



EDOMÉX  
SECRETARÍA FINANCIERA, REDUCCIONES Y FUENTES



Acervo  
Digital  
Educativo

# Copito y las habilidades socioemocionales

Autor: Juan Romero Juárez  
Escuela Primaria “Ignacio Zaragoza” 15EPR2838Q  
Cuautitlán Izcalli, México  
16 de febrero del 2023



## **Introducción**

Este proyecto se basa en la notable necesidad de insertar en la comunidad de las niñas y niños, habilidades emocionales que les permitan enriquecer su persona y convivir con la sociedad de manera objetiva; además, de conocer el sentido de responsabilidad social.

Sabiendo que las situaciones afrontadas los años anteriores, han tenido un impacto emocional en nuestra sociedad, hemos determinado que de manera primordial los niños y las niñas de nuestra institución deben contar con las habilidades necesarias para reconocer y canalizar sus emociones, sentimientos y experiencias de manera positiva; para de esta manera lograr que su interacción con la sociedad sea armoniosa y con un impacto positivo.

Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones. El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicia condición para que los niños afirmen su identidad y también para que valore (SEP, 2017, p.67).

Pues es a través del juego de roles utilizando objetos, que el infante logra darnos una visión más amplia sobre su realidad fuera del aula, por lo cual el principal propósito será favorecer la detección e interpretación de situaciones contextuales que puedan obstaculizar el proceso de enseñanza aprendizaje, trabajo en equipo, sentido de responsabilidad, reconocer aportes de otros y validarlos; además de favorecer al fortalecimiento de habilidades en producción de textos, redacción y expresión oral y escrita; por lo que se integró, una mascota de peluche para el grupo

escolar; el cual fue un ajolote de color azul, que pretendió favorecer el sentido de pertenencia e identidad en la comunidad escolar, llamado “Copito”.

Además, se ha demostrado que el tener un peluche otorga diversos beneficios no solo en el área cognitiva sino también emocional y social, pues reduce el estrés y la ansiedad, favorece la expresión de sentimientos, facilita el desarrollo de las habilidades sociales, fomenta el desarrollo de la imaginación y ayuda a interiorizar rutinas y horarios.

Las mascotas en el aula de clase se convierten en una favorable herramienta pedagógica, con la cual las niñas y niños pueden jugar, expresar sus sentimientos, sentir confianza y seguridad en su ambiente escolar, logrando mejorar sus procesos de aprendizaje, a través de metodologías bien estructuradas que impacten los contenidos de las asignaturas y los aprendizajes esperados de una manera lúdica (Vela, 2005).

Una vez valorado lo anterior la compañía de nuestro amigo de peluche “Copito” para que pueda convertirse en un apoyo emocional para los niños y niñas de nuestro grupo; además que de manera indirecta, pero de vital importancia será un auxiliar en el proceso de evitar la reproducción de roles estereotipados de género lo cual responde a la solicitud del Programa Nacional de Convivencia Escolar (2019).

## **Desarrollo**

Los estudios al respecto afirman que estas habilidades (socioemocionales) repercuten en el fortalecimiento de la autoestima, la autorregulación del comportamiento y el rendimiento académico, porque pueden reducir actitudes negativas y favorecer el manejo del estrés y prevenir conductas de riesgo, al fortalecer la capacidad de niñas, niños y adolescentes para tomar decisiones reflexivas y asertivas y respetar las normas sociales, entre otros aspectos, tanto en la infancia como en la vida adulta (Monjas, 2002; Ovejero, 2014).

Dentro de los grupos escolares, las mascotas son importantes herramientas pedagógicas para el colectivo docente, se pueden utilizar en las aulas para facilitar

la afectividad, pertenencia, atención, motivación y responsabilidad en las niñas y niños. En este caso los peluches son adecuados para ser mascotas, son suaves, de colores llamativos y formas agradables, por ser juguetes que vienen sin instrucciones de uso y sin una estructura fija, permiten a los infantes utilizar parte de su propia historia o de sí mismos al jugar con ellos. Pueden ser utilizados para llamar la atención en determinadas situaciones, para motivar, se les desarrollar sentido de la responsabilidad, afecto, juego y diversión (Alevin, 2019). A través de la mascota se pueden introducir elementos en el aula; por ejemplo, puede traer consigo libros que quiere que el alumnado lea, motivándolos a desarrollar la competencia lectora, en otra situación que la podemos incluir es que puede estar en la biblioteca. Escribir sobre las cosas que ocurran en clase con ella o lo que ocurre cuando se la llevan a casa, favorecerá la expresión escrita. Otro día nos trae reglas para que sepamos cómo utilizarlas. A través de ella se podrán crear escenarios en el aula de expectación, motivación, fantasía, magia e ilusión (LaLibretaPiruleta, 2018).

Tomando en cuenta la información anterior se procedió a informar a los estudiantes sobre la inserción de una mascota de peluche para nuestro grupo; logrando por medio de votación la decisión de que fuera un Ajolote de color azul, esto haciendo referencia a la mascota escolar que favorece el sentido de pertenencia e identidad en nuestra comunidad escolar.

De igual forma para integrar a los educandos durante el proceso se llevó a cabo la votación del nombre para el peluche; el cuál se acordó sería "Copito".

En conjunto con el peluche se elaboró un diario para "Copito" en el cual los niños redactan de manera escrita como fue su vista, que actividades realizaron y cómo se sintieron de estar con él, incluso pueden dibujar o colocar fotografías si lo desean.

La primera semana sólo se contaba con nuestro amigo en la escuela, mientras los niños y niñas se acostumbraban a su presencia; pasado este tiempo se les comunico que se podrían llevar a nuestro peluche a casa y regresarlo al día

siguiente alternando turnos y cada fin de semana se debería ir con el docente para que pudiera “tomar un baño”.

Desde acompañarlos en la hora de la comida y a paseos familiares; hasta recibir la vacuna contra COVID-19, Copito ha logrado tener un impacto positivo en los alumnos y alumnas logrando también ser un elemento de motivación para su desempeño académico.

El hacerse responsables de otro individuo; aunque este sea de peluche, ha favorecido su autonomía y los ha hecho conscientes de hábitos y costumbres no favorables para una vida saludable.

Actualmente los alumnos y alumnas han incluido una maleta; en la cual han ido agregando artículos personales para este personaje como: ropa, accesorios, cepillo de dientes, crema, un cuaderno, trastes, etc., todo lo que ellos consideran necesita para su cuidado y desempeño escolar.

Para favorecer la empatía hemos realizado el planteamiento de problemáticas o situaciones donde se abordan temáticas como la discriminación, resolución de conflictos, reconocimiento de emociones, inclusión, etc., que narradas como parte de las experiencias de nuestro personaje logran que los alumnos identifiquen si han vivido algo parecido o igual y de qué manera lo han enfrentado; dando pie, al fortalecimiento de valores y actitudes que favorecen el diálogo.

## **Figura 1**

*Alumno con el peluche llamado “Copito”, para desarrollar habilidades socioemocionales en el grupo*



Nota. Autoría propia

## **Conclusión**

Esta estrategia fue implementada de manera inicial en un lapso de dos meses y medio; de septiembre a diciembre del 2022.

En este lapso de tiempo nuestro personaje se ha vuelto no solo entrañable para nuestros alumnos y alumnas, sino también ha favorecido compartir experiencias familiares, han logrado expresar y canalizar emociones de una manera más asertiva y hemos ido fortaleciendo una de nuestras áreas de oportunidad, correspondiente a la producción de textos y expresión escrita.

Además, hemos notado que en las oportunidades que tienen los alumnos y alumnas de llevar a este personaje a sus hogares; suelen compartir tiempo y experiencias en familia, reforzando el lazo afectivo y de seguridad en los educandos.

En común acuerdo con los alumnos, alumnas y padres de familia se ha decidido conservar esta dinámica hasta finalizar el ciclo escolar debido a la motivación que genera con la intención de mejorar en desempeño escolar de los niños y niñas para poder convivir en más ocasiones con “Copito”.

## Referencias

Alevin. (12 de Septiembre de 2019). Las Mascotas en las aulas de infantil. Obtenido de Las Mascotas en las aulas de infantil: <https://www.alevin.es/las-mascotas-aulas-infantil/#:~:text=Los%20peluches%20son%20ideales%20para,mismos%20al%20juagar%20con%20ellos.>

Álvarez-Pedroza O. (2017). Juego de roles y sus beneficios. Recuperado de <https://www.psicopedagogianinus.com/que-es-el-juego-de-roles-y-cual-es-su-beneficio/>

Criar con sentido común. (2023). Los beneficios de los peluches para niños. Recuperado de <https://www.criarconsentidocomun.com/que-beneficios-tienen-los-peluches/>

LaLibretaPiruleta. (03 de marzo de 2018). El trabajo con mascota en el aula – PRIMARIA. Obtenido de El trabajo con mascota en el aula – PRIMARIA: <https://lalibretapiruleta.com/la-mascota-en-el-aula-primaria>

SEP (2017). Aprendizajes Clave para la Educación Integral, 2017. Secretaría de Educación Pública.

PNCE. (2019). Documento base para el Programa Nacional de Convivencia Escolar, 2019. Recuperado de [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/333283/DOCUMENTO\\_BASE\\_DEL\\_PROGRAMA\\_NACIONAL\\_DE\\_CONVIVENCIA\\_ESCOLAR\\_PARA\\_AUTONOMA\\_CURRICULAR\\_2018\\_2019.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/333283/DOCUMENTO_BASE_DEL_PROGRAMA_NACIONAL_DE_CONVIVENCIA_ESCOLAR_PARA_AUTONOMA_CURRICULAR_2018_2019.pdf)

Vela, P. (2005). La mascota como estrategia pedagógica en el aula para facilitar el desarrollo afectivo y favorecer los dispositivos básicos de aprendizaje: "atención y motivación" en niños de tres años y ocho meses. Colombia: Universidad de la Sabana, Facultad de Educación.