollo sensorial; La coordinación de movimiento y los desplazamientos; El desarrollo del equilibrio estático y dinámico; La comprensión del mundo que rodea al bebé; La autosuperación: cuanto más se practica, mejores resultados se pueden obtener; la coordinación óculo-manual; La interacción con el adulto de referencia.

2. Juego simbólico: Este es un gran paso en el desarrollo cognitivo, que se puede describir como: La capacidad de ponerse en el lugar del otro, desarrollar personajes y de suspender las propiedades reales para imaginar otras posibilidades de utilización en el juego. es indispensable el juego para que el niño pueda adquirir el lenguaje.
3. Juego de reglas: Este contiene reglas concretas, ya sean grupales o individuales, estas reglas se empiezan a incluir en el juego simbólico y poco a poco van realizando otros juegos con reglas, con la presencia o no del adulto, en este caso del docente pue el niño va adquiriendo habilidades y capacidades para la socialización. Cuando empieza el juego de reglas en los niños pequeños, juegan as de forma individual, y conforme van creciendo se empiezan a organizar para jugar y alcanzar metas en común. Los beneficios de este tipo de juegos son: “favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión; se aprenden habilidades y conocimientos nuevos; Son elementos socializadores que enseñan a los niños a ganar ya perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego”
4. Juego de construcción: este tipo de juegos se realizan simultáneamente con los demás tipos de juegos, pues se realizan de forma individual y, poco a poco, se van realizando colectivamente. También cambia el tipo de construcciones: primero apilan los objetos uno sobre otro, con mayor o menor éxito. Pero a medida que van evolucionando sus habilidades, el niño puede hacer construcciones para representar cosas simbólicas o con un mayor grado de dificultad, utilizando más espacio y más materiales didácticos, como bloques. Los beneficios que tiene este tipo de juegos es que potencian la creatividad; facilitan el juego compartido; Desarrollan la coordinación óculo-manual; aumentan el control corporal durante las acciones; Mejora la motricidad fina: coger, levantar, manipular, presionar con cura, etc.; Aumenta la capacidad de atención y concentración; Estimula la memoria visual; Facilita la comprensión y el razonamiento espacial;

arriba-abajo, dentro-fuera, aun lado-a otro, encima-debajo; desarrolla las capacidades de análisis y síntesis.

Además, en la Revista de Educación (2001, p. 122) menciona a Díaz (1993) ya que realiza una clasificación de los juegos según sus cualidades que desarrollan:

1. Juegos sensoriales: desarrollan los diferentes sentidos del ser humano y se caracterizan por ser pasivos y promover un predominio de uno o más sentidos en especial por medio de las experiencias estimulantes que pueden recibir los niños. Dentro de estos juegos se pueden realizar las siguientes actividades: pintar con las manos, reconocer texturas, etc.
2. Juegos motrices: buscan la madurez de los movimientos de los niños, es decir desarrollan la motricidad tanto fina como gruesa esto se hace por medio de la interacción que tiene el niño con en ambiente, objetos o con los mismos sujetos de su entorno, en estos juegos se pueden realizar las siguientes actividades: saltar, gatear, bailar, correr, armar cosas, recortar, etc.
3. Juegos de desarrollo anatómico: estos estimulan el desarrollo muscular y articular del niño, además se puede añadir la enseñanza pues permite la maduración de las estructuras óseas y musculares, son juegos que exigen grandes movimientos corporales y estimulan tanto el crecimiento como el desarrollo.
4. Juegos organizados: estos refuerzan el canal social, el emocional y cognitivo además de que pueden tener explícita la enseñanza, este busca la relación con sus pares haciendo estas unas experiencias significativas.
5. Juegos predeportivos: incluyen todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.

6. Juegos deportivos: su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder.

En los juegos predeportivos y deportivos pueden ser, por ejemplo, el fútbol, la natación, hándbol, etc.

7. Juegos colaborativos: son aquellos que no se centran en la competición y que buscan la integración de todos los participantes.

Por la descripción que nos hace Díaz (1993) en la Revista de Educación (2001, p. 122) en cada uno de los juegos nos centramos y retomamos los juegos colaborativos, pues es un tipo de juego que no está inmersa la competición, por tanto, los niños no están frustrados en ganar o perder sino en aprender en conjunto y cumplir la meta en común, además de que duele ser un juego en donde involucra a todos y cada uno de los participantes, haciéndoles ver que sin la participación de uno no se puede cumplir el objetivo o la meta.

#### 2.4.11 Juego colaborativo

Se comienza por decir que el juego colaborativo integra a dos o más personas para que cooperen en la construcción de un objetivo en común en medio de un sistema estandarizado en base a reglas. Pérez (1998) señala que los juegos colaborativos son:

Propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro con los otros y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. Las personas juegan con otros y contra otros; juegan para superar desafíos u obstáculos y no para superar a los otros. (p.1)

Puedo decir entonces que el juego se convierte en una estrategia metodológica cuando ésta tiene una propuesta para mejorar las relaciones sociales y afectivas de los niños y las niñas.

#### 2.4.12 Importancia del juego colaborativo en la edad preescolar

El juego con su función didáctica adquiere un valor significativo en el contexto educativo, Domínguez (2015) mencionar que:

El juego como instrumento potencializado del aprendizaje cognitivo, afectivo y social presenta cinco principios fundamentales que le permiten a la persona vincular adecuadamente la relación que existe entre el pensamiento y experiencia para lograr la conexión de manera significativa con su contexto real, al favorecer la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo.  
(p. 15)

El juego aporta en la vida del niño reglas y límites, amonestaciones en caso de no cumplir las reglas y recompensas por cumplir las mismas, esto ayuda que los niños comprendan que al igual que en el juego en la vida también existen reglas y límites que se deben respetar a fin de lograr una convivencia armoniosa, pues como pudimos leer en el punto 2.2.8 de este documento acerca de los factores que influyen en el desarrollo emocional de los niños en etapa preescolar, podemos ver que los estilos de crianza afectan muchas veces en esta parte tanto emocional como social, por eso considero importante trabajar con los juegos colaborativos.

Además, Cereceda (2003) manifiesta que:

La importancia del juego colaborativo radica en la colaboración, ya que los jugadores no compiten entre ellos, sino todos ayudan para ganarle a un contrincante en común, el trabajo en equipo, la autoestima y el desarrollo emocional de los niños, a través de las tarjetas formativas utilizadas en el juego, promueven el diálogo y el respeto por las diferentes opiniones, vivencias y diferencias culturales, ya que los juegos, buscan que los niños reflexionen y conversen acerca de sus emociones sus necesidades e intereses personales; promueven el desarrollo del lenguaje y habilidades intelectuales; la acción solidaria, debido a que se estimulan sentimientos positivos ante las necesidades de los demás. El juego facilita una mayor y mejor comunicación entre padre, alumnos y profesores, ya que permite comprender el mundo interno de los niños.  
(p. 2)

Este tipo de juegos permite que los niños aprendan actitudes y sobre todo que adopten características sociales que les permita adaptarse a cualquier medio, en la escuela e incluso en el medio laboral y social en el futuro. Además, de que los juegos acceden a que los niños aprendan mientras juegan, se divierten, interactúan, comparten, se asocian, cooperan entre sí, sigue reglas, establecen objetivos y proponen soluciones, ayudando a la interacción interpersonal.

#### 2.4.13 Características del juego colaborativo

El juego es una fuente de preparación para la vida adulta, donde los niños y niñas ensayan situaciones y comportamientos que luego pondrán en práctica más adelante, siendo uno de los elementos fundamentales de desarrollo físico, intelectual y emocional. Durante el juego, ya sea a través del deporte, los juegos de mesa o los videojuegos, se dan procesos de experimentación, resolución de problemas y socialización, donde los niños se adaptan a la realidad que les rodea, entrenando habilidades individuales y en grupo.

Cerdas (2013) señala que el juego colaborativo es:

Participativo porque se refiere a procesos de cooperación, creatividad, diálogo, comunicación, interacción humana, de reflexión con respecto a la realidad, el papel del ser humano en esta, así como a la crítica y autorreflexión de sí mismos. También porque el eje central es el ser humano, sus procesos de aprendizaje, su vivencia, los significados y sentidos que le da sus experiencias de vida, aprendizajes y formas de vida; en tal sentido, se visualiza a las personas participantes como constructores de la realidad, de los conocimientos y los aprendizajes. (p. 109)

El niño participa por el solo placer de jugar, no en busca de lograr un premio, además al desaparecer la amenaza de un objetivo marcado, aseguramos la diversión. Otro aspecto favorecedor, es la unión de los participantes, ya que se fomentan la actitud positiva, el compromiso con el equipo y la suma de aportes individuales, evitando la oposición.

Desde el punto de vista educativo, el interés se centra en el proceso y no en el resultado, permitiendo, entre otras cosas, establecer relaciones de igualdad, superación personal, facilidad de relaciones afectivas en el grupo, actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. También, ayuda a mejorar la capacidad intelectual, a respetar y comprender las normas de clase. Asimismo, puedo mencionar a Cerdas (2013, p. 109) él dice que los juegos colaborativos se caracterizan por:

- El trabajo cooperativo de todos sus integrantes para alcanzar un objetivo determinado
- Requiere de la participación activa de más de una persona pues en una situación o conflicto que requiere del aporte individual de cada participación para llegar a darle una solución
- Ayudan a alcanzar un buen nivel de integración de los participantes
- Ayuda a que los niños respeten las reglas y normas establecidas.
- Aplica valores como la solidaridad, el respeto, el liderazgo, entre otras.
- Ayudan a generar un aprendizaje significativo y útil para el niño
- Desarrolla habilidades y capacidades de manera permanente en el presente para aplicarlas y hacer uso de los mismos en su futuro.
- Presentan la toma de decisiones, la negociación y resolución de conflictos.
- No promover la eliminación de participantes, sean cuales sean sus habilidades individuales, se trata de que el juego incluye y no excluya.
- Las reglas, se pueden adaptar a menudo, según la edad y/o el número de jugadores, de manera que con el mismo juego, tienes diferentes posibilidades.

#### 2.4.14 Ventajas usar el juego colaborativo en preescolar

El juego colaborativo presenta ciertas ventajas en el desarrollo social del niño frente a los juegos individuales, pues permite a los niños a mejorar sus relaciones interpersonales con sus compañeros y sobre todo a desarrollar sus habilidades

sociales como el liderazgo, dando así una seguridad impresionante para poder adaptarse a cualquier medio.

Galarza (2015) señala que los juegos colaborativos:

Desarrollan la comunicación, la confianza, el respeto con todo el grupo y resto de grupos, hacen a los estudiantes más solidarios, responsables, sacan a flote la fuerza de reacción ante la diversidad, buscar soluciones siempre enmarcados en el respeto y sin acciones agresivas. (p. 37)

El juego colaborativo tiene grandes ventajas pues ayuda a que los alumnos se desarrollen personal, social y cognitivamente promoviendo el aprendizaje con base en la interrelación con sus compañeros en tal virtud que enseña a los niños a comportarse, a compartir, a convivir y a participar, al mismo tiempo que se aborda una temática o un contenido educativo específico brindando un aprendizaje integral.

Salvin (1992) dice que:

La mayor ventaja de los juegos cooperativos está en la amplia gama de resultados positivos que las investigaciones han encontrado en ellos. Aunque puede haber muchas formas de mejorar las relaciones entre niños de diversos orígenes étnicos, o entre alumnos integrados y alumnos de progreso normal, pocas pueden ayudar también a mejorar el rendimiento del alumno. Y aunque ciertamente hay muchas formas de acelerar el aprendizaje del alumno en una o más asignaturas y en casi todos los niveles de edad; todavía menos pueden documentar mejoras en el aprendizaje y mostrar también una mejoría en las relaciones sociales, la autonomía, el gusto por el colegio y otros resultados en los niños. (p. 262)

Las ventajas que les brinda los juegos a los niños es el desarrollo de su propia autonomía sobre todo el despliegue de sus emociones y sentimientos de algunos casos los juegos suelen ser como un desfogue en cuanto a los deseos de los niños. En cuanto a los que es juego colaborativo puedo decir que dicha estrategia es muy gratificante aplicarla en el aula ya que los niños se sienten muy a gusto colaborando para su mismo aprendizaje entre ellos mismos, haciendo que el niño

tome diferentes conductas hacia su comportamiento aprendiendo a compartir y resolver tareas cotidianas juntas.

#### 2.4.15 El juego como medio para desarrollar las emociones

El juego es el medio en el que los niños se desarrolla, por tal motivo, si queremos desarrollar emociones en ellos el recurso adecuado es a través del juego. En el libro el desarrollo emocional a través del juego (UNIR, 2014, p. 27) Nos dice que Mora (2012), considera los mecanismos cerebrales de la curiosidad se ponen ya en funcionamiento a los pocos meses de nacer el niño. El juego en el niño se produce utilizando estos mecanismos de la curiosidad que están conjuntados con la emoción, la recompensa y el placer. Así, a través del juego el niño realiza casi todos los aprendizajes posibles, pues es en este momento cuando los niños pueden experimentar abiertamente sus emociones y aprenden controlarlas. Es por eso que el juego debe ser libre pero controlado y cuando sea muy necesario, nosotros docentes debemos dar herramientas para que el niño pueda conseguir estrategias para controlar sus emociones negativas.

Es importante saber cómo podemos aplicar los juegos colaborativos dentro del aula para que poder así llevar todo ese proceso de habilidades, actitudes y valores en la vida del niño. Galarza (2015) señala que se pueden seguir los siguientes pasos:

- Dividir a los estudiantes en grupos pequeños (de 4 a 6 preferentemente si el grupo no es muy numeroso y se disponen de los materiales didácticos necesarios para todos), de la misma edad, pero diferentes en habilidad, etnicidad (si fuera el caso) y sexo. Pueden ser formados por el profesor o dejar que los estudiantes lo hagan por sí mismos por afinidad, habiendo dado previamente las instrucciones necesarias para su conformación.
- El docente da a conocer los objetivos para el trabajo planteado y la forma de cómo se llevará a cabo para que puedan tener éxito.
- Los estudiantes necesariamente deben colaborar para lograr el trabajo propuesto.

- El éxito de cada uno de los estudiantes depende del éxito de los demás.
- El docente estimula para que cada grupo pueda resolver los problemas que se presentarán por sí mismos, elevando su confianza en su capacidad para lograrlo. (p. 34)

El éxito que tiene el trabajar los juegos colaborativos en preescolar han variado en la participación a fin de que los participantes puedan participar y compartir con todos sus compañeros para así poder reconocer las potencialidades y cualidades de cada uno de ellos, de esta manera valoraran el esfuerzo individual y el de equipo. Nosotros como docentes somos un eje central en este tipo de juegos siendo los orientadores o guías en las acciones de los estudiantes con el fin de lograr desarrollar las actividades en colaboración.

Debemos valorar estas actividades de forma cualitativa teniendo en consideración el nivel de integración y el trabajo en equipo de cada grupo a fin de evitar desigualdades entre los niños.

#### 2.4.16 Clases de juegos colaborativos

Según Arranz (1993 p. 25) las clases de juegos colaborativos son los siguientes:

- Juegos para conocerse: Son actividades lúdicas para conocerse a sí mismos y conocer un poco más a otras personas. De esta manera se les invita a reflexionar y a tener en cuenta a las compañeras. Colocamos estas actividades en la programación después de los juegos de nombres en los primeros momentos del trabajo en grupo. Se puede realizar partir de los dos años.
- Juegos de distensión: Estos juegos sirven para pasarlo bien sin un objetivo concreto y sin competir. Todos participamos y eliminamos tensiones.
- Juegos energizantes: Son actividades lúdicas que sin cumplir de forma directa ninguno de los objetivos sirve para desprender energías. No son juegos cooperativos en el más estricto sentido de la palabra, pero al no ser

competitivos, resultan importantes como alternativa a la violencia que producen algunos juegos de la calle.

- Juegos de confianza: Son actividades lúdicas que nos habitúan a confiar en nuestras compañeras
- Juegos de contacto: Son actividades lúdicas que nos ofrecen confianza y seguridad en relación con nuestro propio cuerpo y el cuerpo de las personas que están a nuestro lado. Nos habitúan a no ponernos nerviosas cuando alguien toca nuestro cuerpo.
- Juegos de relajación: Intentaremos con estas actividades poner en reposo nuestra energía a la vez que nos concentramos en la percepción del propio cuerpo

#### 2.4.17 Valores que se favorecen con los juegos colaborativos

De acuerdo a Mani3n y Lucena (2010 p. 44), se considera:

- La empatía: Es la capacidad para situarse en el lugar de la otra persona para poder comprender su punto de vista.
- La colaboraci3n: Que es muy necesaria para resolver tareas y problemas de forma conjunta a trav3s de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder y el control.
- La comunicaci3n: desarrollando la capacidad para poder expresar deliberadamente y aut3nticamente estados de 3nimo y emociones.
- La participaci3n: En una cultura selectiva y discriminatoria los juegos colaborativos persiguen como valor la participaci3n de todos sus miembros.
- La alegría: La finalidad es el de formar ni3os felices. En los juegos colaborativos al desaparecer el miedo al fracaso o rechazo

#### 2.4.18 ¿Qu3 es una estrategia?

Para K. J. Halten (1987) una estrategia es:

El proceso a través del cual una organización formula objetivos, y está dirigido a la obtención de los mismos. Estrategia es el medio, la vía, es el cómo para la obtención de los objetivos de la organización. Es el arte (maña) de entremezclar el análisis interno y la sabiduría utilizada por los dirigentes para crear valores de los recursos y habilidades que ellos controlan. Para diseñar una estrategia exitosa hay dos claves; hacer lo que hago bien y escoger los competidores que puedo derrotar. Análisis y acción están integrados en la dirección estratégica. (p. 44)

Para mí una estrategia es el conjunto de pasos que se deben seguir para alcanzar un objetivo propuesto.

#### 2.4.19 Tipos de estrategias

- Estrategia didáctica: Prado, define las estrategias como “un conjunto de acciones que realiza el docente con clara y explícita intencionalidad pedagógica” (Prado, 1996, p. 33). Es decir, las acciones planificadas por el docente con el objetivo de que el estudiante logre la construcción de aprendizaje y se alcancen los objetivos planteados. Este tipo de estrategia es un sentido estricto, un procedimiento organizado, formalizado y orientado a la obtención de una meta claramente establecida. De ahí la importancia de planificar dicho proceso y valorar la gama de decisiones nosotros docentes debemos tomar de manera consciente y reflexiva, en relación con las técnicas y actividades.

Con lo anterior puedo decir que las estrategias didácticas se definen como los procedimientos que lleva a cabo el docente, organizando las acciones de manera consciente para poder construir y lograr las metas previstas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, adaptándose a las necesidades de los participantes de manera significativa. Para Feo se pueden llegar a una clasificación de estos procedimientos, según el agente que lo llevara a cabo (Feo, 2009, p. 77), y son los siguientes:

1. Estrategia de enseñanza: El cual se realiza de manera presencial entre docentes y alumnos, estableciéndose un diálogo didáctico real pertinente a las necesidades de los estudiantes.

2. Estrategias instruccionales: se basa en los materiales impresos donde se establece un diálogo didáctico simulado, en esta no es indispensable que el estudiante tome conciencia de los procedimientos, ya que estos son de forma general que van acompañados con asesorías no obligatorias entre el docente y el alumno.
3. Estrategia de aprendizaje: son aquellos procedimientos que realiza el estudiante de manera consciente y deliberada para aprender, pues emplea técnicas de estudio y reconoce el uso de habilidades cognitivas para potenciar sus destrezas ante una tarea escolar.
4. Estrategia de evaluación: son aquellos procedimientos acordados y generados de la reflexión en función a la valoración y descripción de los logros alcanzados por parte de los estudiantes y docentes de la meta de enseñanza-aprendizaje.

Esta estrategia se enfoca en las planeaciones de nosotras educadoras, que instrumento utilizamos para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ello, si realizamos de manera adecuada la planeación, además de ayudarnos al logro de exitoso de nuestros aprendizajes esperados también apoyará al desarrollo de la autoevaluación y evaluación.

- Estrategia de enseñanza: Díaz Barriga lo define como “procedimientos que el agente de enseñanza utiliza en forma reflexiva y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos en los alumnos” (Barriga, 2002. p.12) este tipo de estrategia son del docente y le ayudan al proceso de enseñanza-aprendizaje porque el uso de estrategias adecuadas ayudará a alcanzar el objetivo propuesto con mayor facilidad
- Estrategia de aprendizaje: Según Campos (2000, p. 9), hace referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimiento, del docente al

alumno, entonces este tipo de estrategia va enfocada al alumno, pues el buscará sus propios medios para tener un aprendizaje mucho más significativo. En la revista psicodidáctica (1998) hace mención de Schmeck (1988) y Schunk, 1991) que dicen que:

Las estrategias de aprendizaje sin secuencias de procedimientos o planes orientados hacia la consecución de metas de aprendizaje, mientras que los procedimientos específicos dentro de esa secuencia se denominan tácticas de aprendizaje. En este caso, las estrategias serían procedimientos de nivel superior que incluirían diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje. (p. 55)

Las estrategias de aprendizaje son una guía flexible y consciente para alcanzar el logro de objetivos, propuestos para el proceso de aprendizaje.

Díaz Barriga (2002. p. 14) menciona que hay una gran variedad de definiciones, pero todas tienen en común los siguientes aspectos:

1. Son procedimientos
2. Pueden incluir varias técnicas, operaciones o actividades específicas.
3. Persiguen un propósito determinado, ya sea un aprendizaje, solución de un problema académico u otro aspecto vinculado con ellos
4. Son más que “los hábitos de estudio” porque se realizan flexiblemente.
5. Pueden ser abiertas (públicas) o encubiertas (privadas)
6. Son instrumentos socioculturales aprendidas en contexto de interacción con alguien sabe más.

#### 2.4.20 Estrategias para favorecer el aprendizaje

El nuevo modelo educativo de aprendizajes clave (SEP, 2017, p. 162) nos expone cuatro estrategias para favorecer el aprendizaje, a continuación, se hará mención de ellas y se hace una breve descripción:

1. El aprendizaje con otros: el trabajo en equipos o en parejas ofrece a los alumnos la posibilidad de socializar su conocimiento con sus pares, vas aprendiendo a analizar situaciones, formular preguntas o hipótesis, emitir juicios, proponer soluciones, que son insumos importantes en el propio

proceso de aprendizaje; asimismo esta estrategia brinda la oportunidad para desarrollar habilidades sociales que favorecen el trabajo colaborativo, como intervenir por turnos y escuchar cuando otros hablan, compartir material, además, permite a los docentes identificar ideas, acciones y propuestas de los niños para retomarlas, haciendo guías de observación, análisis de los mismos y sobre todo registrar el cómo utilizan el conocimiento, habilidades y destrezas ante situaciones.

2. El juego: Durante el proceso de desarrollo de los niños, sus juegos se complejizan progresivamente, ya que adquieren formas de interacción que implican la concentración, la elaboración y la verbalización interna. Uno de los juegos que nos presenta este tipo de estrategia son los juegos colectivos, estos exigen mayor autorregulación, pues los niños comprenden que deben aceptar y respetar las reglas y los resultados, por ello, se decidió trabajar el juego colaborativo como estrategia, ya que este involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar los problemas, la cooperación, la empatía que mucha falta le hace desarrollar a los niños de 3°C y la participación grupal. Es importante decir que el juego como estrategia debe ser utilizado con una intención clara, congruente con los propósitos educativos, puesto que se deben utilizar para resolver un problema, enriquecer el lenguaje, desarrollar la imaginación, empatía, trabajo en colaboración, porque no todos los juegos son educativos.
3. Decisiones pedagógicas: Este tipo de estrategia nos permite hacer realizar desde el diagnóstico inicial hasta las situaciones didácticas que se llevarán a cabo, su organización que deberá tener el grupo, como promover la participación de los niños, que hacer mientras el alumno afronta los desafíos que se les propuso, que materiales se van a utilizar durante las actividades planeadas, que tiempo se requiere para cada una de las actividades y cuál es el reto que deben afrontar los alumnos, todo esto se debe tomar en cuenta, porque debemos hacer que los alumnos vivan

experiencias desafiantes que promuevan avances en todos los campos y áreas que marca el programa

4. La consigna: Esta nos ayuda a conversar acerca de un suceso, explorar material escrito, seguir con atención una lectura en voz alta, aprender una canción, hacer un experimento, recolectar seres vivos, buscar un tesoro resolver un problema numérico, por mencionar algunos beneficios de este tipo de estrategia, además, la consigna siempre ha de desafiar el intelecto, la curiosidad y las experiencias de los alumnos; una manera de hacerlo es problematizar el conocimiento, objeto de la enseñanza. El docente debe plantear la consigna ante todo el grupo, de manera clara para que los alumnos sean lo que resolverán y con que lo harán. Es importante mencionar que desde mi experiencia y supongo también a ti, lector, te ha pasado, el dar material antes de dar las consignas de la actividad resultan un completo desastre, pues los alumnos comienzan a manipular sin saber el fin que tienen estos, por ello, te recomiendo que primero digas la consigna y después repartas material, también es importante decir que pidas ayuda a tus alumnos para repartir el material, esto los hará autónomos y también influiría en su desarrollo emocional haciéndolo sentir capaz de realizar una acción que normalmente la maestra ejecuta

## CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

### 3.1 Método de la investigación

La metodología es el estudio analítico y crítico de los métodos de investigación, la metodología que se utilizó para llevar a cabo dicha investigación fue investigación-acción, este tipo de metodología se puede considerar como un término genérico que hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social.

La investigación-acción se orienta hacia la resolución de problemas mediante un proceso cíclico que va desde la actividad reflexiva a la actividad transformadora. Los momentos que constituyen la investigación-acción pueden verse en la siguiente figura:

#### Figura 1.

*Ciclos de la investigación-acción*

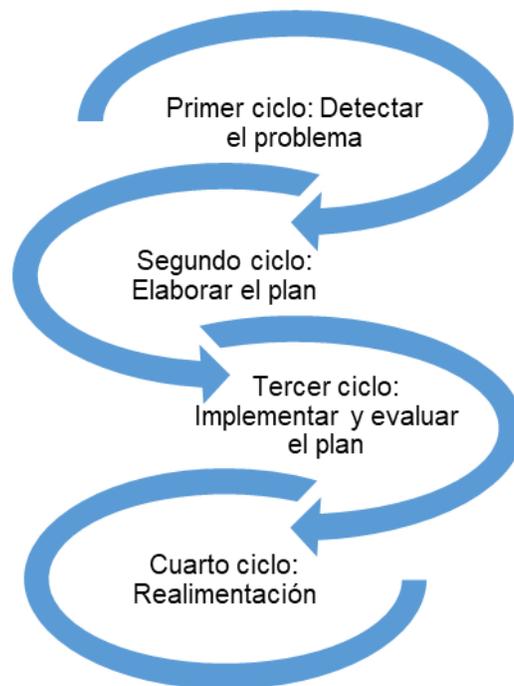


Figura 1 Ciclos de la investigación-acción. Sampieri (2010, p. 23)

Elliott, define la investigación-acción como “un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma” (Elliott, 1993, p. 88). La entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos. Las acciones van encaminadas a modificar la situación una vez que se logre una comprensión más profunda de los problemas.

En el documento del proceso de investigación educativa de Emilio Berrocal, (2010), cita a Colás y Buendía (1994) que menciona las fases de la metodología que se aplica desde la Investigación-Acción son las siguientes:

## Figura 2

*Fases de la investigación-acción.*



*Figura 2 Fases de la investigación-acción (Buen día, 1994, p. 7)*

A continuación, se explica en que consiste cada una de estas fases.

- Primera fase: Diagnóstico, esta fase es muy importante pues es la que nos ayudó a detectar el problema de la forma más precisa posible.
- Segunda fase: Planificación, una vez que conocimos la realidad y limitamos el problema, se estableció el plan de acción que se llevó a cabo. No se debe olvidar que dicho plan no se entiende como algo totalmente cerrado y delimitado; sin algo que caracteriza a la investigación-acción, es una estructura abierta y flexible. El plan general que se debe elaborar es lo suficientemente dúctil como para que pueda incorporar aspectos no previstas en el transcurso de la investigación que podrán ser integrados en las acciones ya establecidas, esta fase nos permitió pasar al segundo ciclo.
- Tercera fase: Observación, la investigación-acción se desarrolla y planifica con la finalidad esencial de intervenir, la observación nos ayudará a poner en marcha cambios que modifique la realidad estudiada, dentro de esta fase pasamos a detectar los avances y dificultades de nuestros alumnos, alcanzando el tercer ciclo.
- Cuarta fase: Reflexión, en esta última fase se analiza, interpreta y se sacan conclusiones organizando, los resultados de la reflexión, en torno a las preguntas claves que se pusieron de manifiesto en el proceso de planificación. Se traduce, por tanto, en un esclarecimiento de la situación problemática gracias al autorreflexión compartida. Aunque esta fase del proceso sería la de reflexión o evaluación no por ello se entiende que el proceso haya finalizado. Esta etapa se constituye como punto de partida para el inicio de un nuevo proceso de identificación de necesidades, es decir el cuarto ciclo.

Dentro de la investigación-acción que se pretende realizar una propuesta y análisis de estrategias para que las futuras educadoras conozcan acerca de algunas estrategias que a mí me fueron funcionales buscando siempre el desarrollo socioemocional en los niños de preescolar pues el objetivo detrás de esta investigación-acción es revisar la propia práctica con el claro objeto de mejorarla.

### **3.2 Enfoque**

Esta tesis tiene un enfoque cualitativo, es decir, una investigación narrativa que pretende analizar, entender un fenómeno social, comunicativo dentro de un contexto educativo.

El objetivo de la investigación cualitativa es el de “proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que la viven” (Taylor y Bogdan, 1984, pag. 54). Las características básicas de los estudios cualitativos se pueden resumir en que son investigaciones centradas en los sujetos, que adoptan la perspectiva del interior del fenómeno a estudiar de manera integral o completa. El proceso de indagación es inductivo y el investigador interactúa con los participantes y con los datos, busca respuestas a preguntas que se centran en la experiencia social, cómo se crea y cómo da significado a la vida humana.

La investigación cualitativa es entendida como una investigación social, que estudia fenómenos que no son explicados a través de números e índices, sino que son analizados como sistemas complejos interrelacionados desde el punto de vista humano, que utiliza la descripción de los derechos en la generación de conocimiento y que permite entender los fenómenos del mundo. Este tipo de enfoque comienza con la observación detallada y aproxima a los hechos, centrados en un contexto, se busca lo específico y lo local.

Existen cuatro fases de la investigación cualitativa, que son la fase preparatoria, la fase del trabajo de campo, la fase analítica y la fase informativa, (Rodríguez 1996, pag.64), se muestra a continuación un esquema extraído de su libro, seguido se explica en qué consiste cada uno de ellos

#### **Figura 3.**

*Fases de la investigación-acción.*

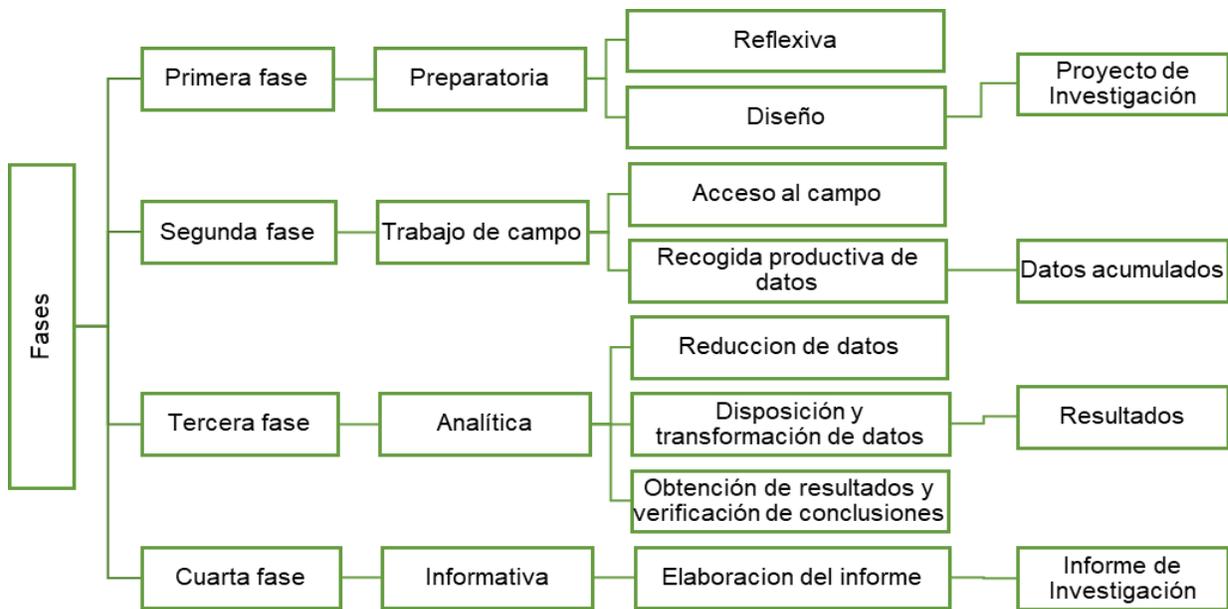


Figura 3 Fases de la investigación cualitativa Cuadro tomado de Rodríguez et. Al (1996). Metodología de la Investigación Cualitativa. P 64.

La primera fase que es la Preparatoria consiste en dos etapas, que son la reflexiva y diseño, en la primera etapa que es la reflexiva tomé como base mi investigación, mis conocimientos y experiencias sobre el fenómeno educativo que observé y con esto establecí el marco teórico-conceptual. En la segunda etapa que es el de diseño, se dedicó a la planificación de las actividades que se ejecutaron en las fases posteriores.

La segunda fase es El trabajo de campo a través de la habilidad, paciencia y visión se obtuvo información necesaria para poder producir un buen estudio cualitativo para poder pasar a la siguiente fase que es una de las más complejas. Dentro de esta fase se encuentra la etapa del acceso al campo esta etapa se entiende como el permiso para entrar a la escuela para poder realizar una observación, pero también, para que después se pueda recoger un tipo de información que los participantes sólo proporcionan aquellos en quienes confían y ocupan a todos los demás, el acceso al campo se hizo de manera formal a través de un oficio firmado por la directora.

Para recoger y registrar información el investigador cualitativo se servirá de diferentes sistemas d observación (grabaciones en video, diarios, observaciones

no estructuradas), se encuentra (entrevista de profundidad, entrevistas en grupo) documentos de diverso tipo, materiales y utensilios, etc. En un principio está recogida de información será amplia, recopilando todo. “Progresivamente se irá focalizando hacia información mucho más específica”. (Rodríguez, 1996, p.73)

La tercera fase es La analítica esta se inicia enseguida de entrar al escenario, la necesidad de contar con datos suficientes exige que esta parte del análisis inicie durante el trabajo de campo. “El análisis de datos cualitativos va ser considerado aquí como un proceso realizado con un cierto grado de sistematización que, a veces, permanece implícita en las actuaciones emprendidas por el investigador”. (Rodríguez, 1996, p.75)

Y por último la cuarta fase es La informativa en esta el proceso de la investigación culmina con la presentación y difusión de los resultados. De esta forma “el investigador no solo llega a alcanzar una mayor comprensión del fenómeno de objeto de estudio, sino que comparte esa comprensión con los demás”. (Rodríguez, 1996, pág. 76)

### **3.3 Supuesto**

Cuando los niños vivencian distintos juegos de carácter colaborativo se fomenta el desarrollo del área socioemocional que se puede apreciar tanto en actividades escolares como en la convivencia cotidiana

### **3.4 Categorías De Análisis**

Las categorías de análisis, según Hurtado de Barrera (2000), se definen como:

Las relaciones entre los objetos, y en este caso, por las relaciones entre los contenidos de las unidades informativas y el tema. Implican la identificación de diferencias y semejanzas y la agrupación en conjuntos. Una categoría de análisis, es la abstracción de una o varias características comunes de un grupo de objetos o situaciones, que permite clasificarlos. (p. 112)

En esta investigación existen dos categorías de análisis, que son:

1. El juego colaborativo y
2. El desarrollo socioemocional

### **3.5 Población**

La población es “un conjunto finito o infinito de elementos con características comunes para los cuales serán extensivas conclusiones de la investigación. Esta queda determinada por el problema y por los objetivos del estudio” (Arias, 2006, p. 81), está compuesta por todos los elementos (personas, objetos, organismos, historias clínicas) que participan del fenómeno que fue definido y delimitado en el análisis del problema de investigación. La población tiene la característica de ser estudiada, medida y cuantificada. También se conoce como universo. La población debe delimitarse claramente en torno a sus características de contenido, lugar y tiempo.

El preescolar cuenta con 7 grupos 1 primero 3 segundos y 3 terceros, 172 alumnos y el total de personal son 13 no carecen de esa situación, existe una directora la cual no tiene a cargo ningún grupo al igual que la subdirectora, tienen a una niñera, ella se encarga de ayudar a la directora en la organización y adecuación de las aulas, existe un conserje, que es encargado de distribuir el material para el lavado de manos (agua en botes a cada salón), sacar la basura de las aulas, etc.

#### **3.5.1 Selección Del Grupo**

Se realizó un oficio para que se permitiera el acceso a las prácticas y a la investigación en el preescolar Francisco González Bocanegra. Una vez firmado el oficio se llevó a cabo la asignación de grupos, en donde, el que se le asignó a la autora de esta tesis fue el grupo 3°C, el cual se decidió tomar como objeto de estudio.

### **3.7 INSTRUMENTOS**

Los instrumentos que se utilizaron en esta investigación fueron entrevistas, a continuación, se explica la finalidad de cada una de las entrevistas.

#### **3.7.1 Entrevistas**

La entrevista es “una conversación, es el arte de realizar preguntas y escuchar respuestas” Denzin y Lincoln (2005, p. 643). Además, esta técnica es muy útil para

recoger información cualitativa, ya que, permite la recopilación de información detallada en vista de que la persona que informa comparte oralmente con el investigador aquello concerniente a un tema específico o evento en su vida.

Las entrevistas cualitativas deben ser abiertas, sin categorías preestablecidas, de tal forma que los participantes puedan expresar sus experiencias. Al respecto, Alonso (2007) nos indica que:

La entrevista de investigación es por lo tanto una conversación entre dos personas, un entrevistador y un informante, dirigida y registrada por el entrevistador con el propósito de favorecer la producción de un discurso conversacional, continuo y con una cierta línea argumental, no fragmentada, segmentada, precodificado y cerrado por un cuestionario previo del entrevistado sobre un tema definido en el marco de la investigación. (p. 228)

Utilizaremos la entrevista semiestructurada pues “las preguntas, en este formato, se elaboran de forma abierta lo que nos permite obtener una información más rica en matices” (Alonso, 2007, p. 337) se considera que este tipo de entrevista es más sencilla de aplicar ya que en ella los entrevistados se pueden desenvolver de manera más amplia y los datos pueden ser aún más enriquecedores para la investigación a realizar.

### 3.7.2 Entrevista a padres de familia

Ésta entrevista se aplicó a los padres de familia al inicio del ciclo escolar, para que de esta manera se pudiera realizar el diagnóstico externo; las preguntas se realizaron tomando en cuenta dos aspectos: en primer lugar, conocer el contexto en el que se encuentra inmerso el alumno y en segundo lugar plantear preguntas que nos ayuden a recopilar información acerca del tema a investigar, por otra parte, menciono a todos los lectores que esta entrevista puede ser muy útil para su diagnóstico inicial de cada alumno. En el anexo 2 encontraras la entrevista aplicada a padres de familia.

### 3.7.3 Entrevista a docentes

Ésta entrevista se aplicó con la finalidad de conocer cómo es que ven la educación socioemocional, que estrategias utilizan para favorecerla, que tipos de juegos

colaborativos conocen, cual es la aplicación de estos, si consideran importante los juegos colaborativos, además de observar y analizar que tanto trabajan en conjunto con los padres de familia, ésta entrevista se encuentra en el anexo 3.

## **CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

### **4.1 Resultados de entrevistas**

Dentro de este capítulo se hace un análisis de cada una de las respuestas recibidas por parte de los padres y docentes a los que se entrevistaron, a continuación, se explica más a detalle la finalidad de aplicación.

### **4.2 Entrevista a padres de familia**

Se realizó una entrevista a padres de familia para conocer su entorno, social, familiar y emocional en el que se encuentra inmerso cada uno de los alumnos, para analizar el contexto retomando las preguntas aplicadas, dentro de este contexto te añadiremos gráficas para que te sea más útil digerir los datos. La entrevista está dividida en 4 secciones, y son las siguientes: datos del alumno, familiares, vivienda y parte afectiva y emocional. La parte de los datos del alumno no se analizaron, pues se sabe que el objeto de estudio es el 3° año grupo C del preescolar Francisco González Bocanegra.

#### **1. Estado civil con el padre/madre del niño**

20 padres de familia son casados, mientras que el 4 están por unión libre, un 2 son madres solteras y tan solo un 1 divorciados, los padres de los alumnos que están divorciados comentan que se ponen de acuerdo para que los niños visiten a sus padres, ya que ellos se encuentran con su mamá, esto afecta a los alumnos tanto en lo emocional como en lo cognitivo pues dicen ellos que es doloroso ver como pelean sus papás cuando se ven. Los padres casados y de unión libre no se reparten las tareas tanto emocionales como cognitivas de los alumnos, haciéndose responsable solo la mamá. La madre soltera no realiza la tarea con su hija pidiendo a la abuelita que se hace cargo de ella que las realicen.

#### **2. ¿Qué tipo de familia predomina en su casa?**

14 de las familias posee un tipo de familia nuclear, es decir, que solo viven los papás del niño, el niño y si tiene hermanos, 12 es de tipo extendida que conforma

de papás del niño, el niño, hermanos, abuelos, tíos y primos y tan solo 1 es monoparental, con esto se refiere a que solo vive el niño y la mamá, esto nos dice que los alumnos deberían tener más tiempo de calidad con su familia, pues según nos arrojan los datos de esta pregunta los niños nunca están solos, al contrario conviven con sus primos, tíos y abuelos.

3. ¿Cuántos y quiénes viven en su casa?

14 familias viven con más de 3 pero menos de 5 integrantes de su familia, 9 con 6 u 8 integrantes y solo 4 con 9, 10 u 11, esto quiere decir que más de la mitad de las familias de los alumnos tienen un número elevado de integrantes, por lo que se piensa que los alumnos no deberían tener mayor problema al compartir sus pertenencias, convivir con sus pares y sobre todo hacer uso de su comunicación. Sin embargo, estos muestran un problema con estas causas mencionadas.

4. Si tiene hermanos, mencione las edades de cada uno

En la gráfica anterior podemos observar que la mayoría de los alumnos, es decir, 12 tienen hermanos de meses, esto nos dice que por razones obvias los padres de familia suelen poner más atención emocional al más pequeño, 8 no tiene hermanos y esto provoca muchas veces que los niños no compartan sus juguetes, pues en casa son los únicos y la atención es siempre para ellos, provocando así problemas en el aula, ya que ahí deberá compartir el tiempo de la maestra con 26 más, 4 tienen hermanos de 2 a 8 años, 2 de 8 a 15 años y solo 1 tiene hermanos arriba de 15 años, en estos casos de que el hermano es mayor, debería existir un mayor compromiso con los más pequeños, pero muchas veces ponen atención al adolescente ya que está en la etapa de cambios hormonales, provocando que esté en cambios físicos y emocionales.

5. Problemas de adicción, agresión verbal o física.

Podemos percatarnos que un 17 de los familiares y según comentaron las madres de familia son los padres quienes más dicen groserías frente y en muchas ocasiones directamente al niño, haciendo que los alumnos vean este tipo de expresiones como “normales”, mencionados en el aula de clases, 3 sufren de

alcoholismo en casa por parte de sus tíos, a pesar de no ser el padre de los alumnos, ellos se percatan de lo sus acciones afectando la parte emocional de los niños, 2 según nos comenta la madre que presenta violencia física por parte de su marido, esta parte es importante conocerla también, pues los alumnos observan todo lo que pasa a su alrededor, reflejando este tipo de acciones en el aula, provocando situaciones problema con sus compañeros, mientras que 5 menciona que no existe ningún problema de adicción, agresión verbal o física.

#### 6. ¿Quién cuida al niño?

16 de las madres de familia se hacen cargo del cuidado del niño, atendiendo sus necesidades, como su comida, higiene y tareas, mientras que 6 de los alumnos está a cargo de sus abuelitas, esto provoca muchas veces que los alumnos no cumplan con la tarea y que estos sean sobreprotegidos, haciendo que los niños empiecen a generar desconfianza en ellos mismos, los 5 restantes están a cargo de sus tías, esto afecta aún más, pues la tía no se hace responsable del niño cuando se trata de conducta negativas en el aula, mencionando solo: “yo le pasé el recado a su mamá” deslindando de toda responsabilidad.

#### 7. ¿Quién juega con el niño?

Podemos observar en la gráfica que 15 de los alumnos juega solo, esto nos dice que los padres de familia no se toman un tiempo para pasar un rato agradable con sus hijos, sin tomarle importancia, sin darse cuenta que esta parte influye mucho en su integridad emocional, 5 juegan con sus hermanos tomando en cuenta las edades de los mismos están en una edad que les ayuda a la convivencia al igual que los 3 que juega con sus primos, pero más adelante, podremos observar que pasa con sus juguetes y cuando pierden en un juego. El no tener la supervisión de un adulto puede ser un problema grave, pues dentro del enojo en el juego pueden golpearse y lastimarse. Solo 4 de ellos juegan con sus padres.

#### 8. ¿Cuándo el niño hace algo bien, lo premia?, ¿Como lo hace?

19 premia a sus hijos con cosas materiales como comprar helados, dulces, regalos o algo que el niño desee, mientras que 8 premia al niño motivacionalmente

felicitándolo por sus logros, aquí podemos ver que para los padres de familia y alumnos lo material es más importante que lo emocional, pues piensan que este tipo de estímulo servirá para que el niño se porte bien, provocando que el alumno se comporte de manera adecuada pero no porque sea consciente de su buen actuar sino por interés de obtener el premio.

9. ¿Cuándo el niño hace algo mal, lo castiga?, ¿Cómo lo hace?

10 padres corrigen a sus hijos con golpes, es decir, “sapes” y/o “nalgadas”, 9 les grita mencionando que está mal lo que hace, mientras que 8 castiga retirando aparatos electrónicos como televisión, celular, Tablet y/o computadoras, ninguna de las madres de familia a las que se le aplicó dicha entrevista menciona que da una explicación del por qué se está castigando o simplemente se habla con él para que corrija sus errores.

10. ¿El niño tiene reglas en casa?, Mencione cuáles son esas reglas

En esta gráfica se tomaron en cuenta sólo algunas reglas que se consideran importante para que el alumno logre respetar reglas de convivencia en el salón de clases, hago énfasis en que estas reglas fueron las más repetidas por los padres de familia, 8 hace que sus hijos recojan sus juguetes cada que termine de ocuparlos, esto se figura al recoger el material que ocupa dentro del aula, 6 pedir disculpas cuando hace algo malo que se asemeja con ser honesto dentro del aula, 5 respetar a sus mayores incluyendo en éstas a las maestras, directoras, padres de sus compañeros, etc. 3 hacer su tarea esto abarca desde la tarea que se le deja en casa como la que debe realizar en el aula para obtener mayores aprendizajes, 3 cumplen con sus deberes en casa y por último 2 no pelear con sus hermanos y primos fortaleciendo la parte de la sana convivencia tanto en casa como en el salón con sus compañeros de clase.

11. ¿El niño comparte sus juguetes con sus hermanos y/o primos?

Aquí un dato importantísimo para esta investigación, pues podemos observar que un 15 NO comparte sus juguetes con sus hermanos y/o primos, esto nos arroja un dato fundamental, porque si con los primos y hermanos se nota esa problemática,

en el aula de clases con sus compañeros será mucho más notoria, el 7 si comparte sus juguetes pero solo con sus hermanos menores, comparte la madre de familia, mientras que el 5 solo comparte a veces, es decir, cuando el niño quiere un juguete que pertenece a otro niño lo intercambia por el suyo.

12. ¿El niño se molesta al perder en un juego?

Este dato también es preocupante pues solo 1 no se molesta al perder, tomando el juego como diversión, mientras que los 27 menciona que al perder presenta rabietas, es decir, llora, se enoja, pega, deja de jugar, etc. la molestia al perder es una parte normal en un niño, pero lo que no es normal son esos arranques emocionales que presentan, pues pueden dañarse a sí mismos y a sus compañeros, hermanos o primos.

13. Y 14. ¿Cómo se llama el municipio en el que vive? ¿Cómo es el municipio en el que vive?

Todos los niños que asisten al preescolar Francisco González Bocanegra pertenecen al municipio de Nezahualcóyotl, municipio que según datos oficiales de la INEGI y ahora la encuesta aplicada a los padres de familia, 10 hacen mención que es muy violento, 7 dicen que existen muchos asaltos de los cuales la mayoría son con armas, el 3 expresan que sus vecinos son personas conflictivas, 2 sufre de alcoholismo y un 2 de drogadicción, 3 mencionan que sus vecinos son respetuosos.

15. ¿Cuántas horas le dedica al niño para hacer su tarea?

20 madres de familia le dedican de 1 a 2 horas hacer su tarea designada por la docente mientras que 4 le dedican de 2 a 3 horas para hacer su tarea y retroalimentación, 3 de 3 a 4 horas realizando actividades extras para el reforzamiento de los aprendizajes esperados.

16. ¿Cuántas horas le dedica al niño para jugar?

El 15 menciona que dedica 1 hora a su hijo para jugar, sin embargo, retomando la pregunta 7, los padres casi no juegan con los niños, por tanto, este análisis no es

tan válido, 9 mencionan que le dedica 2 horas, mientras que el 2 dedica aproximadamente 1 hora y media y solo y 1 más de dos horas.

17. ¿A que suelen jugar?

15 se dedican a jugar videojuegos, mientras que sólo 12 llevan a cabo los juegos tradicionales como lo son, oca, serpientes y escaleras, a la comidita, con sus juguetes, sin embargo, las mamás mencionan que cada que realizan este tipo de juegos los niños terminan enojados, pues no saben perder ni mucho menos respetar las reglas de los juegos de mesa, prefiriendo muchas veces prestarles los aparatos electrónicos como el celular, televisión y Tablet.

18. ¿Duerme con el niño o duerme solo?

14 de los alumnos duerme solo, 4 con sus hermanos compartiendo habitación y cama mientras que 9 duermen con sus papás por de hijos únicos, pero no es sano que aún pase esto, pues según los expertos pues no potencia la autonomía e independencia de los mismos haciendo que los niños adquieran miedos y presenten conductas de dependencia de sus padres.

19. ¿Qué hace con el niño antes de dormir?

23 padres de familia realizan una rutina higiénica antes de dormir, es decir, cepillar sus dientes y/o bañarse, 2 rezan u ora antes de dormir y por último 2 realizan rutina emocional, es decir, que comparte con el niño un cuento o una canción ayudando a los niños a dormir.

20. Y 21. ¿Cuántos besos y abrazos le dan al día?

Se analizaron estas dos preguntas juntas puesto que las respuestas de ambas fueron muy similares, pues me percaté de que los padres de familia son responsables con la educación metacognitiva de su hijo, pero olvidan la parte emocional y social del mismo, pues tan solo 25 dedican de 1 a 2 besos y abrazos al día a su niño, menciona la madre que solo besa y abraza a su hijo antes y después de la escuela, 2 le regala al niño de 3 a 5 besos y abrazos, antes y

después de acostarse e ir a la escuela, haciendo que los alumnos al recibir algún cariño se sientan incómodos, pues no lo ven como algo normal.

22. ¿Cada cuando le dice al niño lo importante que es para usted?

Estas preguntas son de suma importancia, pues podemos observar que los padres no son afectivos con sus hijos, dejando de lado el sentir de cada uno de ellos, ya que en esta etapa los alumnos necesitan de mucho cariño y valores para ser formados como seres de bien, 20 menciona que solo los días especiales como su cumpleaños, navidad, el día del niño y año nuevo le dice al niño cuán importante es para ella o él, el 4 lo hace cuando el pequeño se siente triste y desmotivado, y solo el 3 se lo recuerda antes de entrar a la escuela, haciendo que este entre contento a la misma.

23. ¿Con que frecuencia platican?

Esta pregunta fue bastante interesante, pues las mamás se percataron de que algo tan insignificante para ellas afecta de manera directa la parte emocional de su pequeño, pues se pusieron a reflexionar acerca de cuántas veces platican con su hijo y solo 7 mencionan que todo el día, resolviendo dudas del niño, 8 cuando el niño tiene inquietudes o sea que el niño se acerca a la mamá y no la mamá a él, preguntando por su estado de ánimo, como le fue en la escuela, etc. 10 platica con ellos cuando vuelven a casa, pues los alumnos comienzan hablar acerca de sus vivencias en la escuela, mientras que 2 platican con ellos antes de dormir, haciendo esto una rutina emocional.

24. ¿De que suelen platicar?

17 de las conversaciones que tienen los padres de familia con sus hijos es sobre la escuela, exponiendo sus aprendizajes y vivencias dentro del aula, 7 habla de sus cosas favoritas por ejemplo sus juguetes, amigas o juegos mientras que el 2 hablan sobre la reflexión y análisis de su día

#### 4.2.1 Análisis General

Los padres de familia respondieron a cada una de las preguntas planteadas en la entrevista de manera honesta, pues se les comentó que era importante saber la

verdad para poder hacer una comparativa de cómo sus hijos iniciaron el ciclo escolar y con ello sería de apoyo a la docente para la entrega de una evaluación final, por ello, logramos obtener información más verídica, pues cuando se les preguntaba a los niños acerca de quien jugaba con ellos, cuantas veces los abrazaban, etc. decían que muy pocas.

Lo que también fue posible analizar en esta entrevista es que los padres de familia no dedican tiempo de calidad a sus hijos, pues la mayoría de ellos trabajan, y las madres restante se dedican a los labores del hogar, dejando de lado la convivencia con los hijos, el único tiempo que le dedican es para realizar la tarea, y eso no es tan grato para algunos, pues la mayoría de las madres de familia mencionaron que no tienen paciencia al enseñarles y explicar dichas actividades que se les dejan, esto ocasiona que las mamás se desesperen y regañen o golpeen a los niños, haciendo para ellos la tarea más compleja y que no lo disfrute, también es importante decir que cuando los alumnos no disfrutan de hacer la tarea, no aprenden, pues solo la hacen por obligación, no hay explicación profunda por parte de los padres de familia, pues lo que la mayoría solo quiere que cumpla pero no se logra el objetivo.

Por otro lado, debo mencionar que los castigos más utilizados por parte de los padres de familia es prohibiendo el uso de aparatos electrónicos, es decir, celular, tabletas, televisiones o computadoras, esto nos dice que la mayoría de tiempo los alumnos se la pasan en estos aparatos, dejando a un lado, el juego interactivo, aquellos que estimulan y ayudan a la maduración de su imaginación, comunicación, motricidad gruesa y fina, pues se ha notado que dentro del celular solo observan videos (no educativos), videojuegos en exceso o películas, esto no es malo siempre y cuando se les del uso adecuado a su edad, además, de que muchas veces no existe una supervisión por parte de un adulto, esto puede ser malo, pues, hoy en día el internet tiene mucho poder en el ser humano, de todas las edades, por ello es importante verificar que contenidos o navegadores electrónicos usan sus hijos.

### 4.3 Entrevista a docentes

Se realizó una entrevista a las docentes del preescolar Francisco Gonzalez Bocanegra para conocer cómo es que ellas integran el juego colaborativo en sus clases, así como también la importancia que le dan el impartir el área de desarrollo personal y social de Educación Socioemocional.

#### 1. ¿Qué grupo atiende actualmente?

Dentro del preescolar Francisco González Bocanegra existen 7 grupos de los cuales derivan de un primero, tres segundos y tres terceros, por ello la distribución de los grupos en la gráfica, pues se realizó una entrevista a cada una de las docentes que laboran en dicho preescolar.

#### 2. En su salón actual, Existen problemáticas como: ¿agresividad, falta de compañerismo, trabajo colaborativo, etc.? ¿Cuáles son esas problemáticas?

Las respuestas que se obtuvieron en esta pregunta fueron impactantes, pues al momento de realizar el análisis de la misma, se detectó que una de las problemáticas más marcadas dentro del aula son la falta de respeto en las reglas de convivencia y el compartir material, ocupando así 7 dentro de la gráfica cada uno, 5 docentes dicen que una de las principales problemáticas que presentan su grupo es la convivencia sana, pues los alumnos no saben convivir entre sí, 3 mencionan que su problemática es la agresividad y el control de impulsos, sin embargo, dicen que con una buena estimulación socioemocional estos irán disminuyendo.

#### 3. Para usted, ¿Qué es la educación socioemocional?

Para las docentes en preescolar 3 mencionan que la educación socioemocional es un área que favorece la parte social y emocional de los niños, mientras que 2 la mira como una herramienta para que los niños aprendan a regular sus emociones, 1 lo ve como un eje un trabajo en su vida adulta, mientras que el otro lo ve como una oportunidad para que los alumnos aprendan a ser resilientes.

4. Usted cree que, ¿Es importante trabajar la parte socioemocional en los niños de preescolar?, ¿Por qué?

Las docentes mencionaron algunos aspectos que para ellas son importantes, exponiendo así la importancia que conlleva trabajar con la educación socioemocional, el 7 dice que ayudan a formar una identidad personal, el 4 ayuda a practicar los acuerdos de convivencia haciéndolos respetar, 4 ayuda a la formación de hábitos buenos, tanto sociales como personales, 3 ayuda a la autonomía, pues pone en práctica sus habilidades, conductas y valores en las actividades realizadas con esta área de desarrollo personal y social mientras que los 3 restante dicen que ayuda a tomar conciencia de sus actos y acciones.

5. ¿Con qué frecuencia favorece la parte socioemocional en sus alumnos?

5 mencionan que con frecuencia favorece la educación socioemocional, pues se interesan más en lograr los aprendizajes esperados, mientras que 2 mencionan que siempre favorece la parte socioemocional, pues los integran en sus planeaciones.

6. ¿Qué hace para favorecer la parte socioemocional de sus alumnos?

Las actividades que nos presentan las maestras son fundamentales para favorecer la parte socioemocional, sin embargo, considero que con las propuestas que se darán más adelante, les serán de mayor ayuda, 5 realiza actividades donde implique esperar su turno, 4 trabaja en equipo, sin embargo, se preguntó que si todos los alumnos participan en las actividades y menciona que se han percatado de que el líder del equipo a veces no deja trabajar a algún niño e inclusive los niños que se aíslan suelen dejar que sus compañeros realicen las actividades, 3 aplican juegos para que los niños convivan sin embargo, estos juegos suelen quedar al aire, pues no tienen finalidad más que convivir, 3 hacen reflexionar a los alumnos acerca de sus malos actos, pero qué pasa con los buenos actos, con sus logros, estos actos también son importantes reflexionarse,

pues así estamos estimulando la parte emocional y seguridad del niño, mientras que 2 realizan trabajos individuales, poniendo en práctica la autonomía.

7. Para usted, ¿Qué es el juego colaborativo?

El 100% de las docentes menciona que es un tipo de juego que implica el trabajo en conjunto para llegar a una meta en común, sin embargo, casi no hacen uso de este tipo de juego

8. Usted cree que, ¿Es importante implementar los juegos colaborativos en la etapa preescolar?, ¿Por qué?

Las docentes están de acuerdo en que los juegos colaborativos son importantes en preescolar, sin embargo, no siempre las llevan a cabo, según 3 de las maestras este tipo de juegos ayudan a los alumnos a aprender a convivir, 2 dicen que ayudan a disminuir los conflictos, entre estos los golpes y malas palabras, y 2 dicen que estos juegos ayudan a la participación de todos

9. ¿Qué juegos le han sido funcionales para favorecer la parte socioemocional de sus alumnos?

Con el análisis de esta pregunta puedo darme cuenta que son muy pocos los juegos que les son favorables a las docentes para desarrollar la educación socioemocional. Dentro de estos encontramos a 4 maestras que mencionan los juegos de roles, 4 los cuentos y 1 el dado de las emociones, pues este no se juega diariamente.

10. ¿Qué juegos considera necesarios en esta etapa?

Las maestras mencionan dentro de sus respuestas 3 principales juegos que deben estar implementando en esta etapa preescolar, 7 dice que deben ser de mucho movimiento, como, por ejemplo, el baile, brincar, gatear), 6 deben de ser de convivencia y 3 deben ser de exploración donde entienda e interactúe con cosas de su mundo, naturaleza, animales,

11. Usted cree que, ¿Los padres de familia influyen en el desarrollo socioemocional de sus hijos?, ¿De qué manera?

Todas las docentes están de acuerdo a que los padres influyen completamente en el desarrollo socioemocional de sus hijos, pues 7 mencionan que son los primeros agentes sociales y 4 mencionan que los alumnos buscan la aceptación de sus padres y quien los rodea, entonces concluyo diciendo que si los padres de familia no son afectivos con sus hijos el niño crecerá sin poder expresar sus emociones, entre otras situaciones.

12. ¿Es importante trabajar en conjunto con los padres de familia la parte socioemocional de los alumnos?, ¿usted lo hace?, ¿Cómo lo hace?

De antemano sabemos que trabajar en conjunto con los padres de familia es fundamental para poder desarrollar mejores habilidades, valores ya actitudes en los niños, 7 mencionan que integran a los padres de familia realizando juntas donde expliquen lo importante que es trabajar juntos, los aprendizajes que se estarán llevando a cabo, así como también juntas de evaluación, para externar a los avances y dificultades que presentan sus hijos, 5 mandando tareas diarias para reforzar los aprendizajes implementados en el aula, 3 realizan juegos al inicio de ciclo escolar con los padres de familia para romper el hielo y observen la importancia de la comunicación de padres de familia-docentes y entre ellos mismos también.

#### 4.3.1 Análisis general

Las docentes mencionaron que la forma más utilizada para trabajar la parte socioemocional en sus alumnos es aplicando actividades que impliquen esperar turnos, sin embargo, la estrategia que estuvimos utilizando durante esta investigación fue el juego colaborativo, las maestras consideran que el juego colaborativo es muy útil para participaciones activas, pero esto del juego colaborativo va más allá de una colaboración, pues lo que queremos favorecer es la educación socioemocional, área que las maestras esporádicamente favorecen,

pues la educación socioemocional es un área que dejan al último, tomando más importancia a los otros campos de formación.

Se debe agregar también que las docentes consideran que trabajar en conjunto con los padres de familia es sumamente importante pues nos dicen que sin el apoyo de ellos muy difícilmente existirá el aprendizaje en los alumnos, pues no habrá retroalimentación en casa y no harán las tareas solicitadas. Además, que el aplicar actividades que involucren a los padres genera confianza entre ellos, convivencia con sus hijos y alimenta el vínculo amoroso.

Al aplicar esta entrevista se pudo notar una breve carencia de lo que son las estrategias en preescolar por parte de las educadoras, pues las docentes llegaban a confundirlas con actividades que llegan a aplicar durante la jornada de clase.

#### **4.4 Análisis de estrategias**

Se realizó un cuadro para poder hacer un análisis profundo de cada una de las estrategias que se desarrollaron durante las actividades planeadas, este cuadro consiste en explicar de manera narrativa, qué, cómo y cuándo se realizó, que fue lo que se evaluó, así como también una variante que ayudará a mejorar dichas propuestas, este análisis se hizo con la finalidad de retomar algunas estrategias que puedan ayudar a las educadoras en el desarrollo de juegos colaborativos para favorecer la educación socioemocional en sus alumnos. Puedo decir que este cuadro se utilizó como un instrumento propio de análisis de la práctica.

---

## Primer análisis de estrategias

---

FECHA: 23 de Septiembre al 04 de Octubre

### CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA

Lenguaje y comunicación

### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

### APRENDIZAJE ESPERADO

--Escribe su nombre con diversos propósitos e identifica el de algunos compañeros.

--Identifica su nombre y otros datos personales en diversos documentos.

### ORGANIZADOR CURRICULAR

Empatía

### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

-Identificar

### PRÓPOSITO

-Desarrollar interés y gusto por la lectura, usar diversos tipos de texto e identificar para qué sirven; iniciarse en la práctica de la escritura y reconocer algunas propiedades del sistema de escritura.

### ESTRATEGIA 1: JUGA CON LAS ABATELENGUAS (Anexo 4)

#### DESCRIPCIÓN

Se organizó al grupo en equipos de 5 personas, la docente reparte abatelenguas por equipos, se dio la indicación de que tenían que compartir las abatelenguas para formar la inicial de su nombre de manera individual, si se identificaba que algún integrante necesitaba ayuda, sus compañeros debían brindársela, además, identificaron la letra de otros compañeros, posteriormente se pidió a los alumnos que realizarán por equipo, la letra de cada uno de los demás integrantes.

---

## **Primer análisis de estrategias**

---

### **EVALUACIÓN**

Dentro de este juego se notó algunas dificultades en cada uno de los integrantes de los equipos, pues al ver que algunos mostraban dificultades para alcanzar el objetivo, se pelearon por el material y esto provocó que se hiciera de manera individual, y después en parejas para poco a poco ir integrando a los alumnos a grupos de mayor número de integrantes, pero como el primer juego colaborativo que se implementó, hubo comprensión del mismo.

### **VARIABLE**

Una vez logrado los niveles anteriores: individual y por equipo, puedes realizar un círculo grupal y decirles que realicen la letra de su elección con los abatelenguas, tendrán que organizarse para poder lograr el objetivo.

### **ESTRATEGIA 2: MEMORAMA**

#### **DESCRIPCIÓN**

Se repartió un memorama en donde cada alumno llevó dos tarjetas de 5x5, en una de las tarjetas tenía que estar la foto del niño y en la otra tarjeta su nombre, la inicial se colocó de color rojo para que a los alumnos se les facilitara identificar de quién es el nombre, una vez que terminaban de encontrar todos los pares se rotaban los memoramas, de tal manera que identificaran a sus compañeros de clase, al final se preguntó cuántas caras y nombres encontraron y de quienes fueron también tenían que mencionar algo que les guste de ese compañero

#### **EVALUACIÓN**

Los alumnos se emocionan al encontrar las fotos de sus compañeros y volteaban a verlos, sin embargo, la aun no se comunicaban entre ellos, la docente tenía que estar junto a ellos, mencionando a quien le tocaba voltear las tarjetas del memorama, pues si se dejaban solos, los alumnos comenzaban a voltear todas hasta encontrarr los pares, poco a poco, fueron atendiendo las indicaciones, dejando a un integrante del equipo

---

## Primer análisis de estrategias

---

como líder.

### VARIABLE

Puedes hacer un memorama solamente con fotografías y que los alumnos intenten escribir el nombre del niño de las fotografías que encontró.

### ESTRATEGIA 3: LA RULETA AMIGUERA (Anexo 5)

#### DESCRIPCIÓN

Se realizó una ruleta con las iniciales de los alumnos, para presentar el juego se platicó que de camino a la escuela me había encontrado una ruleta mágica, que me dijo que tenía las iniciales de todos los nombres de los niños del 3°C pero que necesitaba ayuda para completar los nombres, se lanzó la pregunta: ¿le ayudamos?, a lo que los alumnos respondieron que sí, se jugó a la papa caliente para que los alumnos pudieran participar de manera aleatoria, quien se quedaba con la pelota giraba la ruleta y la letra que le tocará tendría que mencionar los nombres de sus compañeros que iniciara con esa letra e ir a darle la mano, un abrazo o un beso, lo que ambos decidieran.

#### EVALUACIÓN

Los alumnos al observar la ruleta se motivaron, a lo que se pidió que respetaran las indicaciones, de lo contrario no se podría ayudar a completar los nombres de la ruleta, todos participaron en el juego proporcionando ayuda a quien lo necesitaba, respetan turnos y participaciones, este juego favoreció a que los alumnos reconocieran la inicial de sus nombres y el de sus compañeros, así como también su nombre, pues cada quien ayudaba a escribir su propio nombre

### VARIABLE

Puedes hacer las ruletas con fotografías y los alumnos deben identificar cual es la inicial e irlas anotando en el pizarrón, al final cada niño deberá colocar su foto en el lugar donde esté su nombre.

---

## Primer análisis de estrategias

---

### ESTRATEGIA 4: GLOBO BAILADOR

#### DESCRIPCIÓN

Se llevaron 27 globos con los nombres de cada uno de los alumnos inscritos dentro de un papelito, se colocó la inicial de cada uno en el globo, cada quien tuvo que tomar un globo sin importar la inicial, ese globo era su pareja de baile, se puso música y cuando parara ésta, tenían que buscar a un compañero que su nombre iniciara con esa letra, posteriormente, se colocó la música de nuevo y al parar la canción los alumnos tenían que buscar a los compañeros que tuvieran la misma inicial, al estar agrupados los alumnos tenían que explotar el globo y mirar el papelito e identificar si estaba su nombre o el de alguno de sus compañeros.

#### EVALUACIÓN

Esta estrategia les ayudó bastante ya que antes no bailaban porque les daba pena, al tener un globo como pareja les pareció gracioso y comenzaron a bailar, este juego favoreció la parte colaborativa, ya que primero tenían que buscar a un compañero que tuviera la inicial que él había tomado y como segundo tenían que encontrar a los compañeros que tuvieran la misma inicial para poder encontrar su nombre dentro del globo.

#### VARIABLE

Puedes colocar solo una letra de cada inicial de los alumnos en los globos, por ejemplo, si hay una Alexia y un Axel solo poner una A en un solo globo y dentro de él colocar los dos nombres de los alumnos que inicien con la misma letra, posteriormente deben bailar golpeando los globos hacia arriba y al final deben buscar su letra explotarlo en equipo y encontrar su nombre.

### ESTRATEGIA 5: MI NOMBRE EN LA ESPALDA DE MI AMIGO (Anexo 6)

#### DESCRIPCIÓN

Se colocó a todos los alumnos una hoja blanca en la espalda y se repartieron

---

## **Primer análisis de estrategias**

---

plumones, la consigna fue que todos los alumnos tenían que escribir su nombre en la espalda mínimo de 5 compañeros pero que no fueran de su equipo de mesa, al final hicimos un conteo de las personas que escribieron su nombre

### **EVALUACIÓN**

Puede sonar sencillo este juego, sin embargo, los alumnos se mostraron respetuosos, sin que les diera la indicación de que preguntaran si podían escribir en su espalda ellos tomaron la iniciativa de hacerlo, al final hicieron conteo de todos los nombres y se sintieron sumamente importantes por tener el nombre de compañeros en su hoja porque para cerrar la actividad se pidió que se sentaran e hicieran un círculo en el piso, voluntariamente los alumnos participaron en mencionar porque habían elegido escribir en la espalda de los compañeros, las respuestas fueron positivas y esto ayudó a que los alumnos se sintieran felices al escuchar que alguien más valora su personalidad.

### **VARIABLE**

Puedes hacer parejas, uno de los niños debe escribir las letras de su nombre en la espalda, pero con el dedo mientras que el otro en una hoja en blanco escribe las letras que siente que le escriben

## **ESTRATEGIA 6: EL TENEDERO DE LAS LETRAS (Anexo 7)**

### **DESCRIPCIÓN**

Se pidió a los padres de familia que llevaran impresas y enmarcadas las letras del nombre de sus niños por separado con las cuales se decidió realizar un juego donde todos tuvieron que buscar las letras de su nombre y tenderlas porque todas las letras estaban recién lavadas, dentro del salón se colgaron varios lazos y se pusieron pinzas de tender para que los alumnos buscaran las letras de su nombre

### **EVALUACIÓN**

A pesar de ser un juego en donde cada quien se veía en la necesidad de buscar sus propias letras, los alumnos al tomar alguna letra del nombre de otro compañero iban y

---

## Primer análisis de estrategias

---

se lo entregaban, haciendo este juego colaborativo, pues todos buscaban tender su nombre de manera exitosa, y los mismos alumnos ayudaban a quien lo necesitara.

### VARIABLE

Puedes pedir a los padres de familia que compren tela y realicen ropa con su nombre, es decir, en un pantalón bordar la letra “A”, en una playera la letra “N”, en un calcetín la letra “A”, de tal manera que cuando junte su ropa diga ANA

### ESTRATEGIA 7: MUNDO DE LAS LETRAS GIGANTES (Anexo 8)

#### DESCRIPCIÓN

Se colocaron las iniciales de los nombres de los alumnos por todo el salón al tamaño de una cartulina, se pidió a los padres de familia imprimir 5 veces una fotografía de sus hijos y se colocaron al centro de las mesas, los niños tenían que tomar una fotografía de sus compañeros y pegarla en la inicial del nombre del compañero que habían elegido, al final los alumnos tenían que encontrar su foto y contar cuántas veces fueron pegados y observar si estaban en la inicial de su nombre

#### EVALUACIÓN

Este juego fue divertido para ellos, pude observar que los niños tomaban fotografías de compañeros de otros equipos de mesa, esto fue verdaderamente sorprendente pues suelen comunicarse solamente con sus compañeros de mesa, entre ellos se preguntaban las iniciales correctas, 22 niños lograron hacerlo sin ayuda mientras que el 5 restante lo lograron, pero con ayuda.

### VARIABLE

Se podrá colocar los nombres de los alumnos y además en las fotografías en sus iniciales correspondientes deberán escribir el nombre del niño de la fotografía.

*Tabla 4 Análisis de las estrategias primera planeación, Elaboración propia.*

Las evidencias fotográficas pueden observarse en el apartado de anexo

---

## Segundo análisis de estrategias

---

FECHA: 21 de Octubre al 01 de Noviembre

### CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA

Exploración y comprensión del mundo natural y social

### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

### APRENDIZAJE ESPERADO

--Obtiene, registra, presenta y describe información para responder dudas y ampliar su conocimiento en relación con plantas, animales y otros elementos naturales

### ORGANIZADOR CURRICULAR

Colaboración

### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL - Describir

### PRÓPOSITO

**Interesarse** en la observación de los seres vivos y descubrir características que comparten.

### ESTRATEGIA 1: EL ÁRBOL TRISTE (Anexo 9)

#### DESCRIPCIÓN

Se contó un cuento en donde los alumnos tuvieron que participar para la creación de un árbol, en este cuento los alumnos tenían debajo de su silla de 5 a 6 hojas de árbol de papel, los alumnos al escuchar el cuento se mostraron atentos pues tenían que mantenerse así para que cuando escucharan su nombre pasaran a poner sus hojas.

#### EVALUACIÓN

Se realizó esta actividad con el fin de que los alumnos se dieran cuenta de la importancia que tiene el poner atención cuando alguien está participando, se mostraron atentos, respetuosos y sobre todo participativos y contentos, pues en el cuento al

---

## Segundo análisis de estrategias

---

mencionar el nombre de un niño todos repetían la frase “(el nombre del niño) ayudará al árbol a crecer”.

### VARIABLE

Puedes hacer que los alumnos elijan a un compañero para que realice el cuento y con ayuda del docente vaya contando el cuento e involucrando a sus compañeros, también es posible hacer un tipo escenario donde puedas colocar títeres o bien un cuento de sombras y de la misma manera involucrar a los alumnos.

### ESTRATEGIA 2: EXPONGO CON MIS AMIGOS (Anexo 10)

#### DESCRIPCIÓN

Se realizó un juego llamado los aros musicales, en donde los alumnos bailaban alrededor de los aros, cuando se detenía la música tenían que meterse a un aro, se fueron retirando los aros, a modo de quedar solo con 5 aros, los alumnos, tenían que buscar las estrategias para que sus compañeros no salieron del aro, se abrazaban entre ellos, al formar los equipos, se sentaron en sus mesas correspondientes a su equipo y se colocaron en el pizarrón 5 animales distintos (tortuga, pez, conejo, iguana, ranas albinas) los alumnos se pusieron de acuerdo para elegir uno, posterior a ello, tuvieron que organizarse para realizar una exposición acerca de ese animal, el día de la exposición se llevaron a los animales para que todos pudieran interactuar con ellos.

#### EVALUACIÓN

Los alumnos se mostraron sumamente interesados en realizar las exposiciones con los animales, así que el juego nos ayudó a que se hiciera el equipo para llevar a cabo la exposición, se lograron poner de acuerdo para la exposición, no pelearon por ningún animal, pues al ver que el animal que querían ya había sido elegido, optaban por otra opción, los alumnos permanecieron sentados, guardando silencio, escuchando e inclusive preguntaban si tenían dudas, los que estaban participando tenían partes de la exposición, esto ayudo a que cada uno de los integrantes del equipo hablara acerca del animal.

---

## Segundo análisis de estrategias

---

### VARIABLE

Se puede repartir rompecabezas gigantes de los animales elegidos, los alumnos tendrían que buscar las piezas revueltas con los demás animales, por ejemplo, si mi equipo y yo queremos hablar acerca de la iguana, tengo que buscar todas las piezas del rompecabezas de la iguana para armarlo y ganar ese animal.

### ESTRATEGIA 3: LA MAQUETA DE LA VIDA

#### DESCRIPCIÓN

En este juego se llevó una maqueta bastante grande con 4 tipos de ecosistemas (desierto, selva, bosque, acuático), en donde los alumnos formaron 4 equipos, cada equipo tenía el nombre de su ecosistema en su mesa, se repartieron animales de plástico en las 4 mesas, pero de los diferentes ecosistemas así que en equipo tenían que buscar los animales que pertenecían a su ecosistema.

#### EVALUACIÓN

Los alumnos se sorprendieron por el material tan llamativo que se les presentó, lograron mantener una sana comunicación entre ellos, pues se preguntaban: ¿Éste animal vive aquí?, se logró observar bastante colaboración para lograr el objetivo. Cuando encontraban un animal de otro ecosistema los alumnos decidían ir a entregarlo al ecosistema correspondiente.

### VARIABLE

Partir el salón en 4 escenarios donde tenga los cuatro ecosistemas presentados, dar a elegir a los alumnos una máscara y que vayan a su hábitat, mientras ellos juegan que son esos animales se podrán relacionar con sus compañeros y estarán aprendiendo qué animales viven en cada ecosistema, así como también cuál es su función dentro del mismo, deberán ponerse de acuerdo para lograr explicar que comen, como viven, que clima hay en ese ecosistema, etc.

*Tabla 5 Análisis de las estrategias segunda planeación, Elaboración propia.*

---

### Tercer análisis de estrategias

---

FECHA: 25 de Noviembre al 06 de Diciembre

#### CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA

Pensamiento matemático

#### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### APRENDIZAJE ESPERADO

--Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de partida.

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

Empatía

**ESTRATEGIA** -El juego colaborativo

**HABILIDADES DEL PENSAMIENTO** - Ubicar

#### PRÓPOSITO

**Razonar** para reconocer atributos, comparar y medir la longitud de objetos y la capacidad de recipientes, así como para reconocer el orden temporal de diferentes sucesos y ubicar objetos en el espacio.

#### ESTRATEGIA 1: MÍMICA

#### DESCRIPCIÓN

Se invita a los alumnos a observar imágenes con ubicaciones espaciales, posterior a ello, nos dirigimos al patio para realizar el juego de mímica en donde los alumnos se sentaron en el piso en forma de círculo, se propuso que los alumnos participaran de manera voluntaria y respetando los turnos para poder realizar las acciones que se tenían que interpretar (la de las imágenes de ubicaciones espaciales) y sus compañeros deberán adivinar qué imagen está representando

#### EVALUACIÓN

Los alumnos se mostraron respetuosos, esperando su turno, escuchando y prestando

---

### **Tercer análisis de estrategias**

---

atención a los participantes, ayudó a favorecer una parte del aprendizaje esperado y también la parte socioemocional de los alumnos.

#### **VARIABLE**

Realizar equipos en el cual, cada uno de ellos tenga un representante para representar las ubicaciones espaciales presentadas, los niños de cada equipo deben adivinar para poder pasar a otro representante, el que tenga más imágenes acertadas gana.

#### **ESTRATEGIA 2: LA MINICIUDAD EN MI SALÓN (Anexo 11)**

##### **DESCRIPCIÓN**

Se realizó una miniciudad en el salón, colocando algunos lugares que los alumnos observan cotidianamente, por ejemplo, parques, farmacias, tiendas, verdulerías, mercados, etc. se hizo la simulación de calles, esto para que los alumnos en parejas pasaran a participar, (ellos formaron sus parejas) uno de ellos dirigía (derecho, derecha, atrás, izquierda, adelante, alto) mientras que el otro seguía instrucciones, se le decía al alumno a donde tenía que llevar a su compañero pero el otro compañero no tenía que escuchar a dónde iría, sino sabría cómo irse sin necesidad de escuchar y atender las indicaciones

##### **EVALUACIÓN**

Este juego fue de bastante ayuda para favorecer el aprendizaje, la escucha, la atención, comunicación, la colaboración y el respeto, ya que si no atendían estos elementos no hubiesen logrado llegar al destino indicado. Los alumnos respetan sus turnos y además al observar dificultades en sus compañeros se mostraban empáticos con ellos y los ayudaron a solucionarlo

#### **VARIABLE**

Puedes hacer que los alumnos realicen algún local que ellos quieran, para colocarlo en el patio, uno de ellos deberá cerrar su local para ir a equis lugar, el niño que cerro su local, deberá ir preguntando cómo llega a su destino, así que sus compañeros lo guiaran.

---

## Tercer análisis de estrategias

---

### ESTRATEGIA 3: BUSQUEMOS EL TESORO (Anexo 12)

#### DESCRIPCIÓN

Se hicieron 2 equipos para poder realizar el juego de la búsqueda del tesoro, se utilizó toda la escuela para esconder las pistas y la ayuda de las docentes tanto titular como en formación, en cada una de estas pistas los alumnos tuvieron que hacer una serie de cosas, por ejemplo, inventar alguna frase pirata, tomarse de las manos en círculo y gritar: ¡somos el mejor equipo!, etc. además de encontrar un accesorio de pirata y para poder avanzar tendrían que ponérsela, al final encontraron un tesoro lleno de monedas de chocolate, se colocaron 2 tesoros en diferentes lugares para que todos los alumnos tuvieran su recompensa por el gran desempeño que tuvieron al pasar y encontrar cada una de las pistas. Al final tenían que contar entre todas las monedas de chocolate y repartirlas en partes iguales con sus compañeros.

#### EVALUACIÓN

Este juego fue uno de los más favorables en los alumnos, pues además de favorecer el aprendizaje esperado, se observó mucho compañerismo dentro del juego, pues en las pistas tenían que seguir las instrucciones, por ejemplo: “ve derecho hasta llegar al final de la dirección, después tendrás que girar a mano derecha y caminar hacia las jardineras”, de esta manera favorecemos el aprendizaje esperado y también los alumnos tuvieron que realizar todas y cada una de las acciones juntos, de lo contrario no podrían pasar a la siguiente pista, al final se mostraron muy compartidos, pues todos ayudaron a la repartición equitativa de las monedas, favoreciendo la parte socioemocional de los alumnos.

#### VARIABLE

En vez de colocar pistas, puedes repartir un mapa pirata, haciendo que los alumnos pasen por estaciones, al final realiza una reflexión de cómo se llegó al tesoro, mencionando cuáles fueron los lugares que tuvieron que pasar para poder llegar a dicho premio.

### ESTRATEGIA 4: PONIENDO TODO EN SU LUGAR

---

### Tercer análisis de estrategias

---

#### DESCRIPCIÓN

Se realizó una especie de poner la cola al burro, pero con diferentes escenarios, por ejemplo, una imagen grande de una tienda donde le faltan productos por acomodar, esos productos deben acomodarse, con ayuda de los alumnos con los ojos vendados y con la ayuda de sus compañeros, guiándolo (Derecha, izquierda, arriba, abajo).

#### EVALUACIÓN

Para poder lograrlo, los alumnos tuvieron que ponerse de acuerdo para participar en dirigir a su compañero, pues se dieron cuenta que si todos hablaban al mismo tiempo el compañero que tenía los ojos vendados no entendía, por lo tanto, el objetivo no se alcanzaba, entonces se percataron de que tenían que ponerse de acuerdo para ir participando y poco a poco lograr que el compañero lograra colocar el producto que faltaba. Este juego favoreció la parte socioemocional, pues tomaron la iniciativa de organizarse para dirigir y alcanzar el objetivo en común, además de poner en práctica las ubicaciones espaciales.

#### VARIABLE

Puedes realizar 3 equipos y hacer un croquis por equipo, el cual estará en algún lugar diferente en el salón, a modo que los alumnos que tengan los ojos vendados no choquen, la finalidad es que coloquen a un muñequito en equis lugar con ayuda de las direcciones que sus compañeros le dan

*Tabla 6 Análisis de estrategias tercera planeación, Elaboración propia*

---

### Cuarto análisis de estrategias

---

FECHA: 10 de Febrero al 14 de Febrero

#### CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA

Exploración y comprensión del mundo natural y social

#### APRENDIZAJE ESPERADO

#### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

---

### Cuarto análisis de estrategias

---

--Explicar las transformaciones en los espacios de su localidad con el paso del tiempo, a partir de imágenes y testimonios.

Colaboración

**ESTRATEGIA** -El juego colaborativo

**HABILIDADES DEL PENSAMIENTO** - Explicar

**PRÓPOSITO** - **Describir**, plantear preguntas, comparar, registrar información y elaborar explicaciones sobre procesos que observen y sobre los que puedan experimentar para poner a prueba sus ideas.

#### **ESTRATEGIA 1: COLOCA EL MATAMOSCAS EN LA IMAGEN CORRECTA (Anexo 13)**

##### **DESCRIPCIÓN**

Previamente se presentaron algunas imágenes de objetos del pasado y modernas, posterior a ello, se colocaron en el pizarrón dichas imágenes, se realizan dos equipos, donde se eligió a un compañero para participar, la maestra mencionó que objeto debería tocar con el matamoscas, el primero que lo tocara mencionaba para que se utilizaba dicho objeto y si lo conocían.

##### **EVALUACIÓN**

Los alumnos respetaron los turnos de participación, animando a su equipo a ganar, se cumplió el objetivo de que los niños se familiarizarán con la evolución de las cosas y lugares.

##### **VARIABLE**

En vez de pégale a la imagen correcta podría ser voltea la imagen correcta, haciendo buscar a los alumnos la imagen correspondiente

---

## Cuarto análisis de estrategias

---

### ESTRATEGIA 2: LOTERÍA (Anexo 14)

#### DESCRIPCIÓN

Cada alumno tenía su planilla de la lotería de objetos antiguos vs modernos, al inicio, quien mencionaba los objetos fue su servidora, conforme fueron pasando los juegos, los alumnos voluntariamente pedían mencionar los nombres de las tarjetas, por supuesto que se les dio esa oportunidad

#### EVALUACIÓN

El juego fue muy agradable para ellos, pues mientras se divertían aprendían, además, se respetaron las reglas del juego, se turnaban para decir las tarjetas, no interrumpieron a sus compañeros, compartieron el espacio de la mesa y el material didáctico (frijoles).

#### VARIABLE

Puedes realizar loterías más grandes para aplicar este juego en tercias, de esta manera los alumnos deberán apoyarse para completar su planilla

### ESTRATEGIA 3: ROMPECABEZAS

#### DESCRIPCIÓN

Se realizaron rompecabezas de localidades y objetos antiguos y modernos, los rompecabezas eran grandes pues se trabajaría por equipo, se repartió un rompecabezas por mesa, donde los alumnos tuvieron que armarlo y posterior a ello dar una breve explicación de lo que habían armado.

#### EVALUACIÓN

Los alumnos al notar que se les había dado la imagen completa del rompecabezas comenzaron a buscar estrategias para alcanzar el objetivo, se comunicaban y se apoyaban para lograrlo, sus exposiciones fueron cortas pero claras

#### VARIABLE

Puedes meter piezas sobrantes un rompecabezas, de esta manera los alumnos

---

### **Cuarto análisis de estrategias**

---

deberán enfrentar una mayor dificultad, pues los niños más observadores guiarán a los demás cuando les muestre las piezas que no podrían ir en ese rompecabezas, haciendo un moldeado de la piza diferente

#### **ESTRATEGIA 4: EL MUSEO DE ARTES (Anexo 15)**

##### **DESCRIPCIÓN**

Se jugó a los pintores, cada niño contaba con pintura, pincel y una cartulina, en ella tenían que pintar como era su casa y calle antiguamente y como es ahora, al finalizar, se pidió a los alumnos que buscaran a compañeros que tuvieran una casa con las mismas características, formando equipos, se pidió que cada uno platicara de las cosas que habían cambiado en su localidad, al final, los alumnos pegaron sus cartulinas en todo el salón haciendo parecer un museo de arte, identificaron y expusieron las igualdades y diferencias que encontraron en las casas de su equipo.

##### **EVALUACIÓN**

Los niños tuvieron la capacidad de comparar su localidad, transmitiendo a sus compañeros, además de que sus compañeros prestaban total atención a sus exposiciones y cuando alguien escuchaba alguna igualdad con su localidad, pedía la palabra para mencionarlo

##### **VARIABLE**

El museo puede ser una exposición por equipo, pero deben realizar algún objeto que les haya llamado la atención, solo uno por equipo, esto hará que los alumnos se organicen y tomen una decisión

*Tabla 7 Análisis de estrategias cuarta planeación, Elaboración propia*

---

### **Quinto análisis de estrategias**

---

FECHA: 18 de Febrero al 28 de Febrero

**CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA**

**ÁREAS DE DESARROLLO  
PERSONAL Y SOCIAL**

---

## Quinto análisis de estrategias

---

Lenguaje y comunicación

Educación socioemocional

### APRENDIZAJE ESPERADO

### ORGANIZADOR CURRICULAR

--Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje

Colaboración

### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL

- Expresión oral

### PRÓPOSITO

-**Adquirir** confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua; mejorar su capacidad de escucha y enriquecer su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas.

### ESTRATEGIA 1: RULETA

#### DESCRIPCIÓN

Se utilizó la ruleta de las iniciales de los nombres para realizar una lista de cosas que se les viniera a la mente a los alumnos con la letra que les tocara para que después de dar sus propuestas después pensaron y analizaron que palabra rimaría con la palabra que planteó.

#### EVALUACIÓN

Los alumnos respetaran turnos de participación, al observar que a un compañero se le complicaba encontrar una palabra que rimara con su propuesta, sus compañeros levantaban la mano para ayudarlo y darle opciones

#### VARIABLE

Puedes realizar el mismo juego, pero en vez de la ruleta, proporcionales fichas con las letras del abecedario y colocarlas en el piso ellos deberán recoger una y realizar el juego.

---

## Quinto análisis de estrategias

---

### ESTRATEGIA 2: MEMORAMA DE RIMAS

#### DESCRIPCIÓN

Se realizó un memorama por equipos de objetos que rimaban, por ejemplo, una imagen de una estrella y una botella, los alumnos tenían que encontrar la imagen que rimara con su primera tarjeta que sacaron

#### EVALUACIÓN

Los alumnos no tuvieron problema alguno con respetar sus turnos, cuando observaban que alguno de sus compañeros mostraba dificultad en diferenciar si sus tarjetas rimaban lo ayudaban

#### VARIABLE

Puedes realizar rompecabezas con esta misma dinámica, pero ellos deberán encontrar las piezas de su rompecabezas para observar si sus imágenes riman o no

### ESTRATEGIA 3: DIBUJA LA MEJOR RIMA

#### DESCRIPCIÓN

Se presentaron tarjetas de objetos y los alumnos tendrían que ponerse de acuerdo por equipo que objeto rimaría con el objeto presentado, tendrían que hacer un solo dibujo para someterlo a votación y ver que rima se quedaba

#### EVALUACIÓN

Los alumnos tuvieron la capacidad de reconocer que dibujo rimaba más con las tarjetas que se les mostraban, todos los alumnos se comunicaban y a pesar de dar propuestas erróneas sus compañeros la valoraban y tomaban en cuenta

#### VARIABLE

Puedes realizar una serie de carreras, donde los alumnos tengan que correr hacia el pizarrón y ahí colocar la propuesta que sus compañeros le proporcionaron.

---

## Quinto análisis de estrategias

---

### ESTRATEGIA 4: CANTA PAJARITO

#### DESCRIPCIÓN

Se realizó por equipo un juego llamado canta pajarito, en el cual los alumnos a través de imágenes tendrían que escribir una canción e interpretarla

#### EVALUACIÓN

Los alumnos se mostraron divertidos al dar su propuesta e inventar el tono de la canción, todos participaron en este juego, mostraron empatía con los compañeros que mostraban dificultades.

#### VARIABLE

Da a los alumnos una canción específica y ellos deberán proponer otra letra con la misma tonada.

### ESTRATEGIA 5: ADIVINA QUIEN SOY

#### DESCRIPCIÓN

Se hicieron 5 equipos y a cada equipo se les proporcionó un listón en la mano de color (azul, verde, rojo o morado) se colocaron en diferentes espacios pañuelos del mismo color, se puso música y ellos bailaban, al parar la música el equipo tenía que buscar su respectivo pañuelo para poder mencionar la respuesta de la adivinanza que se arrojara

#### EVALUACIÓN

Los alumnos se mostraron muy interesados, motivados y dispuestos en el juego, cuando encontraban su respectivo pañuelo, después de escuchar la adivinanza, volteaba a ver a sus compañeros para que le lanzaron propuestas. Se favoreció el aprendizaje esperado y la parte socioemocional de los niños.

#### VARIABLE

Puedes realizar el mismo juego, pero en vez de decir la respuesta que lo dibujen o que lo imiten

*Tabla 8 Análisis de estrategias quinta planeación, Elaboración propia*

---

## Sexto análisis de estrategias

---

FECHA: 04 de Marzo al 13 de Marzo.

### CAMPOS DE FORMACIÓN ACADÉMICA

Pensamiento matemático

### APRENDIZAJE ESPERADO

--Relaciona el número de elementos de una colección con la sucesión numérica escrita, del 1 al 30.

### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL  
- Relacionar

### PRÓPOSITO

**Usar** el razonamiento matemático en situaciones diversas que demanden utilizar el conteo y los primeros números

### ESTRATEGIA 1: APLAUDIENDO

#### DESCRIPCIÓN

Este juego se hizo de manera grupal, se colocaron los números del 1 al 30 en el pizarrón, todos los de un equipo comenzaron a contar al mismo tiempo de generar un aplauso del 1 al 5, continuó otro equipo realizando la misma acción junto con el primer equipo a partir del 6 al 11 y así sucesivamente hasta que todos cuenten juntos, quien se quede callado, aplauda o se adelante todo el grupo tendrá que iniciar desde el principio

#### EVALUACIÓN

Todos los alumnos estuvieron atentos al juego, respetaron las reglas y participaron,

---

## **Sexto análisis de estrategias**

---

este juego ayudó a familiarizar a los alumnos con el conteo uno a uno y por su puesto a la colaboración pues se dieron cuenta de que si uno perdía los demás también lo hacían

### **VARIABLE**

Este juego lo puedes realizar con instrumentos musicales, como, una flauta o un pandero, inclusive golpeando la puerta o pizarrón

### **ESTRATEGIA 2: JUGANDO A CONTAR**

#### **DESCRIPCIÓN**

A cada mesa se le proporcionó una gráfica, se les pidió a los alumnos algunas de sus pertenencias para este juego, pues llenarían la tabla según el número de objetos que contarán.

#### **EVALUACIÓN**

Los alumnos prestaron sus objetos para realizar dicho juego, se observó que dentro de éste se organizaron y todos contaban al mismo tiempo para coincidir con los cuadros que pintaron.

### **VARIABLE**

Puedes pedir a los alumnos que, en vez de llenar una gráfica de barras, dibujen los objetos que haya contado, colocando el número gráfico correspondiente, por ejemplo, si hay 3 zapatos, el equipo deberá dibujar 3 zapatos y colocar el número 3

### **ESTRATEGIA 3: ROMPECABEZAS (Anexo 16)**

#### **DESCRIPCIÓN**

Se pidió a los padres de familia que llevaran un rompecabezas por mesa del 1 al 30, este rompecabezas es de dos piezas, pues en una pieza está el número gráfico y en otro su representación en objetos, los alumnos armaron esto rompecabezas, contando cada quien una tarjeta y buscando su número gráfico correspondiente

---

## **Sexto análisis de estrategias**

---

### **EVALUACIÓN**

En este juego se puso en práctica la comunicación, organización, respeto, compartimiento de material y el aprendizaje esperado, fue exitoso ya que todos colaboraban en armar dicho rompecabezas

### **VARIABLE**

Sería buena opción que las piezas de cada número fuera de 4, en uno colocar el número con representación de puntos como el dado, en otro colocar el número gráfico y en otro poner como se escribe el número

### **ESTRATEGIA 4: CONEJOS Y CONEJERAS**

#### **DESCRIPCIÓN**

En este juego tuvimos que salir al patio, se divide al grupo en dos, el equipo número uno serán las conejeras y el equipo número dos los conejos, sin embargo, estos se van intercambiando pues ambos equipos deben ser conejos y conejeras, los alumnos cantaban una canción mientras bailaban, al escuchar el número de conejos tenían que buscar la manera en cómo meterse al conejero con otros compañeros para completar su equipo de conejos.

#### **EVALUACIÓN**

En este juego también hubo comunicación y respeto, pues los alumnos al observar que les faltaban compañeros en su equipo, les hablaban para invitarlos a sus conejeras y completar su equipo, por otro lado, respetaron las reglas del juego y a sus compañeros, pues no se aventaban ni peleaban por algún lugar

#### **VARIABLE**

Otra opción sería jugar al barco se hunde, en este juego los alumnos mencionan dicha frase y el docente menciona cuántas personas deben ir bordo, por ejemplo 5, los alumnos deben realizar ruidos de 5

### **ESTRATEGIA 5: CONTANDO CON MIS AMIGOS**

---

## Sexto análisis de estrategias

---

### DESCRIPCIÓN

Cada mesa contaba con frijoles y con un vaso desechable, su servidora sacaba tarjetas de los números del 1 al 30, dependiendo del número que enseñaba los alumnos contaban los frijoles y los colocaban dentro del vaso, para pasar a la siguiente tarjeta, se contaban los frijoles de manera grupal, quien tuviese correcta la colección se colocaba una estrella en una hoja en blanco que se le dio, al final contaron esas estrellas y se repartieron a modo de tener partes iguales

### EVALUACIÓN

Los alumnos colaboraron en el conteo de los frijoles, su organización fue seleccionar a un niño diferente para meter los frijoles mientras que el resto contaba cuántos iba metiendo, de esta manera hicieron participar a todos los integrantes.

### VARIABLE

Puedes hacer el mismo juego pero por equipo brindar las tarjetas, así deberán elegir al niño que mostrará las tarjetas, otro que meta los frijoles y el resto verificar que haya sido correcto el conteo.

*Tabla 9 Análisis de estrategias sexta planeación, Elaboración propia*

## **CAPÍTULO V Propuestas de estrategias para una intervención que ayuda a favorecer la educación socioemocional desde el juego colaborativo**

A continuación, se presentarán algunas propuestas para favorecer el desarrollo socioemocional desde el juego colaborativo, es importante decir que estas propuestas se pueden aplicar al final del día, como reflexión de sus acciones, tanto buenas como malas, pues casi nunca reconocemos los logros y las buenas acciones de los alumnos, más bien se platica acerca de las acciones negativas que realizaron en el día, también se proponen juegos en los que deberán verse involucrados todos para llegar a lograr el mismo objetivo, es decir, el juego colaborativo, te presentamos también el material didáctico que podrás realizar o fotocopiar para llevar a cabo estos juegos, éstos estarán inmersos en los anexos.

---

### **Propuesta de estrategias**

---

#### **ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL**

Educación socioemocional

#### **ORGANIZADOR CURRICULAR**

Colaboración

#### **APRENDIZAJE ESPERADO**

Convive, juega y trabaja con distintos compañeros

#### **ESTRATEGIA**

-El juego colaborativo

#### **HABILIDADES DEL PENSAMIENTO**

- Convivir

#### **PRÓPOSITO**

**Trabajar** en colaboración

#### **DESCRIPCIÓN**

**Lotería de las emociones:** Este juego se puede aplicar al inicio del ciclo escolar para

---

### Propuesta de estrategias

---

que los alumnos se familiaricen con las emociones, empiecen a respetar las reglas de los juegos y sobre todo a trabajar con la atención, al final cada alumno deberá elegir una emoción, deberán juntarse con sus compañeros que hayan elegido la misma emoción, se pide que conversen por qué eligieron esa emoción y que les causa sentir esa emoción, para concluir se jugará a pato pato ganzo, a quien le toquen la cabeza deberá platicar lo que conversó con sus compañeros.

**Ver en anexo 17**

*Tabla 10 Primera propuesta: Lotería de las emociones, elaboración propia*

---

### Propuesta de estrategias

---

#### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

Colaboración

#### APRENDIZAJE ESPERADO

Habla sobre sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.

#### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

#### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL  
- Reflexión

#### PRÓPOSITO

**Trabajar** en colaboración.

#### DESCRIPCIÓN

**Serpientes y escaleras:** Se realiza un tablero con el juego de serpientes y escaleras por mesa de equipo en donde se modifican las imágenes colocando acciones buenas y

---

### Propuesta de estrategias

---

acciones malas, las acciones malas estarán ligadas a la serpiente así que si caen en una acción mala, tendrá que regresar ciertas casillas, pero si cae en alguna acción buena tendrá que subir ciertas casillas pues estarán ligadas a las escaleras, para finalizar los alumnos deberán elegir una acción que menos hagan y una que más hagan posteriormente se preguntará al azar cuáles son las acciones que eligió y porque lo hace y no lo hace.

**Ver en anexo 18**

*Tabla 11 Segunda propuesta: Serpientes y escaleras, Elaboración propia*

---

### Propuesta de estrategias

---

#### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

#### APRENDIZAJE ESPERADO

Colaboración

Convive, juega y trabaja con distintos compañeros

#### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

#### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL - Descripción

#### PRÓPOSITO

**Desarrollar** un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.

#### DESCRIPCIÓN

**Stop:** en el patio de la escuela se pinta el juego de stop con gises, pero en vez de colocar su nombre se colocará la emoción que ellos decidan, posteriormente, cambiarán a colocar acciones buenas y acciones malas que realizan. Al final se

---

### Propuesta de estrategias

---

realizará una reflexión acerca de las acciones buenas y acciones malas relacionándolas con las emociones, es decir, cuando yo me siento enojado golpeé a mis compañeros, esa es una acción mala y está involucrando un sentimiento, los mismos compañeros le darán algunas propuestas para seguir golpeando cuando se molesta.

**Ver en anexo 19**

*Tabla 12 Tercera propuesta: Stop, Elaboración propia.*

---

### Propuesta de estrategias

---

#### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

Colaboración

#### APRENDIZAJE ESPERADO

Habla sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.

#### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

#### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL  
- Reflexión

#### PRÓPOSITO

**Desarrollar** un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.

#### DESCRIPCIÓN

**Serpiente de emociones:** Se hace en el piso una serpiente enorme, dentro de la serpiente se hacen unas casillas colocando algunas acciones buenas/malas, valores y emociones, los alumnos tomarán un dado gigante para tirar y avanzar en las casillas,

---

### Propuesta de estrategias

---

sólo se seleccionarán a 6 niños por ronda, de lo contrario se amontonarían todos, en cada casilla habrá alguna pregunta acerca de situaciones, valores o emociones, por ejemplo, si tu amigo te enseña la lengua, ¿qué harías? Ellos deberán responder a esas acciones. Los alumnos deberán esperar sus turnos y escuchar a sus compañeros.

**Ver en anexo 20**

*Tabla 13 Cuarta propuesta: Serpiente de emociones, Elaboración propia*

---

### Propuesta de estrategias

---

#### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

Colaboración

#### APRENDIZAJE ESPERADO

Habla sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.

#### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

#### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL  
- Reflexión

#### PRÓPOSITO

**Desarrollar** un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.

#### DESCRIPCIÓN

**Memorama:** Se realiza un memorama sobre las emociones y sus acciones buenas y malas, es decir el niño, volteará una emoción de felicidad y su acción podría ser un abrazo de su mamá, entonces él decidirá si eso le hace feliz o no, de no ser así, deberá

---

### Propuesta de estrategias

---

esperar otro turno. En este juego pones en práctica el respeto de turnos y sobre todo la educación socioemocional, haciendo conscientes a los alumnos sobre las acciones que causan ciertas emociones.

Es importante decir que las acciones deberán estar pegadas a una hoja de color naranja y las emociones de color morado, esto para que los alumnos distingan las tarjetas, para que no se confundan y volteen dos acciones o dos sentimientos.

**Ver en anexo 21**

*Tabla 14 Quinta propuesta: Memorama, Elaboración propia*

---

### Propuesta de estrategias

---

#### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

#### APRENDIZAJE ESPERADO

Autorregulación

Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

#### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

#### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL  
- Diálogo

#### PRÓPOSITO

**Desarrollar** un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones

#### DESCRIPCIÓN

**Ruleta de la calma:** Se debe realizar una ruleta en la cual este inmersas diferentes acciones que ayudarán al niño a regular sus emociones, esta ruleta deberá contener las

---

## Propuesta de estrategias

---

siguientes acciones:

- El semáforo: Cuando el grupo esté sumamente disperso, que no logren ponerse de acuerdo, invítalos al patio junto con un semáforo de la calma, deberás tener 3 círculos de los colores del semáforo, cuando muestres el verde podrán correr por todo el patio, el amarillo deberán bajar el ritmo, es decir, caminando, y el rojo es para quedarse estáticos, se llevará un registro de las personas que no lograron mantenerse quietos, por lo regular serán aquellos que son más inquietos, repite estas acciones en diversas variables, al regresar al aula, reflexiona acerca del porque no pudieron quedarse quietos aquellos niños. Esto ayudará a relajarse y reflexionar.
- La caja de la magia: Dentro del salón existirá una caja de arena de playa, cuando el niño se sienta molesto e intente golpear o morder a un compañero lo invitas a la caja de arena y le dices que piense que está en la playa mientras toca la arena, esto ayuda a la relajación e imaginación del niño.
- Abrazo grupal: Cuando los alumnos se sienten frustrados a veces lo que necesitan para su desahogo es un abrazo fuerte, entonces si les toca este abrazo, él elegirá de quien quiere el abrazo, de la maestra o de alguno de sus compañeros e inclusive puede ser buena opción llevar algún muñeco de peluche grande, así él podrá apretarlo y sacar su energía, es muy útil ya que el contacto físico ayuda a liberar tensión.
- Yoga: Este deberá consistir en ayudar a los alumnos a concentrarse en su respiración ayudando a bajar la tensión, se realiza un círculo sentados en la posición más común de yoga, (cruzado de mariposa) se pone de fondo música relajante, puedes contar un cuento que haga reflexionar sobre sus conductas negativas.
- Artista: Se coloca en la pared del patio papel américa en donde los alumnos podrán realizar cualquier dibujo que ayude a desestresarse y sacar su furia en dado caso que así sea, colocando música de relajación. Deberás pedir que cada uno explique su dibujo.
- Parte en blanco: En este pedazo de ruleta, deberá estar en blanco ahí los

---

### Propuesta de estrategias

---

alumnos deberán ponerse de acuerdo para elegir de qué manera podrían relajarse, reflexionar y/o dialogar para regular sus emociones.

**Ver en anexo 22**

*Tabla 15 Sexta propuesta: Ruleta de la calma, Elaboración propia*

---

### Propuesta de estrategias

---

#### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

#### APRENDIZAJE ESPERADO

Colaboración

Convive, juega y trabaja con distintos compañeros

#### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

#### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL  
- Relación

#### PRÓPOSITO

Trabajar en colaboración.

#### DESCRIPCIÓN

- **Emoción en la espalda:** Se realizan 5 equipos, de esos equipos se formarán filas, éstos permanecerán sentados, el último de la fila se le enseñará una emoción (cara triste, feliz, enojado, sorprendido, etc.), deberá dibujar dicha emoción en la espalda de su compañero, y así sucesivamente hasta llegar al primero de la fila, el primero de la fila contará con una hoja blanca y un lápiz y en donde deberá dibujar aquella emoción que él haya sentido que le dibujaron en la espalda. Los alumnos deberán activar sus sentidos y estar sumamente atentos a los trazos para lograr el objetivo.

---

## Propuesta de estrategias

---

### Ver en anexo 23

Tabla 16 Séptima propuesta: Emoción en la espalda, Elaboración propia.

---

## Propuesta de estrategias

---

### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

#### APRENDIZAJE ESPERADO

Autorregulación

Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que sientes

#### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

#### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

DEL  
- Reconocimiento

#### PRÓPOSITO

**Desarrollar** un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.

#### DESCRIPCIÓN

**La cobija emocional:** Se tiene una cobija de color verde (que es el color de la calma) los alumnos deberán cubrirse con esa manta cuando se sientan molestos o tristes, al ponerse esta manta los alumnos deberán guardar silencio y escuchar porque se sienten de esa manera, como los alumnos estarán tapados se sentirán más seguros al expresarse, con el paso del tiempo deberán ir descubriéndose la cara para que al final del ciclo escolar los alumnos no necesiten esta manta para expresar su sentir.

Tabla 17 Octava propuesta: La cobija emocional, Elaboración propia

---

## Propuesta de estrategias

---

### ÁREAS DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL

Educación socioemocional

#### ORGANIZADOR CURRICULAR

Colaboración

#### APRENDIZAJE ESPERADO

Habla sobre sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.

#### ESTRATEGIA

-El juego colaborativo

#### HABILIDADES DEL PENSAMIENTO

- Reflexión

#### PRÓPOSITO

**Desarrollar** un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.

#### DESCRIPCIÓN

**Bingo explosivo:** Este juego ayudará a los alumnos a reflexionar sobre malas acciones, se repartirá una tarjeta por mesa, la docente deberá tener las tarjetas que se repartieron pero en grande, de esta manera los niños podrán ver qué equipo tiene dicha tarjeta, al ver que equipo tiene la tarjeta seleccionada deberán mencionar qué acción está haciendo el niño que consecuencias trae y se le dará un consejo para poder realizar una buena acción, es decir, si en una tarjeta están dos niños golpeándose, el niño deberá decir que esto ocasionará que se lastimen y en vez de golpearse pueden abrazarse o jugar juntos. En este juego los alumnos deben ponerse de acuerdo para lograr el objetivo.

**Ver en anexo 24**

*Tabla 18 Novena propuesta: Bingo explosivo, Elaboración propia*

## CAPÍTULO VI CONCLUSIONES

### 5.1 Conclusiones

Las evidencias que se presentaron anteriormente demuestran que los objetivos se alcanzaron de manera exitosa, pues los alumnos al inicio del ciclo escolar mostraban una actitud muy apática, insegura y negativa, tal como se expuso en el diagnóstico inicial, la principal problemática era el trabajo colaborativo de ahí se derivan diversas situaciones como el compartir material, falta de atención, la participación poco centrada en la actividad, la agresión entre los niños, la falta de empatía, la autonomía, respetarse entre pares, no acatar reglas de convivencia, esta estrategia que se utilizó del juego colaborativo favoreció a todo el grupo en cada una de sus áreas de oportunidad, pues gracias a estas los alumnos comenzaron a notar la importancia y necesidad de relacionarse con sus pares, aunque es importante mencionar que cuando se comenzó a utilizar el juego como principal estrategia, los alumnos no se mostraban interesados, por ello se decidió investigar acerca de los tipos de juegos, pues se sabe que si un juego en preescolar no tiene una finalidad u objetivo este no es una estrategia sino una actividad más, diferentes autores mostraban el juego colaborativo como una forma de aprender en conjunto, pues en esta no está inmersa la competición sino la participación de cada uno de los integrantes, además de dichas características el juego colaborativo se utilizó como estrategia para favorecer la parte socioemocional en los alumnos de 3°C, a partir de ello, los alumnos comenzaron a acceder a este tipo de juegos, cabe mencionar que no fue fácil ayudar a los alumnos a superar cada una de sus áreas de oportunidad, pero con la constancia y el apoyo de los padres de familia fue posible lograrlo, pues como se puede revisar en el documento uno de los factores principales sociales y emocionales que influyen en el desenvolvimiento de los niños son los padres, pues también se llevaron a cabo actividades con padres de familia y alumnos para que empezara a existir más confianza, cariño y comprensión pues en la entrevista que se realizó se pudo analizar que difícilmente existía consentimiento hacia sus hijos, cuando hay

descuido por parte de los padres de familia o son hijos únicos los alumnos suelen comenzar agredir, ocasionando que los niños olviden esta parte de las emociones, los sentimientos, el diálogo y el expresar lo que sienten , por eso llegan a existir las rabietas en esta edad, pues regularmente se puede observar dentro de la práctica que los padres suelen golpear, gritar y regañar a los niños sin antes hablar con ellos, explicar el porqué está mal lo que hacen o por qué no deben hacerlo, ayudando a la construcción de un pensamiento más reflexivo ante sus acciones y conductas, difícilmente los padres reconocen el logro que tienen los niños todos los días, las habilidades y capacidades que logran enfrentar ante cualquier situación dentro y fuera de la escuela, pues piensan que los alumnos son incapaces para realizar tareas complejas.

Con este proyecto se evitó trabajar con la parte conductista, pues se eliminó por completo el estímulo-respuesta, dando un giro al juego de competición, ya que en este tipo de juegos los alumnos se ven forzados y obligado a realizar algo pues casi todos los juegos están condicionados, en esta edad los alumnos siempre quieren ganas y de no ser así comienza este problema de la discusión, golpes, etc. por ello se decidió aplicar el juego colaborativo, en este se trabajó con la empatía, el respeto y colaboración, los equipos estaban formados por niños líderes y niños tímidos o que les costaba trabajo socializar, esto ayudó a que los lideres integraran de forma espontánea al resto del equipo.

En el capítulo IV se exponen los juegos colaborativos aplicados, ahí se explica detalladamente como fue el logro que se obtuvo en cada una de las estrategias, pues además de estar favoreciendo el aprendizaje esperado de los diferentes campos de formación académica que se estuvieron trabajando a lo largo de las jornadas de prácticas, también se estimuló la parte socioemocional pues esta fue la parte más importante dentro de la investigación, poco a poco los alumnos empezaron a mostrarse más empáticos con sus compañeros de clase, más compartidos, autónomos, seguros al hablar en público e inclusive más cariñosos entre ellos. En cada uno de los análisis de las estrategias llevadas a cabo puedo constar que el aprendizaje esperado se logró, además de haber favorecido la

parte socioemocional de los alumnos, pues poco a poco se fueron desarrollando de una mejor manera, pues notaron que, si todos colaboraban en los juegos, era más fácil lograr los objetivos propuestos. Se trabajó también con las habilidades del pensamiento, estas habilidades están asociadas a la capacidad de desarrollo de procesos mentales que permiten resolver distintas cuestiones, estas habilidades deben estar siempre presente en la planeación, pues es aquella que se pondrá en práctica para ayudar a los alumnos al que obtengan un aprendizaje significativo, habría que decir también, que el propósito es fundamental, pues es aquello que queremos lograr en el niño.

Los autores que fueron retomados en esta investigación, han permitido llegar a la conclusión de que una mente sana podrá ser exitosa tanto en lo personal, como en lo social y laboral, pues si desde pequeños no se trabaja la parte socioemocional en su adolescencia, juventud y adultez, tendrán serios problemas de autoestima, seguridad, desenvolvimiento, confianza, conocimiento y control de sus emociones, estos problemas psicológicos son tan poderosos que si no se atienden a tiempo al llegar a la adolescencia pueden ser más propensos en caer en drogas, alcoholismo, suicidios, deserción escolar, entre otras situaciones de adicción o simplemente dañinos para su salud mental y física.

En la edad preescolar la neuroplasticidad es impresionante, pues el cerebro tiene la capacidad para adaptarse y cambiar el resultado de la conducta y de la experiencia, los resultados que se obtuvieron a lo largo de las aplicaciones de estrategias con los juegos colaborativos permitiendo atender con eficacia los campos de formación académica, así como también las áreas de desarrollo personal y social, pues son indispensables en el programa de educación preescolar.

Se logró darle solución a la problemática que fue el juego colaborativo con ayuda de la investigación-acción, pues al detectar el problema se realizaron diferentes planes para darle solución al mismo, al final de la investigación se evaluó cada uno de los avances que tuvieron los niños con respecto al trabajo colaborativo y su desarrollo socioemocional. Se retomó la investigación-acción, principalmente para

seguir los ciclos que este nos plantea, el cual es la detección del problema, realización y aplicación del plan de acción, ahí se seleccionó esta estrategia derivada de una planeación aplicada al 3°c y finalmente hacer un análisis de las mismas.

Esta investigación me deja un gran aprendizaje y reflexión, pues hoy en día nos estamos enfrentando a diferentes desafíos verdaderamente preocupantes en cuanto a la salud mental, pues esta aumentado la violencia intrafamiliar, provocando que los niños tengan un estado emocional fatal, esto lleva al alumno a la frustración, estrés, ansiedad e inseguridad, por ello, enseñar habilidades socioemocionales se ha vuelto cada vez más importante dentro ámbito educativo, pues si se incluye el aprendizaje socioemocional dentro de las clases, se pueden mejorar las relaciones entre compañeros, crear un ambiente de aprendizaje favorable, ameno y sobre todo se prepara a los niños emocionalmente para que puedan enfrentar cualquier situación de su vida cotidiana, así como también la adaptación a cualquier medio.

## 5.2 Anexos

### Anexo 1 Resumen clínico

**INSTITUTO DE SALUD ESTADO DE MÉXICO**  
**RÉGIMEN ESTATAL DE PROTECCIÓN SOCIAL EN SALUD**  
**SUBDIRECCIÓN DE GESTIÓN DE SERVICIOS DE SALUD**  
**DEPARTAMENTO DE VINCULACIÓN OPERATIVA EN SALUD**  
**CEREDI - OAXACA**

**Nombre:** Aldebaran Micael Castellanos López.  
**Edad:** 4 años 8 meses.  
**Fecha de ingreso:** 21 de Diciembre del 2017.  
**Fecha de Informe:** 30 de Agosto del 2019

**Expediente:** 865/17

**RESUMEN CLÍNICO**

Masculino 4 años 8 meses de edad que acude a esta institución desde Diciembre del 2017. Valorado desde su ingreso por el servicio de Pediatría, Audiología, Rehabilitación, Psicología y Nutrición de manera continua.

Audiología concluye diagnóstico de Trastorno de lenguaje receptivo- expresivo, por lo que se inició Terapia de Lenguaje desde 8 meses concluyendo su primer ciclo en abril pasado, con sesiones 1 vez por semana. Reiniciara en Septiembre próximo.

Manejado por Rehabilitación por Retraso del desarrollo motor, con programa a casa por excelentes avances.

Le fue aplicada la prueba de Evaluación de Desarrollo Infantil (EDI), en la cual semaforiza en rojo, siendo compatible con Riesgo de Retraso en el Desarrollo; así mismo se le aplicó la prueba de desarrollo BATTLE 2ª edición, en la cual obtuvo un coeficiente de desarrollo de 59 puntos que equivale a un Retraso significativo del desarrollo (normal >90).

Estado nutricional: con obesidad.

**Impresión diagnóstica:**  
Trastorno de lenguaje receptivo - expresivo.  
Retraso leve del desarrollo motor.

**Recomendaciones:**  
Continuar Terapia de Lenguaje.  
Continuar escolaridad.  
Citas subsecuentes en esta Institución.

  
**Dra. Tania María Saucedo Reyes.**  
Médico Especialista en Comunicación, Audiología, Otoneurología y Foniatria.  
Certificada por el Consejo de Comunicación, Audiología, Otoneurología y Foniatria  
Ced. Esp. 9905358

## Entrevista a padres de familia

### **TEMA: “EL JUEGO COLBORATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN EL GRUPO DE 3°C DE PREESCOLAR”**

**PROPÓSITO:** Analizar el contexto en el cual se desarrolla el alumno tanto emocional como socialmente en su ambiente familiar. Se espera que los resultados contribuyan a la recopilación de datos para el análisis de los mismos.

**Objetivo General:** Favorecer las conductas socioemocionales en el 3°C con la estrategia de los juegos colaborativos

#### **Objetivos Específicos**

- Aplicar el juego colaborativo para favorecer el desarrollo de la educación socioemocional en el grupo de 3°C
- Analizar y comparar las formas de actuar que presentan los alumnos antes y después de implementar el juego colaborativo durante el desarrollo de las actividades

Dentro de esta investigación se desprenden dos categorías las cuales son el juego colaborativo y la educación socioemocional

**PERTENENCIA:** Que los ítems estén relacionados con los objetivos de la investigación.

**ADECUACIÓN:** Que los ítems sean comprendidos y adoptados para las personas que van a contribuir con la información.

La presente entrevista estructurada denominada será aplicada a padres de familia de los alumnos del grupo de 3°C del nivel preescolar.

<b>DATOS DEL ALUMNO</b>
PREGUNTA 1: Nombre: Edad:

## FAMILIARES

### PREGUNTA 2:

Tache la respuesta correcta según su estado civil con el padre/madre de su hijo

ESTADOS CIVIL DE LOS PADRES	SI	NO
Casados		
Divorciados/separados		
Unión libre		
Madre soltera		
Padre soltero		
Viudo (a)		

En caso de ser separados, mencione:

- ¿Cuánto tiempo pasa con la madre?
- ¿Cuánto tiempo pasa con el padre?
- ¿Cada cuando se reúnen para hacer alguna actividad con él niño? Y ¿Qué es lo que hacen?

### PREGUNTA 3:

Tache la respuesta correcta

¿Qué tipo de familia predomina en su casa?

Nuclear \_\_\_\_

Extendida \_\_\_\_

Monoparental \_\_\_\_

Homoparental \_\_\_\_

Ensamblada\_\_\_\_\_

**PREGUNTA 4:**

¿Cuántos y quiénes viven en su casa?

**PREGUNTA 5:**

Si tiene hermanos, mencione las edades de cada uno

**PREGUNTA 6:**

Tache la respuesta correcta si en su casa existe alguno de estos casos

	si	no	¿Quién?
Alcoholismo			
Drogadicción			
Violencia			
Abuso psicológico			
Abuso sexual			
Groserías constantes			
Otro (especifique)			

**PREGUNTA 7:**

¿Quién cuida al niño?

**PREGUNTA 8:**

¿Quién juega con el niño?

**PREGUNTA 9:**

¿Cuándo el niño hace algo bien, lo premia?, ¿Cómo lo hace?

<p><b>PREGUNTA 10:</b></p> <p>¿Cuándo el niño hace algo mal, lo castiga?, ¿Cómo lo hace?</p>		
<p><b>PREGUNTA 11:</b></p> <p>¿El niño tiene reglas en casa?, Mencione cuáles son esas reglas</p>		
<p><b>PREGUNTA 12:</b></p> <p>¿El niño comparte sus juguetes con sus hermanos y/o primos?</p>		
<p><b>PREGUNTA 13:</b></p> <p>¿El niño se molesta al perder en algún juego?</p>		
<p><b>VIVIENDA</b></p>		
<p><b>PREGUNTA 14:</b></p> <p>¿Cómo se llama el municipio en el que vive?</p>		
<p><b>PREGUNTA 15:</b></p> <p>Tache la respuesta que se acerque a la realidad del municipio en la que usted</p>		
	si	no
Conflictiva		
Violenta		
Muchos asaltos		

Drogadictos		
Alcohólicos		
Respetuosa		
Sana convivencia		
Otro (especifique)		
<b>PARTE AFECTIVA Y EMOCIONAL</b>		
<p><b>PREGUNTA 16:</b></p> <p>¿Cuántas horas le dedica al niño para hacer su tarea?</p>		
<p><b>PREGUNTA 17:</b></p> <p>¿Cuántas horas le dedica al niño para jugar?</p>		
<p><b>PREGUNTA 18:</b></p> <p>¿A que suelen jugar?</p>		
<p><b>PREGUNTA 19:</b></p> <p>¿Duerme con el niño o duerme solo?</p>		
<p><b>PREGUNTA 20:</b></p> <p>¿Qué hace con el niño antes de dormir?</p>		
<p><b>PREGUNTA 21:</b></p> <p>¿Cuántos besos le da al día?</p>		

**PREGUNTA 22:**

¿Cuántos abrazos le da al día?

**PREGUNTA 23:**

¿Cada cuando le dice al niño lo importante que es para usted?

**PREGUNTA 24:**

¿Con que frecuencia platican?

**PREGUNTA 25:**

¿De que suelen platicar?

**TEMA: “EL JUEGO COLBORATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN EL GRUPO DE 3°C DE PREESCOLAR”**

**PROPÓSITO:** Identificar la forma de intervención del trabajo docente, con respecto al uso y conocimiento del juego colaborativo y el desarrollo socioemocional en la etapa de preescolar. Se espera que los resultados contribuyan a la recopilación de datos para el análisis de los mismos.

**Objetivo General:** Favorecer las conductas socioemocionales en el 3°C con la estrategia de los juegos colaborativos

**Objetivos Específicos**

- Aplicar el juego colaborativo para favorecer el desarrollo de la educación socioemocional en el grupo de 3°C
- Analizar y comparar las formas de actuar que presentan los alumnos antes y después de implementar el juego colaborativo durante el desarrollo de las actividades

Dentro de esta investigación se desprenden dos categorías las cuales son el juego colaborativo y la educación socioemocional

**PERTENENCIA:** Que los ítems estén relacionados con los objetivos de la investigación.

**ADECUACIÓN:** Que los ítems sean comprendidos y adoptados para las personas que van a contribuir con la información.

La presente entrevista estructurada denominada será aplicada a docentes frente a grupo del nivel preescolar con una antigüedad de mínimo 5 años de servicio.

PREGUNTA 1: ¿Qué grupo atiende actualmente?

PREGUNTA 2: En su salón actual, Existen problemáticas como: ¿agresividad, falta de compañerismo, trabajo colaborativo, etc.? ¿Cuáles son esas problemáticas?

PREGUNTA 3: Para usted, ¿Qué es la educación socioemocional?
PREGUNTA 4: Usted cree que, ¿Es importante trabajar la parte socioemocional en los niños de preescolar?, ¿Por qué?
PREGUNTA 5: ¿Con que frecuencia favorece la parte socioemocional en sus alumnos?
PREGUNTA 6: ¿Qué hace para favorecer la parte socioemocional de sus alumnos?
PREGUNTA 7: Para usted, ¿Qué es el juego colaborativo?
PREGUNTA 8: Usted cree que, ¿Es importante implementar los juegos colaborativos en la etapa preescolar?, ¿Por qué?
PREGUNTA 9: ¿Qué juegos le han sido funcionales para favorecer la parte socioemocional de sus alumnos?
PREGUNTA 10: ¿Qué juegos considera necesarios en esta etapa?
PREGUNTA 11: Usted cree que, ¿Los padres de familia influyen en el desarrollo socioemocional de sus hijos?, ¿De qué manera?
PREGUNTA 12: ¿Es importante trabajar en conjunto con los padres de familia la parte socioemocional de los alumnos?, ¿usted lo hace?, ¿Cómo lo hace?

*Anexo 4 Evidencia fotográfica: Juego con abatelenguas*



*Anexo 5 Evidencia fotográfica: la ruleta amiguera*



Anexo 6 Evidencia fotográfica: Nombre en la espalda de mi amigo



Anexo 7 Evidencia fotográfica: El tendedero de las letras



Anexo 8 Evidencia fotográfica: Mundo de las letras gigantes



Anexo 9 Evidencia fotográfica: El árbol triste



Anexo 10 Evidencia fotográfica: Expongo con mis amigos.



Anexo 11 Evidencia fotográfica: La miniciudad en mi salón



Anexo 12 Evidencia fotográfica: Búsqueda del tesoro



Anexo 13 Evidencia fotográfica: Coloca el matamoscas en la imagen correcta.



Anexo 14 Evidencia fotográfica: Lotería



Anexo 15 Evidencia fotográfica: El museo de artes





LOTERIA DE LAS EMOCIONES	
<p>Dudoso</p> 	<p>Amigoso</p> 
<p>Lloroso</p> 	<p>Triste</p> 
<p>Sorprendido</p> 	<p>Enfadado</p> 

Tarjetas que te ayudaran a realizar todas tus plantillas de la lotería de las emociones:



*Sorprendido*

WWW.BOSQUEDEFANTASIAS.COM



*Enfadado*

WWW.BOSQUEDEFANTASIAS.COM



*Feliz*

WWW.BOSQUEDEFANTASIAS.COM



*Contento*

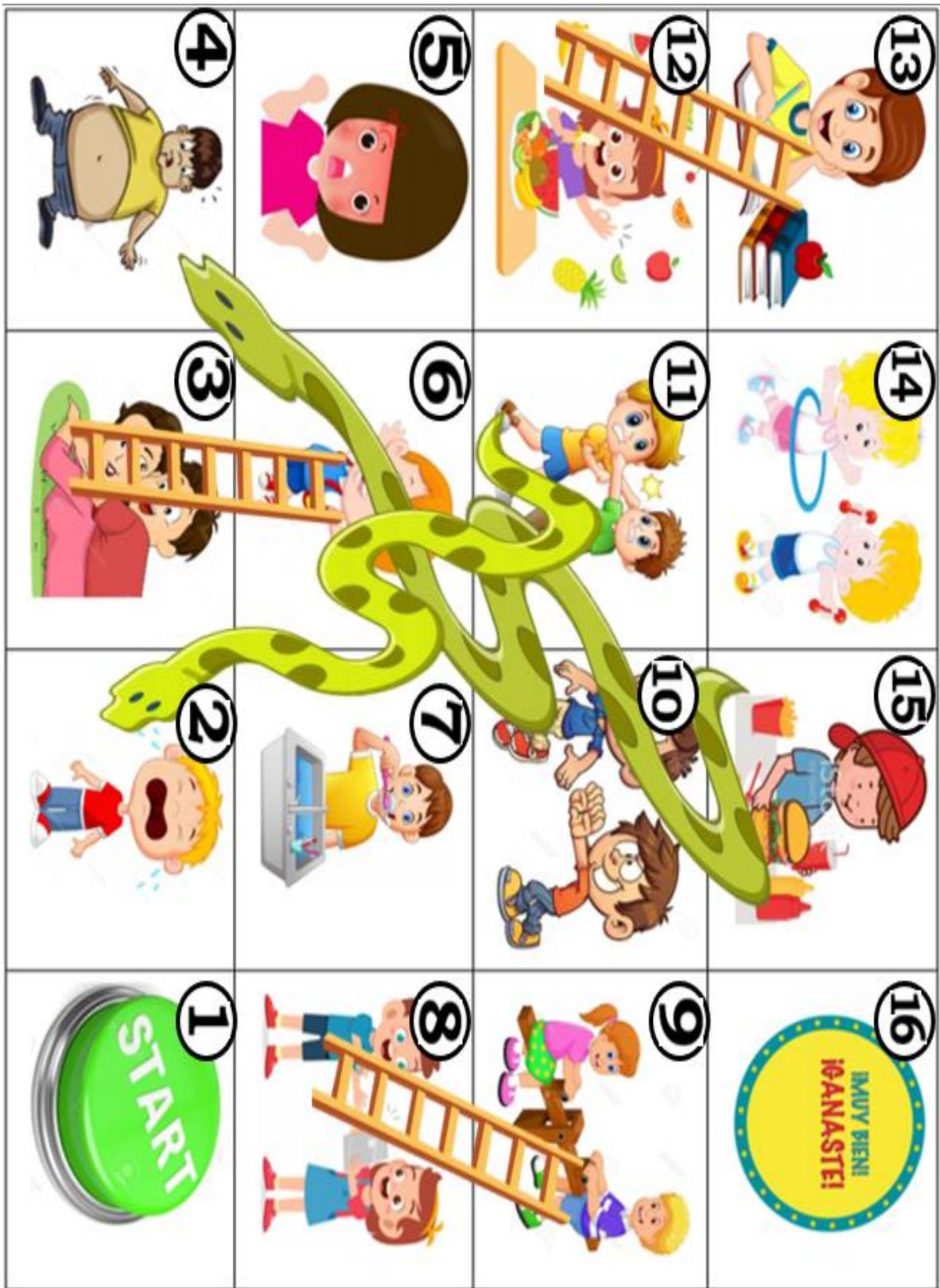
WWW.BOSQUEDEFANTASIAS.COM



*Aburrido*

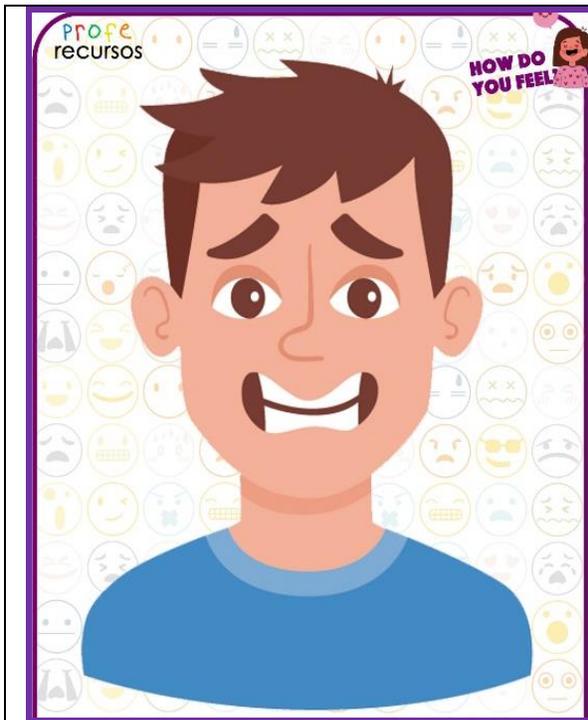
WWW.BOSQUEDEFANTASIAS.COM







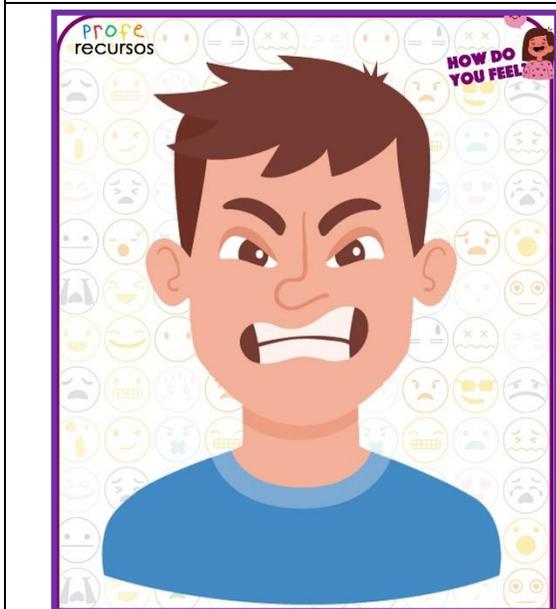




Me siento preocupado cuando....



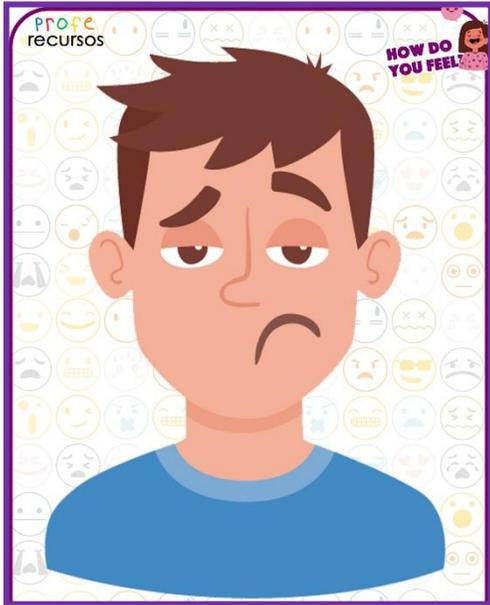
Se rompe mi juguete



Me siento enojado cuando...



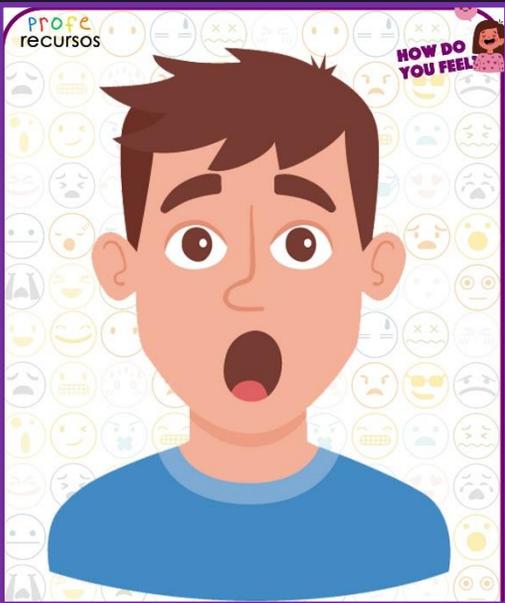
Un compañero me golpea



Me siento cansado cuando...



Hago mucho ejercicio.



Me siento sorprendido cuando...



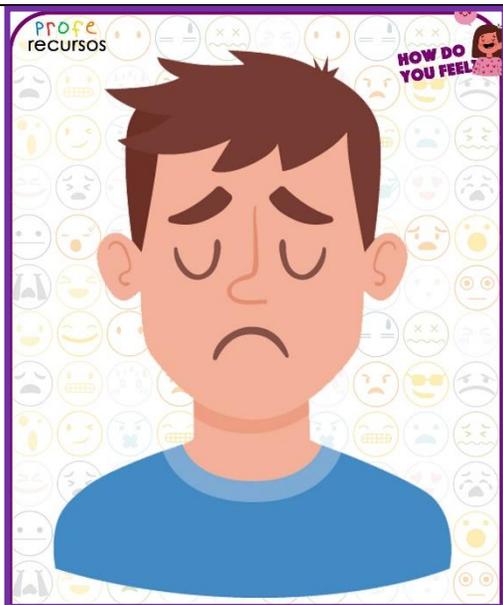
Me dan un regalo.



Me siento feliz cuando...



Un amigo me abraza.

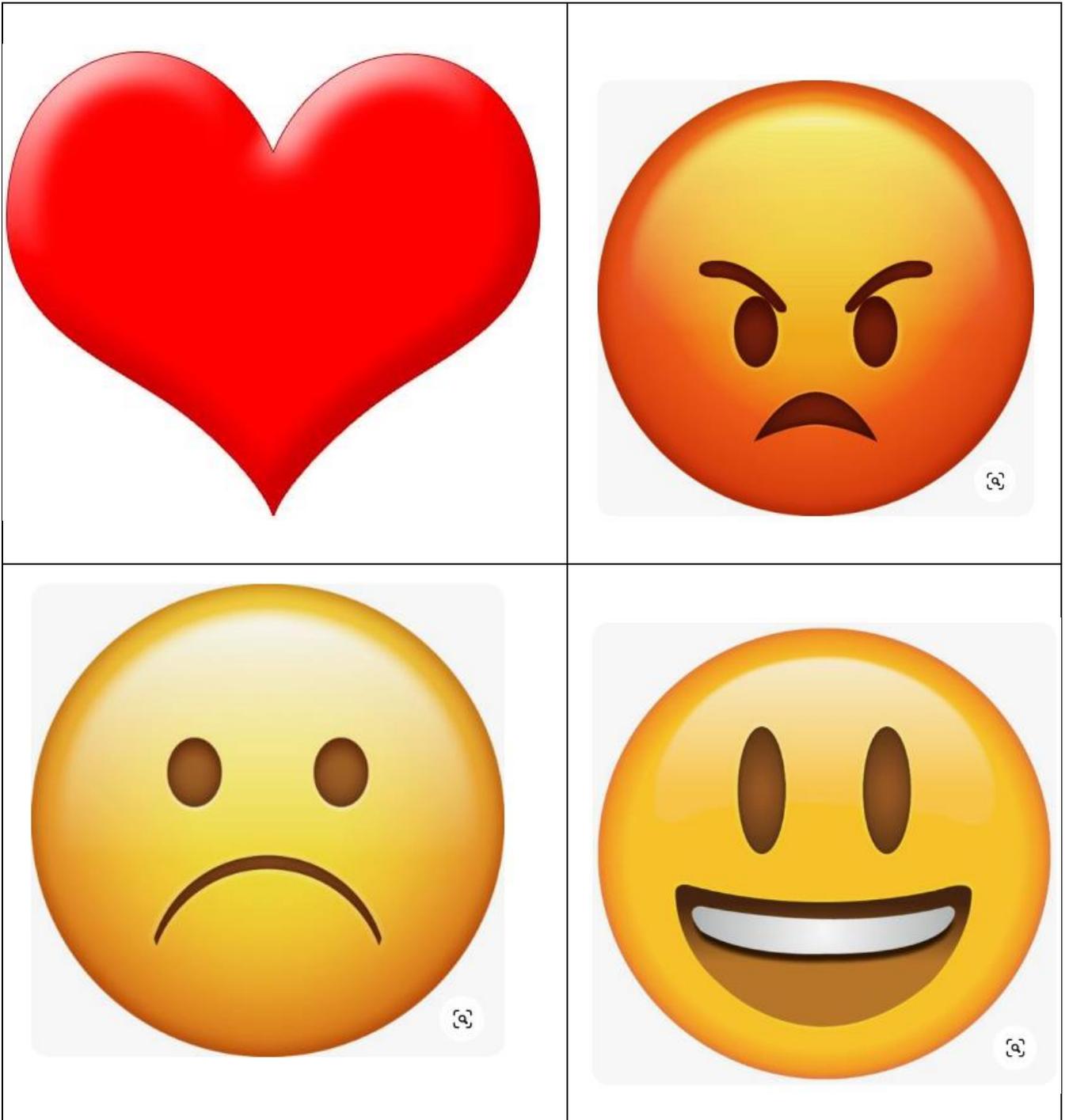


Me siento triste cuando...



Mi mamá me regaña







NIÑOS PELEANDOSE



NIÑO PATEANDO LOS JUGUETES DE SU AMIGA



NIÑO EMPUJANDO A SU COMPAÑERO



NIÑA MORDIENDO A SU COMPAÑERO



NIÑOS PELEANDO POR UN JUGUETE



NIÑA JALANDOLE EL CABELLO A SU  
COMPAÑERA

### 5.3 Referentes

- Alonso, L. E. (2007). Sujetos y Discurso: el lugar de la entrevista abierta en las prácticas de la sociología cualitativa. En J. M. Delgado y J. M. Gutiérrez (Coord.). Métodos y técnicas cualitativas de investigación en Ciencias Sociales (pp. 225-240). España: Editorial Síntesis.
- Arias, Fidas (2006). El proyecto de investigación: Introducción a la metodología científica. (5° ed.) Caracas-Venezuela: Episteme
- Arranz, E. (1993). Juegos cooperativos y sin competición para la educación infantil. Recuperado de: [http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/\\_juegos\\_cooperativos\\_y\\_sin\\_competicion\\_para\\_infantil.pdf](http://www.educacionfisicaenprimaria.es/uploads/4/2/1/3/4213158/_juegos_cooperativos_y_sin_competicion_para_infantil.pdf)
- Alvarado, A. La teoría del juego según Jean Piaget. <http://www.slideshare.net/mediadora/el-juego-segun-jean-piaget>
- Berrocal Emilio. Unidad 3: El proceso de investigación educativa II: Investigación-acción. Facultad de ciencias de la educación. Universidad de Granada.
- Bisquerra-Alzina, R. (2003) Educación emocional y competencias básicas para la vida. Revista de Investigación Educativa, Vol 21, nº 1, págs.7-43.
- Cerdas, E. (2013) Experiencias y aprendizajes con juegos cooperativos. Revista de Paz y conflictos (núm. 6), pp. 107-123.
- Cereceda, L. (2003). Impacto de los juego colaborativos “Devorón” y “El temporal” en la formación de los objetivos fundamentales transversales. Santiago de Chile: Pontificia Universidad católica de Chile, Instituto de Sociología.
- Contreras Sierra, Emigdio Rafael El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. Pensamiento & Gestión [en línea]. 2013, (35), 152-181[fecha de Consulta 17 de Julio de 2020]. ISSN: 1657-6276. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=64629832007>
- Daniel Goleman (1996) Inteligencia Emocional. Madrid: Kairós
- Delors, J. (1996.): “Los cuatro pilares de la educación” en La educación encierra un tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión internacional sobre la educación para el siglo XXI, Madrid, España: Santillana/UNESCO. pp. 91-103.

- Díaz Barriga Arceo Frida. Estrategias docentes para un aprendizaje significativo una interpretación constructivista. Editorial McGraw-Hill Interamericana Editores, S.A. de C. V., México. 2002. Pág. 12
- Domínguez, C. (2015). La lúdica, una estrategia pedagógica depreciada. Juarez, México: Ediciones de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Elliott, John (1991). El cambio educativo desde la investigación-acción. Madrid: Morata (Pedagogía, Manuales). Cap. VI. Guía práctica para la investigación-acción, pp. 88-111
- Fierro C., Bertha Fortoul & Lesvia Rosas (1999). Transformando la práctica docente. Una propuesta basada en la investigación-acción. (1° ed.) Paidós Mexicana, S.A.
- Feo, R. (2009). Estrategias Instruccionales para promover el aprendizaje estratégico en estudiantes del instituto pedagógico de Miranda José Manuel Siso Martínez.
- Federico Alvaro (2018). Educación emocional, una deuda pendiente en nuestros salones de preescolar. Revista de Educación.
- Fierro, Cecilia (1999). Transformando la práctica docente. (1° ed.). Barcelona.
- Galarza, C. (2015) Los juegos cooperativos en el rendimiento académico de los estudiantes de la Unidad Educativa Mario Cobo Barona. Tesis de Maestría. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato.
- Henao López, Gloria Cecilia, García Vesga, María Cristina Interacción familiar y desarrollo emocional en niños y niñas. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud [en línea]. 2009, 7(2), 785-802[fecha de Consulta 17 de Julio de 2020]. ISSN: 1692-715X. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77315614009>
- Hernández, Marta (2018). El desarrollo de habilidades socioemocionales de los jóvenes en el contexto educativo.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación: Roberto Hernández Sampieri, Carlos Fernández Collado y Pilar Baptista Lucio (6a. ed. --). México D.F.: McGraw-Hill.
- Isaza, Laura (2012). El contexto familiar: un factor determinante en el desarrollo social de los niños y las niñas. Revista Electrónica de Psicología Social. N° 2

- J. Maurice. (2003). Aprendizaje académico y socioemocional. Centro Nacional de Evaluación para la Enseñanza Superior. UPN.
- Manjón, D, y Lucena, M. (2010). El juego cooperativo como medio de fomento de valores en las clases de educación física en primaria en las escuelas profesionales sagrada familia”. Recuperado de: [http://www.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ACABADES%20FINAL/2\\_35.pdf](http://www.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ACABADES%20FINAL/2_35.pdf)
- Meneses Montero, Maureen, Monge Alvarado, María de los Ángeles El juego en los niños: enfoque teórico. Revista Educación [en línea]. 2001, 25(2), 113-124[fecha de Consulta 17 de Julio de 2020]. ISSN: 0379-7082. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Minerva, C. (octubre-diciembre de 2002). El juego una estrategia importante. Educare, La revista venezolana de Educación, vol. 6 (núm. 19), pp. 289-296
- Perez, O. (1998). Juegos cooperativos: Juegos para el encuentro. Lecturas: Educación Física y Deportes, pp. 1-15.
- Prado Díez, D. de (1996): Claves humanistas para una educación democrática. De los valores humanos al hombre como valor. Madrid: Anaya
- Redondo, M.A. (2008). El juego infantil, su estudio y como abordarlo. Revista digital Innovación y Experiencias educativas, 13.
- Revista digital para profesionales de la enseñanza. (2010). Temas para la educación. El juego. Federación de Enseñanza de CC. OO. De Andalucía
- Revista digital para profesionales de la enseñanza. (2011). Temas para la educación. Federación de Enseñanza de CC. OO. De Andalucía.
- Rodríguez Gómez, Gregorio; Gil Flores, Javier y García Jiménez, Eduardo (1996). Metodología de la investigación cualitativa. Málaga: Ediciones Aljibe (Biblioteca de Educación).
- Salazar, C. (2000). Juegos: tipos y características. Revista Educación 24(2): 165-174.
- SEP (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio para la educación básica.
- Slavin, R. (1992) Aprendizaje Cooperativo. Barcelona, España: Paidós.

- Taylor, S. J.; Bogdan, R (1990). Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Buenos Aires: Paidós
- UNIR (2014). El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación infantil. Barcelona.
- Valle, Antonio, González Cabanach, Ramón, Cuevas González, Lino Manuel, Fernández Suárez, Ana Patricia Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Revista de Psicodidáctica [en línea]. 1998, (6), 53-68[fecha de Consulta 17 de Julio de 2020]. ISSN: 1136-1034. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17514484006>
- Vizuite, C. (2017). Juegos colaborativos en los niños y niñas de educación inicial. Ecuador.



2020. "Año de Laura Méndez de Cuenca; emblema de la mujer Mexiquense".

**ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL**  
**DEPARTAMENTO DE CONTROL ESCOLAR**

**Oficio No. 0543/19-20-25**  
**Asunto: Se autoriza impresión de documento recepcional.**

Cd. Nezahualcóyotl, Estado de México a 16 de julio de 2020.

**C. DULCE GONZALEZ RAMOS**  
**PRESENTE.**

La Dirección de la Escuela Normal No. 3 de Nezahualcóyotl, se permite comunicar a usted que ha sido autorizado su documento recepcional en la modalidad: **TESIS DE INVESTIGACION:** que presentó con el tema: **EL JUEGO COLABORATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL EN NIÑOS DE 3° DE PREESCOLAR.**

Por lo que procede la impresión y reproducción de dicho documento para la sustentación de su examen profesional.

Sin más por el momento, le deseo éxito en la culminación de su proceso.

**A T E N T A M E N T E**

**DR. JOSÉ ALEJANDRO SÁNCHEZ RODRÍGUEZ**  
"Suplente de la Dirección de la Escuela Normal No. 3 de  
Nezahualcóyotl, de acuerdo con el oficio  
205120000/0568/2020 del Director General de Educación  
Normal y Fortalecimiento Profesional"



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN BÁSICA Y NORMAL  
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL Y FORTALECIMIENTO PROFESIONAL  
SUBDIRECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL  
ESCUELA NORMAL No. 3 DE NEZAHUALCÓYOTL

