



ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS



TESIS DE INVESTIGACIÓN

EL JUEGO COMO MEDIO PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

PRESENTA

ALMA LIZETH MARTÍNEZ NAVA

ASESOR

ENRIQUE DELGADO VELÁZQUEZ

Dedicatorias

Esta tesis está dedicada a mis padres y hermanos, quienes, con amor, su apoyo, paciencia y esfuerzo me han ayudado a cumplir hoy un sueño más, gracias por creer en mí.

Agradecimientos

- Agradezco a mis amigas por apoyarme, darme ánimos y ayudarme cuando más las necesité, por extender su mano en momentos difíciles, mil gracias, siempre las llevo en mi corazón.

- Mi más profundo agradecimiento a mi asesor por apoyarme y guiarme durante todo el periodo de investigación.

- De igual forma agradezco a la escuela Normal de Coatepec Harinas, por facilitarme los recursos para mi formación profesional, por tener a los maestros que han aportado en mí, innumerables aprendizajes significativos.

ÍNDICE

Resumen	6
Introducción	7

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes	9
1.2 Justificación.....	14
1.3 Estado del arte.....	17
1.4 Objetivos.....	24
1.5 Pregunta de investigación.....	25
1.6 Supuesto.....	26

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 El juego en la educación	27
2.1.1 Definición del juego	27
2.1.2 Teorías del juego.....	30
2.1.2.1 Teorías clásicas.....	30
2.1.3 Teorías modernas	32
2.1.4 Tipos de juego.....	35
2.2 Las emociones.....	43
2.2.1 Definición de emociones	43
2.2.2 Antecedentes históricos de las emociones.....	44
2.2.3 Autores (fundamentos teóricos	47
2.2.4 Competencias emocionales	49
2.2.5 Definición de la educación socioemocional	49
2.2.6 Educación socioemocional en el currículo	50
2.2.7 Dimensiones socioemocionales	53
2.2.8 Importancia de las emociones	56

2.3 El juego y las emociones	59
2.3.1 El juego como medio para el aprendizaje	59
2.3.2 La educación socioemocional a través del juego	60

CAPÍTULO III
MARCO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de Investigación.....	64
3.1.1 Método.....	65
3.2 Selección del universo.....	65
3.2.1 Población.....	66
3.3 Muestra.....	67
3.3.1 Técnicas e instrumentos.....	67
3.3.1.1 Diario.....	69
3.3.1.2 Encuesta	70
3.3.1.3 Lista de cotejo	71

CAPÍTULO IV
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN

4.1 Descripción, análisis e interpretación de información.....	73
4.1.1 Alumnos.....	73
4.1.1.1 Descripción de resultados de las listas de cotejo	73
4.1.1.2 Análisis e interpretación de las listas de cotejo	77
4.1.2 Docentes titulares	81
4.1.2.1 Descripción de resultados de las encuestas	81
4.1.2.2 Análisis e interpretación de los resultados de las encuestas.	85
4.1.3 Docente.....	90
4.1.3.1 Descripción de los resultados del diario y análisis e interpretación	90

CAPÍTULO V
CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones.....	96
5.2 Recomendaciones y Sugerencias	100
5.3 Futuras líneas de investigación.....	101
Referencias bibliográficas.....	102
Anexos	

Resumen

El juego ha formado parte de la historia del hombre, en diferentes culturas y épocas, su diversidad radica en la multiculturalidad del mundo, sus reglas, valores y formas de interactuar, así mismo las emociones siempre han estado presentes en todos los momentos de la vida diaria y al estar en contacto con otras personas la educación socioemocional cobra relevancia. Por ello en la presente investigación se tiene en cuenta el proponer el juego a través de estrategias como medio para fomentar el desarrollo de la educación socioemocional y lograr una mejora en el aspecto integral de los niños, así mismo identificar los beneficios para reconocer las dimensiones que se fomentan, a través de la observación y revisión de referentes teóricos.

La investigación se realizó en la escuela primaria Hermenegildo Galeana, en la comunidad de la Loma de Acuitlapilco con el sexto grado grupo "A". Se fundamenta en temas como el juego y la educación socioemocional, de esta manera se analizan diferentes autores, por ejemplo: Bisquerra (2017), Chacón (2008), García (2004) y la SEP (2017).

El enfoque con que se realiza la investigación es cualitativo, con el método etnográfico, los instrumentos que se utilizaron para recabar la información fueron la lista de cotejo, el diario de observación y la encuesta, llegando a los resultados que el implementar el juego resulta ser uno de los métodos de aprendizaje favorable fomentar la educación socioemocional.

Introducción

En la educación está inmersa la cultura y dentro de esta uno de sus factores más relevantes es el juego, desde los inicios de la sociedad el hombre lo ha utilizado sobre todo para diversión y en cada una de las culturas se tiene un aporte a estos, una esencia que los caracteriza de acuerdo al contexto, por otro lado, las emociones también han formado parte la humanidad, aunque no siempre se les ha dado un valor semejante y tampoco han sido tomadas de la misma manera, sin embargo en la actualidad su importancia en el aulas es significativa al tener un tiempo específico de las horas lectivas, de esta manera se considera a la primera variable sea el medio para fomentar la segunda variable, logrando que a través de actividades que se llevan a cabo de manera cotidiana, se logren los objetivos de la educación socioemocional.

En el capítulo uno llamado planteamiento del problema se presentan algunas situaciones actuales que se viven en torno a estas dos variables: el juego y la educación socioemocional, se toman en cuenta los retos y necesidades en torno al tema y la necesidad por dar respuesta para mejorar la educación y sobre todo buscando el bienestar del alumno.

La información se concentra de manera deductiva, partiendo del análisis recabada a nivel mundial, para terminar con la situación identificada en el grupo escolar, justificando las razones por las cuales se llevó a cabo la investigación y necesidad por dale respuesta a las dos variables presentadas como propuestas a ser trabajas de manera trasversal, así mismo se presentan una serie de investigaciones realizadas que están relacionadas con el tema de investigación, esta búsqueda de información en diferentes fuentes se realizó identificando las investigaciones más resientes.

Así mismo se encuentran los objetivos planteados que guiaron el proceso de investigación y la pregunta detonante a la que se buscó dar respuesta la cual se refiere a: ¿De qué manera la implementación de juego permite fomentar el desarrollo de la Educación Socioemocional en los alumnos de sexto grado de Educación Primaria Hermenegildo Galeana en el ciclo escolar 2021-2022?

En el capítulo dos que lleva por nombre marco teórico se presenta un conjunto de información recabada de diferentes fuentes de información (artículos de investigaciones, revistas, libros entre otros), la indagación corresponde a las dos variables del tema (el juego y la educación socioemocional).

El capítulo tres corresponde al apartado de marco metodológico, se muestra el enfoque de la investigación, el método utilizado, así como los instrumentos utilizados para recabar la información, en el análisis e interpretación de la información se realizó de manera crítica y analítica para que las conclusiones realizadas sean objetivas con respecto a lo investigado.

Además, último se encuentra el apartado de bibliografía donde se muestran las fuentes de información que fueron usadas para esta investigación.

En el apartado de anexos se muestran algunos instrumentos que fueron utilizados para recabar información y fotografías de las estrategias realizadas.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

Para tener claro lo que se pretende investigar es necesario tener en cuenta la situación actual del tema que se investiga, porque: “plantear el problema de investigación consiste en afinar y estructurar más formalmente la idea de investigación, desarrollando cinco elementos: objetivos, preguntas, justificación, viabilidad y evaluación de las deficiencias” (Hernández y Olguín, 2020, apartado de planteamiento del problema).

La educación socioemocional es un proceso continuo y permanente en el que se aprende acerca de las emociones, del saber manejarlas para que al estar en contacto con la sociedad se logren espacios de convivencia asimismo es necesaria en la formación del ser humano porque las habilidades que en esta se desarrollan permiten que las actividades que se realizan de manera cotidiana se lleven a cabo de manera eficiente.

En la educación, las instituciones escolares son los espacios donde los niños conviven con personas del mismo rango de edad, por tanto la interacción entre niños y personas que son parte de la institución es de manera constante, de esta manera la educación socioemocional debe ser atendida dentro de las aulas escolares a través de distintas estrategias que permitan al alumnado a desarrollar las dimensiones socioemocionales las cuales son el autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía y colaboración, porque el saber convivir, saber responder a los desafíos cotidianos y adaptarse a las situaciones es algo que los niños deberían saber manejar.

Sin embargo, los problemas actuales indican que esta educación no se ha realizado de manera adecuada porque a nivel mundial se menciona que:

Desde el 2008 hasta el 2018, habían aumentado los diagnósticos de trastornos de ansiedad en jóvenes menores de 17 años, pasando de un 3,5% a un 4,1%, en un meta análisis extenso, informa una prevalencia de trastornos psiquiátricos infantojuveniles del 15%, destacando la ansiedad (6,5%), problemas de conducta (6%), TDAH (3,5%) y depresión (2,5%). (Quero et al. 2021, p. 22)

Enfatizando en que en estos tiempos de post pandemia, los problemas suponen un aumento considerable por los cambios que hubo en la manera de interactuar con las personas, la forma de llevar a cabo el comercio, actividades lúdicas y sobre todo en la educación, que por la gravedad de la situación a nivel mundial, se llevaron a cabo medidas drásticas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, ocasionando que la escuela pasara de ser un sitio adecuado para llevar a cabo actividades sociales a ser un espacio adaptado en casa para trabajar a distancia, donde la interacción con sus compañeros se llevó a través de una pantalla o herramienta tecnológica.

Además, teniendo en cuenta a Jaime (s.f.), citada por la revista El tiempo (2018) se menciona que “ocho de cada diez personas en Latinoamérica tienen problemas en sus relaciones personales y laborales debido a que no saben manejar sus emociones” (s/p). Si la educación socioemocional no se facilita en la infancia, las consecuencias no solo se viven en la infancia, sino también en edades adultas por eso el saber manejar las emociones requiere de una formación permanente que debe comenzar desde la niñez para que cuando se presenten mayores desafíos o problemas con mayor complejidad en etapas superiores se sepa actuar de tal manera que se consideren las ventajas de modo individual y de igual forma colectiva.

La interacción en las personas es necesaria porque una sociedad funciona a través de las relaciones humanas, la falta de convivencia ocasiona que las personas se vean afectadas y en los niños esto les genera falta de oportunidades para la adquisición del aprendizaje, por ello La Dirección General de Divulgación de la Ciencia de la UNAM (2020) menciona que:

Esto les dificulta aprender a socializar, compartir, y su desarrollo de habilidades de lenguaje, motrices y recreativas...En niños de siete a once años, se presentan signos de ansiedad como irritabilidad, falta de atención, hiperactividad, pesadillas, y hábitos como morder la ropa y las uñas, así como comer de más. Incluso, en cambios físicos, como aumento de peso por inactividad; pues a diferencia de los adultos, la salud de un niño depende en un 80% de su actividad física. (s/p)

El socializar genera espacios no solo de interacción, sino también de aprendizaje, porque en los niños esta es una forma de adquirir conocimientos, actitudes y valores, comprendiendo de esta manera a la sociedad en la que se desenvuelven.

Ahora bien, la escuela es un espacio favorable para la interacción y actualmente en el plan y programa de estudios de Aprendizajes Clave (2017) se afirma que “es primordial fortalecer las habilidades socioemocionales que les permitan a los estudiantes ser felices, tener determinación, ser perseverantes y resilientes, es decir, que puedan enfrentar y adaptarse a nuevas situaciones, y ser creativos” (p.34). De esta manera se atiende una formación integral enfatizando en la felicidad y bienestar.

En la infancia se presentan situaciones que de alguna manera preparan al niño para entornos complejos, con lo anterior se pretende que el alumno tenga la capacidad de realizar las actividades con mejor actitud, mejorando sus procesos de aprendizaje, sus relaciones dentro de la escuela con compañeros, docentes y fuera de ella al estar inmerso en la sociedad.

Así mismo dentro del plan y programa de Aprendizajes Clave (2017), en el apartado de Educación Socioemocional y Tutoría se retoma a Hinton (2008) donde menciona que:

Aun cuando los maestros han trabajado y se han preocupado por las emociones de los estudiantes, tradicionalmente la escuela ha puesto más atención al desarrollo de las habilidades cognitivas y motrices que al desarrollo socioemocional, porque hasta hace poco se pensaba que esta área correspondía más al ámbito educativo familiar que al escolar. (SEP, 2017, p.517)

Por eso el énfasis de trabajar la educación socioemocional en la escuela, ahora plasmada como una obligación para los maestros, que además de diseñar estrategias para las distintas asignaturas, también deben generar espacios para reforzar y practicar los conocimientos, actitudes y valores que se generen de esta área de conocimiento.

Por otro lado, el juego ha existido desde tiempos remotos, es parte de la cultura del hombre y en cada contexto es distinto en cuanto a reglas, sin embargo, es considerado universal, porque la curiosidad hace que se experimenten con los objetos, voz y movimientos, encontrando entretenimiento y placer, de esta manera:

Los niños de todas las razas y países crecen y se educan jugando. Por esta razón, los gobiernos y estados del mundo han querido convertir al juego en una forma de comunicar y transmitir valores e ideas, y también, dada su importancia, en un símbolo de igualdad y de paz, a pesar del sentido competitivo que algunas veces tienen. (El juego infantil y su metodología. (s. f.), p. 27)

El juego puede ser diferente en cada uno de los países, estar adaptado a las costumbres, valores e incluso a las ideas una sociedad en específico, este es una actividad necesaria e indispensable para los niños, sin importar

su origen, espacio donde se desarrolle, estatus económico, color de piel, edad o sexo, al ser considerado universal, su importancia en la vida social, pero sobre todo en la académica cobra vital interés.

Además de ser una actividad de relajamiento y diversión, el juego también es considerado como:

Una de las actividades más agradables conocidas hasta el momento, como una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa. (Torres, 2002, p. 290)

Esto indica que el juego puede ser una herramienta útil para promover la educación socioemocional, al ser diverso y flexible para todas las edades se convierte en una actividad en las que los alumnos actúan con naturalidad, pero respetando las reglas ya establecidas ayudándoles a desarrollar habilidades que les permitan actuar de manera eficaz no solo en el aspecto académico sino también social dentro y fuera de la institución.

Por este motivo la presente investigación se realizó en el municipio de Coatepec Harinas, Estado de México, en la Escuela Primaria Hermenegildo Galeana con los alumnos de sexto grado, grupo "A", con un total de 15 alumnos, de estos 11 pertenecientes al sexo masculino y 4 al femenino, todos con una edad de entre 10 y 11 años, cada uno en condiciones familiares distintas, con habilidades cognitivas, pero de alto potencial, esta se lleva a cabo en el ciclo escolar 2021-2022.

La aplicación de instrumentos se realizó en la institución educativa, principalmente en el aula y patio escolar en un horario de nueve de la mañana a catorce horas.

Por consiguiente se plantea la siguiente pregunta: ¿De qué manera la implementación de juego permite fomentar el desarrollo de la Educación Socioemocional en los alumnos de sexto grado de Educación Primaria Hermenegildo Galeana en el ciclo escolar 2021-2022?, todo ello con el propósito de cumplir con lo establecido en planes y programas de estudio de educación básica atendiendo las necesidades e intereses de los docentes, considerando su naturaleza para potenciar sus habilidades y competencias que les permitan ser personas felices con bienestar personal y social.

1.2 Justificación

En el ámbito educativo, la innovación es uno de los factores necesarios en el proceso de enseñanza y aprendizaje para atraer la curiosidad del niño, acercarlo al conocimiento de manera atractiva, lograr que los docentes vean la escuela como una oportunidad para aprender, un espacio donde sus necesidades e intereses sean atendidos y con esto su desarrollo personal y académico se vea beneficiado.

La innovación comienza desde los planes y programas de estudio, hasta llegar al aula, donde el docente es el encargado de diseñar estrategias atractivas con las que se logren los aprendizajes esperados, dentro del plan y programa Aprendizajes Clave uno de los aspectos que resultó innovador fue la introducción de la educación socioemocional dentro de las horas lectivas y la especificación de que esta se debe trabajar de manera transversal con las diferentes asignaturas y aplicarla en todo momento, en este se menciona que:

La transversalidad de la Educación Socioemocional requiere, para ser más efectiva, que haya oportunidades de trabajar las cinco dimensiones socioemocionales (“Autoconocimiento”, “Autorregulación”, “Autonomía”, “Empatía” y “Colaboración”) más allá de la media hora designada para esta asignatura, el

docente debe favorecer un ambiente positivo de aprendizaje para lograr una interacción beneficiosa entre los miembros del grupo, basada en normas de convivencia y relaciones de respeto, afecto y solidaridad. (SEP, 2017, pp. 522-523)

Al trabajar de manera transversal el aprovechamiento del tiempo es mayor porque se usan diferentes espacios para abordar en este caso, la asignatura de Educación Socioemocional, de esta manera, al considerar que el juego es una de las actividades que los niños realizan con frecuencia por decisión propia, donde disfrutan y aplican normas de convivencia, habilidades personales y sociales, se considera que es conveniente usarlo como método para fomentar la educación socioemocional.

El juego, es flexible, se puede aplicar y trabajar también de manera transversal con las demás asignaturas, haciendo del trabajo académico, más atractivo, además las diferentes investigaciones que centran el juego como parte esencial del aprendizaje son enfocadas a la educación preescolar o con grupo de los primeros dos ciclos de la escuela primaria y en la siguiente investigación, la propuesta es que se trabaje con alumnos de sexto grado, siendo estos los beneficiados con el uso del juego como metodología y aprovecharlo sobre todo para fomentar la educación socioemocional ya que a través de un análisis durante las prácticas profesionales que se llevó a cabo en un escenario post pandemia se considera que en esta área es preciso poner atención para atender las necesidades del desarrollo de habilidades socioemocionales.

Lo que se prevé cambiar con esta investigación es que se tome en cuenta el juego para llevarse a cabo con niños de sexto grado, porque a través de un análisis se observó que en las escuelas primarias hay una ruptura con la didáctica usada entre los primeros años de educación con respecto al último ciclo de la educación primaria y específicamente con el grupo de sexto grado, porque generalmente en este, los métodos de enseñanza y aprendizaje son enfocados principalmente al trabajo a través de estrategias

poco atractivas, de esta manera la utilidad de la propuesta es aplicar la metodología usada del preescolar y primeros años de la primaria pero ahora con docentes del sexto grado, logrando hacer su educación más atractiva, divertida y donde la educación socioemocional se vea beneficiada.

Así mismo esta investigación servirá para contribuir con los docentes frente a grupo para diseñar estrategias que tengan un enfoque lúdico, dándole prioridad al juego y haciéndolo parte de las actividades académicas y cognitivas, valorando las ventajas de aplicarlo para hacer de la escuela un espacio atractivo para los docentes sin dejar a un lado el logro de los aprendizajes esperados, por este motivo al aplicar el juego para fomentar la educación socioemocional ayudará a los alumnos a desarrollar habilidades como el autoconocimiento, la autorregulación, autonomía, empatía y colaboración, contribuyendo a una educación socioemocional con la que puedan tomar decisiones de manera asertiva, previniendo problemas como el estrés, frustración, desmotivación e incluso la depresión y suicidio.

Con esta investigación se pretende actualizar la información sobre este tema, puesto que en la actualidad las emociones son un tema innovador pero en conjunto con el juego lo hacen aún más interesante y llamativo agregando a lo anterior que se presenta una forma de juego que se ha estado fortaleciendo a consecuencia de la pandemia, esta es a través de las tecnologías, herramientas que se han vuelto parte de la cotidianidad y que cada vez se estarán usando con mayor frecuencia dentro de las aulas escolares y la sociedad en general.

De este modo la investigación sobre el tema es viable es significativo, porque no es común que los docentes usen el juego como medio para el aprendizaje y también para los niños es significativo porque realizan actividades que son de su gusto, se mantienen activos y aprenden de

manera divertida, es pertinente porque en este momento de post pandemia los docentes se encuentran con necesidades para recibir una educación socioemocional, donde puedan desarrollar las habilidades de la misma, al mismo tiempo es viable porque los factores temporales y espaciales dan pauta para que las estrategias propuestas se lleven a cabo de manera eficaz y por último es factible porque las dos variables tomadas en cuenta son parte de las necesidades e intereses de los niños.

1.3 Estado del arte

Como parte de una revisión en diferentes fuentes sobre los temas del juego y la educación socioemocional, se recuperaron algunos trabajos de investigación considerados con aportes significativos sobre las dos variables mencionadas anteriormente, el estado del arte:

Busca recuperar para describir y lograr balances e inventarios bibliográficos para dar cuenta del estado de conocimiento actual sobre un concepto. Realizan una larga lectura y su resultado final es la creación de una bibliografía organizada con descripción detallada. (Gómez, Galeano y Jaramillo, 2015, p. 427)

Como parte del proceso de recolección de información en diferentes fuentes a continuación se presentan algunos elementos considerados relevantes para el tema de la presente investigación, con el fin de conocer referentes teóricos, propuestas de estrategias, años en que las indagaciones se llevaron a cabo, objetos de estudio, principales categorías de análisis y conclusiones.

El artículo que lleva por nombre “Evaluación y tratamiento del estrés cotidiano en la infancia”, publicado por los autores: María Victoria Trianes, María J. Blanca y Francisco Javier Fernández (2021), el tema central es el estrés en población infantil, tiene como categorías el estrés cotidiano,

infancia, evaluación y afrontamiento, su objetivo es exponer diversos resultados que ponen de manifiesto la importancia del estudio y evaluación del estrés cotidiano en población infantil, su prevención y tratamiento, principalmente fue a través de intervenciones que promovieron la adquisición de estrategias de afrontamiento.

Algunos de los temas que se desarrollan dentro de esta son el concepto de estrés cotidiano infantil y evaluación del estrés cotidiano trabajando autores como Lazarus (1986) y Escobar (2008). Los resultados de esta investigación hacen referencia a que desde el punto de vista de Trianes, Blanca, Fernández, Escobar y Maldonado (2012):

La prevención y el tratamiento del estrés cotidiano infantil se centran en la promoción de estrategias eficaces de afrontamiento, se refieren a los esfuerzos voluntarios realizados con la finalidad de manejar las situaciones estresantes. Estas estrategias pueden ser centradas en el problema, buscar diversiones relajantes, distracción física, esforzarse, tener éxito y fijarse en lo positivo. (p. 33)

La tesis “El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil”, desarrollada por Meritxell Vilaró Tió (2014), tiene por objeto de estudio la educación emocional centrada en el juego en el contexto escolar y algunas de las categorías que se despliegan son: educación emocional, educación infantil, emoción y juego, siendo su objetivo el diseñar una propuesta de intervención para trabajar la educación emocional a través del juego.

Los temas que se encuentran en su marco teórico son: las emociones y su importancia, teorías del juego, evolución del juego, el juego simbólico, desarrollo de las emociones a través del juego y ¿Inteligencia emocional o educación emocional? A lo largo de la investigación se consultaron autores como Garvey (1985), Goleman (1995) y Bisquerra (2012), cabe mencionar que se utilizó una metodología activa, participativa y significativa, con la

investigación se concluyó que “a través del juego se desarrollan las actividades para trabajar la educación emocional en los niños” (Vilaró, 2014, p. 40).

En el proyecto de investigación “Innovar desde un proyecto educativo de inteligencia emocional en primaria e infantil”, llevado a cabo por las autoras María Cinta Aguaded y María José Pantoja (2015), su objeto de estudio es la inteligencia emocional y algunas de las categorías que se analizan son: inteligencia emocional, educación emocional, impulsividad y conflictos, se tomó como objetivo el favorecer el desarrollo adecuado de la personalidad y del conocimiento social para conseguir el máximo bienestar social del alumnado, además uno de los temas desarrollados son las nuevas teorías sobre la inteligencia emocional.

El registro de información fue mediante cuestionarios, registro de anécdotas y diario del tutor, Aguaded y Pantoja (2015), destacan como conclusión que:

Es necesario realizar una alfabetización emocional desde Infantil, comenzando con las emociones más básicas y aprendiendo a diferenciar unas de otras. Los programas de inteligencia emocional se presentan como una alternativa válida para entrenar en habilidades emocionales, sociales y de resolución de conflictos. (p. 86)

En la tesis “La educación emocional dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4° y 5° primaria”, la autora es Deisy Johanna Tiria Morales (2015), tiene por objeto de estudio las emociones en el desempeño académico, en esta se analizan las categorías de la influencia y papel de las emociones así como competencias emocionales, ahora bien su objetivo de estudio consiste en determinar la importancia que tienen las emociones negativas para los padres y docentes, además analizar cómo influyen en el desempeño académico de los niños, la baja concentración y reacciones agresivas que afectan la convivencia tanto en casa como en el colegio.

Los temas que se desarrollan a lo largo de la investigación son: la formación integral como respuesta a los desafíos de la sociedad, educación emocional y competencias emocionales, en los que se retoman a algunos autores como Freire (2004) y Bisquerra (2012), la metodología que se utiliza en esta investigación es cualitativa, algunos de los instrumentos que se utilizaron fueron cuestionarios de opinión, conocido como TMMS- 24 , entrevistas semiestructuradas y observación directa, llegando a la conclusión de que:

Para los docentes como para los padres de familia existe una relación directa entre las emociones, el manejo que se les dé y el desempeño académico de los niños y las niñas porque mencionaron que las emociones se detectan y se les presta atención cuando son negativas, porque pueden afectar la convivencia tanto en el hogar como en el colegio y pueden generar desconcentración en las clases, haciendo que el desempeño baje. (Tiria, 2015, p. 37)

En la tesis “La toma de conciencia emocional a través del juego deportivo en diferentes grupos de edad”, realizada por la autora Conxita Duran Delgado (2017), tiene por objeto de estudio el bienestar socioemocional de los alumnos a través del juego, para poder llevar a cabo la investigación se tomaron en cuenta algunas categorías como el juego motor, emociones, educación socioemocional, bienestar, inteligencia emocional y competencias emocionales, teniendo como objetivo el demostrar que la educación física ejerce un papel muy destacado en la educación de competencias emocionales, siendo los juegos motores recursos pedagógicos de primer orden cuando el objetivo se orienta hacia la mejora del bienestar socioemocional de los alumnos.

Los temas desarrollados a lo largo de la investigación son: los juegos motores con y sin competición, la educación del bienestar emocional, las emociones, inteligencia emocional y competencia emocional, la

metodología utilizada es la cualitativa con enfoque etnográfico, llegando a la conclusión que “la práctica de juegos motores genera estados emocionales y estados de ánimo de signo positivo que encaminan a los participantes hacia estados de bienestar subjetivo” (Duran, 2017, p. 20).

En la tesis “El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación infantil”, llevada a cabo por la autora Marta Gutiérrez (2017), tiene por objeto de estudio el juego en el currículo y la manera de utilizarlo en un aula, desarrollando las categorías del juego, educación infantil, currículo y metodología, su objetivo es investigar acerca del juego y los beneficios que este puede aportar para el desarrollo de los niños, además se desarrollaron algunos temas como ¿Qué es el juego?, teorías sobre el juego, características y funciones del juego, el juego en el currículo de educación infantil y la realidad del juego en el aula.

Además, en esta, se llevó a cabo una investigación cualitativa en la que se usaron técnicas como la observación participante y la entrevista en profundidad, llegando a la conclusión de que “el juego como metodología de trabajo es un instrumento fundamental para el aprendizaje de todos, pero sobre todo para el aprendizaje de los más pequeños” (Ruiz, 2017, p. 40).

En el artículo llamado “Psicología positiva, educación emocional y el programa aulas felices”, sus autores son Rafael Bisquerra Alzina y Silvia Hernández Paniello (2017), su objeto de estudio es el bienestar a través de la psicología positiva y la educación emocional, se tomaron en cuenta las categorías de psicología positiva, bienestar, educación emocional, fortalezas personales y atención plena teniendo por objetivo el argumentar sobre la importancia de potenciar el bienestar en la educación, para ello se desarrollaron los temas del bienestar como meta de la educación, educación emocional para el bienestar, aplicaciones de la psicología positiva a la educación y la psicología positiva en el programa aulas felices,

llegando a la conclusión de que “los resultados sobre la aplicación de la psicología positiva, educación y programa de aulas felices en la educación son altamente positivas” (Bisquerra y Hernández, 2017, p. 60).

En la tesis “El juego en el desarrollo social y emocional en la primera infancia”, sus autoras son Grace María Luyo y Leyde Ursula Sanchez, (2019), tiene por tema central la importancia del juego en el desarrollo socioemocional en la primera infancia, con el objetivo de dar a conocer cómo a través del juego el niño puede desarrollar su aprendizaje social y emocional, logrando con ello la formación de su identidad y su autonomía, en esta se presenta la siguiente pregunta de investigación ¿Cuál es la importancia del juego en el desarrollo socio emocional del infante?

Algunos de los temas que se desarrollan son: definición del juego, teorías psicológicas del juego, tipos de juego, desarrollo emocional en la primera infancia, relación entre los tipos de juego y el desarrollo socio emocional de la primera infancia, de esta manera se llega a la conclusión de que el juego:

Es una actividad lúdica basada en un proceso de aprendizaje que le permite al infante desarrollarse integralmente tanto en el aspecto social como emocional principalmente, así mismo que existe una influencia y relación entre el juego y los aspectos socio emocionales, pues a partir de esta actividad el infante aprende valores, normas y actitudes del contexto en el que se va desarrollando. (Luyo y Sanchez, 2019, p. 33)

En la tesis “Influencia del desarrollo socioemocional en el rendimiento académico de los niños y niñas de un colegio en la ciudad de Bucaramanga” elaborada por las autoras Tania Valentina Chaparro Ballén y María Lucia Suescun Esparragoza (2020), tiene por objeto de estudio las emociones y la relevancia en el rendimiento escolar, analizando las categorías de desarrollo socioemocional, motivación, niños, rendimiento académico, inteligencia emocional, emociones y aprendizaje, teniendo por objetivo analizar la influencia que tiene el desarrollo socioemocional del

niño en el rendimiento escolar, usando como estrategia las actividades rectoras.

En el marco teórico se desarrollaron algunos temas como el desarrollo socioemocional, rendimiento académico, motivación escolar, aprendizaje, emociones positivas y habilidades sociales, su metodología es de carácter cualitativo con un enfoque de estudio de casos, en la misma se utilizaron técnicas y métodos como lo son la observación, rúbricas, videograbación y entrevista, obteniendo como resultado que el desarrollo socioemocional de los niños:

Influye en su rendimiento académico y más aún en la actual contingencia a la cual los niños debieron adaptarse rápidamente, ya que estos procesos son el punto de partida para una educación de calidad donde se le dé un valor importante a las emociones de los niños como parte fundamental de su proceso cognitivo. (Chaparro y Suescun, 2020, p. 51)

Finalmente en la tesis que lleva por nombre “El juego como una estrategia para favorecer el desarrollo de la autorregulación emocional en los niños de 4 años a través de la educación virtual en una I.E. particular de Santiago de Surco”, elaborada por los autores De la Fuente Simpson y Tamara Andrea (2021), se tiene por objeto de estudio la definición del juego y autorregulación emocional, su importancia y cómo estos pueden ser desarrollados efectivamente por medio de la educación virtual, así mismo se analizaron las categorías del juego, autorregulación emocional y educación virtual.

Teniendo por objetivo analizar el rol del juego como una estrategia para desarrollar la autorregulación emocional en niños, desarrollando en el marco teórico algunos temas como la importancia del juego en el desarrollo de la autorregulación emocional, la autorregulación emocional, la relación entre el juego y el desarrollo de la autorregulación emocional y juegos para

favorecer el desarrollo de la autorregulación emocional en la educación virtual.

La metodología que se utiliza es de investigación acción con enfoque cualitativo, así mismo se usaron como métodos e instrumentos la lista de cotejo, diario de campo y la observación destacando como conclusión que “el juego debe de ser considerado una estrategia que favorece la autorregulación emocional de los niños y, es una herramienta fundamental en el aula presencial y virtual” (Fuente, 2021, p. 52).

En las diferentes fuentes se rescataron siete tesis, dos artículos y un proyecto de investigación, todas se aplicaron con el método cualitativo, seis con enfoque de investigación acción y en una con etnográfico, además coinciden en la utilización de la observación como técnica para la recopilación de información, a partir de un análisis de todos los documentos se rescata que la educación socioemocional se debe trabajar desde la niñez para desarrollar habilidades sociales, por ello se menciona que se deben aplicar diversas estrategias en el aspecto académico de manera constante, así mismo se alude que el juego es una metodología e instrumento para el aprendizaje, siendo innovador para ejecutar actividades en las que se incluya la educación emocional en niños y de este modo lograr su bienestar.

1.4 Objetivos

Para que una investigación cumpla con su finalidad es necesario tener en cuenta los objetivos, en el proceso su análisis permite que las acciones encaminadas centren su atención en lograr lo propuesto en estos.

Los objetivos de investigación son acciones que se propone para la investigación, indicando las metas que se plantean.

Una vez que se logra el objetivo de la investigación ésta llega

a su fin. Es relevante tener en cuenta que los objetivos indican lo que se hará en la investigación, pero no señala como se hará o cual es la importancia de hacerla. (Álvarez, 2020, p. s/p)

Objetivo general

Analizar la implementación del juego como medio a través del análisis de referentes teóricos para fomentar la educación socioemocional en niños de educación primaria.

Objetivos específicos

Para tener claridad en el proceso sobre las acciones a realizar, se definen los objetivos específicos, estos “desglosan e indican los pasos definidos y observables para lograr cumplir el objetivo general”. Universidad Naval. (s.f. p. 6)

Proponer el juego como medio a través de estrategias para fomentar el desarrollo de la educación socioemocional.

Identificar los beneficios del juego en el alumno a través de la implementación de actividades que favorezcan el desarrollo de las dimensiones socioemocionales.

Analizar las dimensiones socioemocionales que se fomentan con el juego, a través de la observación y revisión de referentes teóricos para promover la educación socioemocional.

1.5 Pregunta de investigación

Dentro de una investigación uno de los apartados que orientan el tema es la pregunta porque:

Las preguntas de investigación clarifican las ideas del investigador, al determinar y definir lo que se quiere saber, conocer o resolver; del problema objeto de estudio, da la orientación para que este elabore desde su postura el fundamento de la investigación. Universidad Naval. (s.f. p. 5)

En este caso lo que se quiere saber es referentes a dos variables: el juego y la educación socioemocional, donde el objeto de estudio son los alumnos de sexto grado haciendo hincapié en que lo que se desea conocer es la influencia del juego como medio de aprendizaje para la educación socioemocional, la pregunta planteada es la siguiente:

¿De qué manera la implementación de juego permite fomentar el desarrollo de la Educación Socioemocional en los alumnos de sexto grado de Educación Primaria Hermenegildo Galeana en el ciclo escolar 2021-2022?

1.6 Supuesto

El supuesto dentro de la investigación: “guía y orienta una investigación que lleva al descubrimiento de nuevas aportaciones al saber” (Canales, s.f., p. 106). Por ello, dentro de la presente investigación se alude a que:

La implementación de diversas estrategias del juego permite el desarrollo de la Educación Socioemocional en alumnos del sexto grado de Educación Primaria.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 El juego en la educación

2.1.1 Definición del juego

La definición de juego varía de acuerdo al autor, cultura y momento histórico, sin embargo, se ha llegado a la conclusión de es una actividad universal, practicada no solo en la infancia, sino en todas las etapas del ser humano, además se presenta de manera innata y natural formando parte de su rutina, siendo esencial durante el crecimiento y desarrollo, de acuerdo con el libro llamado el juego infantil y su metodología (s. f.):

El juego es un ámbito de aprendizaje en el que los niños adquieren modelos de comportamiento y habilidades que les servirán en el futuro para su adecuada inserción en el mundo adulto, la actividad lúdica de una sociedad es el reflejo de los valores de su propia cultura. (p. 24)

De esta manera las habilidades se adquieren y se fortalecen, porque al estar en interacción con otras personas sus conocimientos avanzan hacia zonas de desarrollo próximo, dentro de los juegos se presentan normas de convivencia e imitación de actividades que son propias de los adultos, de esta manera el juego prepara a la infancia para situaciones futuras, sin embargo, se debe considerar que los juegos no solo son movimientos motrices, sino también intelectuales:

En los juegos que exigen más actividad, no solamente la fuerza física recibe un aliento vivificante, sino también la fuerza intelectual; y aun podría añadirse que, si bien se considera, es tal vez la inteligencia la que mayor y más real provecho saca de esta clase de juegos. (Cuellar, 2003, p. 78)

La cultura se ve reflejada en los juegos, cada cultura tiene diferentes reglas de convivencia, valores, conocimientos y formas de interacción, ello definirá los tipos de juegos y la forma en que se realicen, generalmente los niños

juegan todo el tiempo y uno de los lugares donde pasan gran parte del día es la escuela, poniendo en práctica los modelos de comportamiento a seguir, pero aquí el acompañamiento pedagógico es necesario para lograr los aprendizajes, de lo contrario solo se estaría tomando al juego con una actividad recreativa, dentro del libro el juego infantil y su metodología. (s. f.), se menciona que el juego es parte de la vida de un infante y, además:

Es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando. (p. 9)

Los niños juegan en todo momento, interactúan con los objetos que les rodean, los manipulan, avientan, tiran y tocan, experimentando con ellos para poder entender el mundo que les rodea, los objetos son convertidos en juguetes a través del juego simbólico, imitando lo que observan en los demás o simplemente descubriendo, porque el juego en la etapa de la infancia:

Revela en los mismos las más íntimas disposiciones en su interior. Toda la vida del hombre hasta su poster aliento, toda esta vida, serena o sombría, pacífica o turbulenta, activa y fecunda o inerte y estéril, tiene su origen en esta época del hombre-niño. (Cuéllar, 2003, p. 77)

De esta manera el juego se convierte en el primer medio para aprender durante la infancia, además se disfruta el aprender porque se hace por gusto, disfruta del proceso y demuestra interés por realizándolo de manera favorable, es así como en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.), hace mención que:

El juego principia desde los primeros albores de disociación entre la asimilación y la acomodación, desde el momento en que el niño agarra por el placer de agarrar, se balancea por el placer de balancearse, etc., en una palabra, repite sus conductas. (p. 56)

La práctica del juego mejora esos procesos de asimilación y acomodación, cuando no puede realizar alguna actividad, la ve como un reto que al realizarlo ya es juego, porque disfruta la actividad, este comienza desde que el niño disfruta realizar la actividad y al estar en contacto con el objeto, su aprendizaje sobre él se perfecciona y al usarlo, aplica sus conocimientos y reglas de comportamiento que la sociedad le impuso, pero además le está dando un lugar a esos conocimientos, es decir acomoda la información dentro de sus aprendizajes para futuras situaciones.

Cada situación presentada en los juegos despierta la curiosidad del niño, lo motiva para aprender, repite las reglas y valores que le fueron enseñados en su hogar y en la escuela, sin necesidad de que alguien le recuerde lo que debe hacer “así esos juegos influyen inevitablemente en la vida del hombre, despertando y alimentando en él las virtudes morales y cívicas” (Cuéllar, 2003, p. 78).

De este modo, el juego se convierte en una característica de la niñez, sin embargo, se puede realizar a cualquier edad, a decir de Paredes (2002) citado en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.), menciona que está presente en todas las etapas del ser humano, desde pequeños se comienza por el juego simbólico y la curiosidad por aprender y explorar su contexto, posteriormente adquieren un mayor nivel mayor de dificultad, hasta llegar a las reglas, donde se necesita de un razonamiento con mayor nivel de complejidad para conseguir al objetivo o cumplir la meta.

De esta manera el juego no solo consiste en actividades lúdicas en las que se busque diversión, esparcimiento o por simple actividad para pasar el rato, sino que va más allá, siendo un proceso por el cual los seres humanos aprenden del mundo que les rodea y al aumentar de complejidad pasan hacia una zona de desarrollo próximo.

Es así como se logran perfeccionar los aprendizajes y al estar en interacción con diferentes personas adquieren habilidades sociales que le permiten integrarse de manera adecuada en la sociedad, además en el juego también se compite y se lucha, porque cada una de las actividades que lo conforman es para llegar un fin, hay ganadores y perdedores, los participantes durante el proceso deben dar su mayor esfuerzo para sobresalir y si es en equipos, sus técnicas de liderazgo, organización, comunicación y cooperación son la clave para tener ventaja sobre los demás, con ello se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo, mejorando el bienestar personal.

2.1.2 Teorías del juego

2.1.2.1 Teorías clásicas

Teoría fisiológica o superflua

El juego ha existido desde siempre al ser una necesidad del hombre, la necesidad por investigar sobre él va ligada al valor que se le otorga de generación en generación, las investigaciones sobre este se realizan a través de perspectivas distintas, cada una de las personas interesadas se centran en puntos de interés específicos y de acuerdo con sus intereses, la curiosidad genera que se indague de manera crítica, el experimentar genera más conocimientos y al tener varias propuestas que dan respuesta a las preguntas ocasiona que las teorías creadas se confronten y de esta manera los conocimientos sean de calidad.

A continuación, se presentan las principales teorías clásicas del juego y que atienden las necesidades de esta investigación, cubriendo la etapa en la que se encuentran los niños de sexto grado.

En primer lugar, se encuentra la teoría planteada por Herbert Spencer y Friedrich Schiller llamada la teoría fisiológica, superflua o del exceso de energía, Spencer (s.f.), citado en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.), menciona que:

El hombre, como especie superior, no tiene que dedicar toda su energía a satisfacer sus necesidades básicas, así que el juego le sirve para liberar o derrochar el excedente de energía que no consume: el hombre invierte esa energía en actividades superfluas que no son necesarias para la supervivencia, como el juego, sobre todo si es de carácter físico-motor. (p. 16)

Es necesario que se libere esa energía o tensión generada por situaciones no tan agradables o después de momentos que implican el estar en concentración y presión constante (véase anexo 1), al liberar esa energía a través del juego, al disfruta estar y estar en movimiento, en compañía con personas que comparten ese mismo gusto por la actividad, se convierten en momentos placenteros.

Teoría psicológica

Se considera que, al estar en movimiento, el cuerpo se activa, dando más energía de la que se perdió, porque a través del juego se liberan situaciones de estrés, tensión o emoción desfavorable, una de las teorías que alude a lo antes mencionado es la siguiente:

Teoría de la relajación de Moritz Lázarus:

El juego sirve para descansar, es, por tanto, una forma de recuperar la energía que hemos gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y/o un alto nivel de concentración. Al contrario que en estas actividades, para él, cuando gastamos energía a través del juego lo que estamos haciendo es liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria. (Ruiz, 2017, p. 10)

Generalmente lo antes señalado se presenta al realizar juegos motrices, algo similar como con el deporte, porque el cuerpo al estar activo, libera la tensión, provocando relajación, por otra parte, en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.) alude a que el juego “no produce gasto de energía, sino que es un sistema para recuperarla cuando la necesitamos o cuando

estamos decaídos. El juego rompe con el trabajo y las actividades cotidianas, permitiéndonos descansar, distraernos y liberarnos (p. 17).

El juego como una actividad relajante, (véase anexo 2), al estar en movimiento y liberar el estrés, la energía que se queda es la de satisfacción, alegría y descanso de los músculos por el hecho de estar en movimiento por gusto, disfrutando de las acciones realizadas en el juego motriz, de esta forma el cuerpo se equilibra con las tareas realizadas de manera mental.

2.1.3. Teorías modernas

Juego y psicoanálisis según Freud

Uno de los autores inmerso en la educación educativa es Freud, interesado en el comportamiento de las personas desde etapas infantiles, por ello a continuación se presenta su teoría propuesta en el juego.

La teoría de Freud (s.f.), considera que el juego forma parte de la naturaleza, en la que las emociones son un factor esencial porque:

Los niños pueden llevar a cabo sus deseos insatisfechos y a través del cual pueden expresar sus sentimientos, así como los sentimientos reprimidos. Freud afirma también que a través del juego los niños superan ciertos acontecimientos traumáticos por los que han pasado, esto lo consiguen a través de la repetición en la actividad lúdica. (Ruiz, 2017, p. 12)

El juego al ser una actividad realizada por placer, se repite constantemente y el niño al practicarla se expresa, mostrando sus emociones ante las situaciones que se le presenten, su libre expresión le permite además conocerse, de esta manera “para el psicoanálisis, el juego cumple una función terapéutica o catártica similar a la del sueño, proporcionando una oportunidad de expresión a la sexualidad infantil” (Linaza, 2000, en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.), p. 20).

Los sentimientos reprimidos se quedan guardados en la persona y de manera inconsciente en el juego la persona busca darles respuesta, dejándolos en libertad y sintiéndose en un estado de bienestar, dando a

conocer a los demás sus sentimientos y emociones, de esta manera el niño ve al juego como una realidad en la que tiene el control de situaciones que en algún momento le hicieron sentirse cohibido, es así como el juego se convierte en un instrumentos para lograr que los sueños sean llevados a cabo y no se quede en un mero sentimiento o emoción.

Teoría psicogenética de Piaget

Piaget realizó aportes significativos en el estudio de los niños y en este caso no es la excepción, su teoría psicogenética, esta está ligada directamente con los estadios, de acuerdo con la investigación y por la edad de los niños, se encuentran en el estadio de las operaciones concretas que corresponde de los 7 a los 11 años, de esta manera a decir de Piaget (s.f.), citado en Luyo y Sanchez (2019) señala que “el juego es la única forma de que el niño se vincule y conozca la realidad, ya que ve al juego en la manera en cómo los niños nos enseñan sus estructuras mentales” (p. 14).

El niño tiene su propia perspectiva del mundo real, sus estructuras mentales se forman a través de la interacción que tiene con su contexto y sus aprendizajes se ven reflejados en las actividades que realiza, por ello el juego al ser característico del infante, es el medio por el cual el adulto lo conoce.

Además, en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.), menciona que durante esta etapa:

Aparece el juego de reglas, porque a medida que los juegos se van complicando, requieren de unas normas y una estructura que en ocasiones son imprescindibles para que el juego sea «jugable». Ello requiere la representación simultánea y abstracta de las acciones de los distintos jugadores. (p. 19)

En esta etapa los juegos tienen una complejidad mayor, las reglas y el acompañamiento del docente tienen más importancia para que durante el proceso no se desvíen de los objetivos cognitivos y sociales, (véase anexo

3), puesto que al tener una mayor rigurosidad en las reglas se puede llegar a pensar que el juego se pierde por los contenidos académicos, la forma en se juega hace que sea funcional.

Vygotski y Elkonin: la escuela soviética

Los niños al jugar, observan los objetos, a las personas y lo que realizan, al ver lo que sucede en su contexto inmediato buscan realizar lo mismo, pero con sus propios recursos, desarrollando sus capacidades, para Vygotski (s.f.), citado por Ruiz (2017), hace referencia a “el juego como una acción espontánea de los niños con un gran valor socializador, ya que a través del juego los niños aprenden a conocer sus límites y capacidades, así como las normas sociales” (p. 8).

Considerando que la socialización es uno de los factores necesarios para que el hombre aprenda, además al estar realizando una actividad como lo es el juego, el niño se conoce a sí mismo, sus capacidades y habilidades, proponiéndose mejorar con la práctica, además dentro del juego, la imitación es un factor característico, porque los infantes al mirar su contexto y las personas que se encuentran en él, usan el juego de roles, imitando lo que ven, de acuerdo con sus intereses.

A decir de Vygotski (s.f.), citado en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.), el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno, este los niños observan su alrededor, los objetos que los mayores usan y comienzan con el juego de roles, donde de acuerdo con sus intereses y el contexto en el que se encuentren, imitan las actividades realizándolas con objetos a escala, por ejemplo, el tener pequeños cultivos, para esto se necesita del acompañamiento permanente del adulto.

El acompañamiento en este caso es por parte del docente, al enseñarle y guiarlo con los pasos a seguir en cada una de las actividades, así como con el contenido académico, a esto se le llama zona de desarrollo próximo que se refiere a la distancia que hay entre el nivel de desarrollo del niño y

la del adulto, es decir los dos se encuentran en un nivel cognitivo distinto, pero a través de la realización de este tipo de juegos el adulto ayuda al niño para que este adquiera los conocimientos y habilidades que le permitan avanzar hacia el nivel cognitivo del adulto es decir hacia su zona de desarrollo próximo, este está determinado por el objetivo de tener capacidad de resolver un problema sin la ayuda de nadie.

De esta manera analizando su contexto, los recursos de los que dispone y los conocimientos previos para aplicarlos y resolver el desafío que se le pudiese presentar.

El juego adquiere un carácter marcadamente social, al desarrollar actividades que las personas mayores realizan con fines económicos o con la intención de recibir algo a cambio, (véase anexo 4), los niños y adultos pueden aprender a dominar sus capacidades y habilidades con las normas sociales cuando juegan, porque recrean un escenario apegado a la realidad, con el que pueden interactuar y conocer y al mismo tiempo, en el juego se ofrecen capacidades personales a los demás, ayudando a los más pequeño e incluso brindando sus habilidades en actividades de los mayores, además se aprende de otros, de interactúa, convive entre otros.

2.1.4 Tipos de juego

El juego didáctico

Para el aprendizaje dentro de las escuelas, uno de los juegos que se propone realizar es el didáctico, puesto que las actividades se realizan de manera divertida y atractiva para los dicentes.

Chacon (2008) refiere que son estrategias lúdicas con carácter formativo que se pueden utilizar en cualquier nivel educativo, estas deben estar regladas con el fin de llegar a un objetivo o meta académica, en este caso el juego no solo es visto como un medio para divertirse, incluye momentos de acción pre-reflexiva para diseñar sus técnicas de acción, los métodos y acciones a realizar, implica la desimbolización o apropiación abstracta-

lógica, comprendiendo la realidad desde un sentido crítico aplicando los conocimientos previos para una nueva acomodación de información que le permita avanzar hacia una nueva zona de desarrollo próximo.

Además, estas están especialmente diseñadas para el logro de objetivos de enseñanza curriculares y académicas, así como habilidades, actitudes y valores que están determinados por los planes y programas de estudio, en los juegos didácticos se promueve la creatividad, imaginación e innovación con la que los alumnos desarrollen otras habilidades que les permitan desarrollarse en el ámbito académico, pero sobre todo con las cuales sean capaces de enfrentarse y adaptarse a la vida.

El juego didáctico es una estrategia flexible para que todos aprendan en su forma más natural, mantenerlos activos permite que estén atentos al tema, en estos tipos de juegos el cuerpo y la mente son los protagonistas, puede ser que a veces se use más la motricidad y otras ocasiones se use más la mente, además “pueden utilizarse en el proceso de enseñanza y aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados durante una determinada clase o tema, por lo tanto, la idea es demostrar que siempre las actividades van enfocadas a mejorar el rendimiento del alumno” (Montero, 2017, p. 76).

El juego se distingue por ser atractivo, (véase anexo 5), pues su variedad en actividades es infinito, así como sus recursos a utilizar, además es innovador porque su flexibilidad hace que se adapte a cualquier estrategia de las asignaturas, de esta manera el juego representa una oportunidad para socializar, porque difícilmente un juego se puede llevar a cabo de manera individual, asimismo en el juego “los docentes dejan de ser el centro de la clase, los “sabios” en una palabra, para pasar a ser meros facilitadores-conductores del proceso de enseñanza- aprendizaje” (Chacon, 2008, p. 2).

En la escuela tradicional el maestro es el sabio, pero en la actualidad, es el facilitador del aprendizaje, el encargado de proporcionar los materiales necesarios para el logro del aprendizaje y diseñadores de estrategias con los que provoquen la curiosidad del docente a seguir aprendiendo.

Ahora el alumno es el centro de aprendizaje, ocasionando que los docentes busquen los materiales necesarios para que el aprendizaje sea significativo y al tomar la naturaleza del niño como un aspecto fundamental dentro del diagnóstico, se llega a una de las herramientas potenciadoras de aprendizaje, el juego, sin embargo para poder lograr los objetivos del aprendizaje es necesario que el docente sepa guiar a los alumnos, conocer el uso adecuado de los materiales que va a utilizar, el objetivo del juego, tener habilidad de control de grupo para imponer las reglas y cumplirlas a lo largo del juego para que este cumpla con los objetivos curriculares, además de acuerdo con los objetivos y aprendizajes esperados.

Cabe resaltar que el docente es quien decide cómo utilizarlo dentro del aula en el proceso de enseñanza y aprendizaje, porque es quien conoce a sus alumnos, sabe de sus intereses y necesidades y tiene en cuenta que es lo que deben aprender.

Para el juego didáctico se debe tener en cuenta que este no solo es para diversión o forma de esparcimiento, en este, los objetivos deben estar presentes en todo momento, incluso desde que el docente elige las actividades a realizar ya debe tener organizado el juego, de tal manera que los logros de aprendizaje estén presentes durante el proceso, teniendo en cuenta que todos los alumnos aprenden diferente y debe incluir en él, herramientas adecuadas como lo es el reforzar las indicaciones o tema de manera oral, presentar elementos visuales y objetos con los que puedan interactuar para que todos los alumnos tengan la oportunidad de aprender a su manera.

Los juegos didácticos dentro del marco educativo no tienen por qué verse como una pérdida de tiempo, más bien son una forma que permite llamar la atención de la población

estudiantil y con esto mejorar sus notas y por consiguiente el rendimiento académico, además brindan la posibilidad de que los y las profesoras abandonen el método conductista. (Montero, 2017, p. 77)

Chacón (2008) señala que dentro de los juegos didácticos se deben tener en cuenta acciones que los distinguan de un juego normal, algunas de estas son que el juego debe estar reglado por el docente, de acuerdo con los propósitos que se tengan, las reglas a seguir deben estar planteadas de tal forma que sean entendidas por los alumnos, deben ser claras, concretas y precisas, además de tener reglas que condicionen la tarea del docente, teniendo en cuenta que solo debe guiar el aprendizaje, acompañar y crear ambientes adecuados que estimulen su creatividad y curiosidad, ahora bien el prohibir determinadas acciones también es parte de la labor docente dentro del juego didáctico, porque la interacción entre compañeros debe ser con respeto, empatía y trabajo colaborativo.

Aunque a veces los juegos sean una competencia se debe tener en cuenta que todos dan su mayor esfuerzo y eso tiene que ser valorado por todos sin discriminación ni burlas, así mismo el docente tiene que estar repitiendo las reglas para que el juego no se salga de control o pierda sus objetivos de aprendizaje.

La utilización del juego educativo tiene múltiples funciones, una de ellas es que el juego es diverso y flexible, con ello el aprendizaje se adquiere de manera heterogénea, adaptándose al alumno, en el contexto educativo “se entiende como juego educativo aquel que tiene el objetivo, implícito o explícito, de que los niños aprendan algo específico, sin perder su parte placentera y lúdica” (Bermejo y Blázquez, 2016, p. 59).

Al elegir este método de enseñanza y con las estrategias correctas el alumno puede aprender a su propio ritmo, participando de manera activa con sus compañeros, no solo movilizandolos conocimientos que tenga que

aplicar en equipo sino también de manera individual, porque conoce sus alcances en conocimientos, habilidades y destrezas, se prepara al alumno para enfrentarse a la vida e insertarse en la sociedad con habilidades como el resolver problemas y retos, tener iniciativa, auto motivarse y aprender de manera constante para ser mejor.

Con esta propuesta pedagógica se respeta la naturaleza del niño, sus ritmos de aprendizaje, se rompen con tensiones que puede haber en el clima escolar y además se le da libertad para aprender, así mismo disfruta de las actividades que realiza porque lo ve como un espacio para disfrutar, de acuerdo con Andrade y Ante (2010), citado en Montero (2017), los juegos didácticos “despiertan el interés hacia las asignaturas, despiertan la necesidad de adoptar decisiones, exigen la aplicación de los conocimientos adquiridos en las diferentes temáticas y constituyen actividades pedagógicas dinámicas” (78).

Por otro lado de acuerdo con Decroly, citado en Bermejo y Blázquez (2016) menciona que los juegos educativos tienen características específicas, por ejemplo que su principal finalidad consiste en ofrecer al niño objetos, herramientas y todo lo necesario para poder desarrollar las funciones mentales y físicas que este conlleve, teniendo en cuenta que estos materiales ayuden a la atención necesaria para los temas cognitivos, la retención y la comprensión de los temas académicos, así mismo en los juegos una de las cosas que se debe trabajar es el trabajo en equipo y colaborativo, con la finalidad que desarrollen habilidades sociales.

Otra de las características es que se desarrollan mayormente en el aula, pero estos deben ser atractivos, favoreciendo la curiosidad del alumno y cumplir con sus centros de interés, agregando que sean llamativos, con un uso fácil y práctico para que a los alumnos no les cueste trabajo entender su funcionalidad o no puedan usarlos además, no deben ser materiales tan costosos para que tanto las escuelas como los padres de familia los puedan

adquirir y esto no se convierta en una barrera de aprendizaje por los costos elevados.

Los juegos competitivos y cooperativos

El juego competitivo es aquel que se caracteriza por la competición entre jugadores o entre equipos, (véase anexo 6). Cuando los niños juegan a este tipo de juego, en la mayoría de las ocasiones, se encuentran ante una situación compleja, ya que los niños sienten que su aceptación en el grupo o la clase depende de si ganan o pierden, y esto provoca niveles altos de frustración y agresividad.

De esta manera a través de una investigación de Johnson y Johnson, (1994), citados en Alonso y Filibi (2015) exponen que:

El clima de competencia se incrementaba a medida que se ascendían los cursos del colegio hasta alcanzar la universidad. Del mismo modo, era raro encontrar grupos de trabajo en los que cada alumno celebrase el aprendizaje de sus compañeros y que compartiesen los progresos. (p. 351)

Se debe tener cuidado con implementar este tipo de juegos en las escuelas porque la finalidad de todas las estrategias es lograr que todos tengan una participación activa, con la que liberen estrés, cumplan con una de sus necesidades básicas que es el movimiento, generando motricidad y llegar a zonas de desarrollo próximo más complejas desarrollando habilidades y destrezas que les permitan avanzar más, la competitividad genera desafíos y problemáticas entre los jugadores, causando problemas en el clima escolar y ambientes de enseñanza y aprendizaje.

Por su parte en el juego cooperativo se busca que todos los participantes se unan en busca de un mismo fin, compartiendo responsabilidades en común, por ello:

Estos juegos potencian las actividades en grupo con el fin de conseguir un objetivo común. Este tipo de juego promueve la sensibilización, la cooperación, la comunicación y la sociabilidad. Se busca la participación de todos los miembros

del grupo, y no la individualidad. Es un buen recurso para promover la educación en valores. (Bermejo y Blázquez 2016, p. 61)

Este tipo de juego es adecuado para el trabajo en equipo, en el que todos sus participantes realizan las acciones por un bien común, en donde la organización en cada uno de ellos determina la eficacia del proceso y resultado, es una estrategia donde se evidencia que la unión hace la fuerza y que en conjunto se pueden lograr los objetivos de manera eficaz, además con este tipo de juegos se fomenta la inclusión al tener cuenta a todos los integrantes del equipo para realizar tareas específicas, la empatía para ponerse en el lugar del otro y ayudarlo a solucionar los problemas que se le presenten, siendo un objetivo en común.

En este tipo de juegos cooperativos, la acción de todos determina el producto final, de esta manera todos los integrantes del equipo se convierten en parte importante, aumentando la motivación entre ellos.

Los juegos tradicionales

Los juegos han existido desde siempre, el hombre por naturaleza y curiosidad interacciona con los objetos que le rodean para aprender, usa los mismos con finalidades recreativas y de entretenimiento, con el tiempo los juegos se van perfeccionando y aparecen nuevos, pero los que han perdurado en la cultura de la sociedad son los juegos tradicionales, estos:

Se transmiten de generación en generación con continuidad durante un determinado periodo histórico, en la descripción y la explicación del desarrollo de todos y cada uno de los juegos, se puede afirmar que existe una gran variedad de estos, para todas las edades, géneros, gustos y exigencias de las personas. (Ampush, 2015, citado en Sailema y Sailema, 2018, p. 43)

Los juegos tradicionales se basan en actividades motrices, pero también mentales, cada uno de ellos tiene esencia de acuerdo con la cultura en que se originó.

Este tipo de juegos contienen historia de su cultura, de su sociedad, tienen impregnados hábitos, valores, historia y reglas determinadas por la sociedad, estos fueron creados con el único fin de divertirse y pasar un buen rato, generalmente los materiales requeridos fueron creados principalmente con recursos de las mismas comunidades que dieron lugar al juego.

Los juegos basados en aplicaciones tecnológicas

La tecnología ha llegado para quedarse y cambiar la forma de vida de las personas, mejorar los procesos cotidianos, pero sobre todo en el ámbito de la educación donde se han generado cambios significativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, las formas de trabajo, los métodos pedagógicos, materiales y forma de interacción, una de las actividades que han generado innovación es la gamificación, la cual tiene como objetivo:

Influir en el comportamiento de las personas mediante experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego incentivando el compromiso y la fidelidad de usuarios, clientes o trabajadores y actuando sobre la motivación para la consecución de objetivos concretos. (Martínez, 2017, p. 2)

La gamificación se ha convertido en una innovación didáctica dentro de las aulas de clase, el proceso para llevar cabo las diferentes actividades facilitan el trabajo del docente, pero la intervención en el proceso es indispensable, así mismo en la creación o búsqueda de estas herramientas es una responsabilidad del maestro para verificar que cumpla con los objetivos académicos de los planes y programas de estudio.

Al implementar la gamificación, se debe tener en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje, así como los recursos con los que cuentan los alumnos y el contexto en donde se pretenden implementar, teniéndolo en cuenta

desde la planificación, para que las tecnologías se conviertan en una oportunidad de aprendizaje y no en una barrera.

A través del juego se presentan oportunidades de aprendizaje significativo en donde el alumno aprende a través de las diferentes situaciones que se le plantean, sin embargo, el asumir retos en una aplicación que conlleve el uso de herramientas tecnológicas hace que se acerquen a una realidad, y los retos que se resuelven sean de manera novedosa, en este caso el avance y habilidades se reflejan a través de puntajes en tableros, monedas entre otros.

La tecnología es una herramienta para poner en práctica la creatividad e innovación, las aplicaciones que se generan con usos educativos son diversas, el docente es una de las principales personas encargadas de revisarlas para integrarlas dentro de su práctica docente dependiendo si el contexto lo permite.

Con la ramificación se puede trabajar la colaboración, formando equipos con lo cual se permita que los alumnos desarrollen habilidades y actitudes con las que no solamente se creen ambientes de aprendizaje adecuados, también, ayuda al otro a comprender y además analiza el nivel de conocimientos adquiridos, no como fin de comparación o inferioridad, sino de ser analítico sobre la situación y poner empeño, esto significa ser más autónomo y reconocer sus áreas de oportunidad.

2.2 Las emociones

2.2.1 Definición de emociones

Las emociones siempre han estado presentes en la vida de los seres humanos, en cada una de las acciones que realiza en su vida cotidiana, pero a través de la historia se han obtenido diversas concepciones acerca de lo que son y su importancia no siempre ha sido la misma, cada concepto

en cada época adquiere esencia de las condiciones sociales que se viven el momento dando lugar a diferente perspectiva, de esta manera “se entiende por una emoción a un sentimiento (estado afectivo del individuo) que nace de las impresiones de los sentidos, ideas o recuerdos y que presenta una alteración orgánica notable, siempre compuesta por un factor cognoscitivo y otro fisiológico” (Salguero, 2001, p. 2).

Las emociones que se presentan a lo largo de la vida son distintas, cada una depende de la circunstancia que se esté viviendo en el momento, la perspectiva de la persona es fundamental para la intensidad con la que perciba la situación y con ello genere una respuesta, así mismo estas también dependen de la experiencia con ciertas circunstancias que se han vivido, de los recuerdos que se generan a partir de ello, y los gestos o movimientos físicos son la forma gráfica de percibir una emoción.

Las emociones son reacciones psicofisiológicas de las personas ante situaciones relevantes desde un punto de vista adaptativo, tales como aquellas que implican peligro, amenaza, daño, pérdida, éxito, novedad, etc. Estas reacciones son de carácter universal, bastante independientes de la cultura. (Piqueras, Ramos, Martínez y Oblitas, 2009, p. 86)

Las emociones están presentes en cada una de las situaciones que se viven de manera cotidiana, cada una de estas en diferente intensidad de acuerdo con la perspectiva de la persona, además las expresiones y reacciones ante estas es diferente en cada individuo, permiten a los seres humanos adaptarse a su entorno, interactuar con los demás y reaccionar ante sucesos cotidianos ya sea para interpretar las emociones de los demás, adaptarse a situaciones generadas en su contexto o para expresarse generando actitudes.

2.2.2 Antecedentes históricos de las emociones

A lo largo de la historia se han tenido diversas posturas acerca de lo que son las emociones, algunas concepciones han sido desde lo sociocultural,

psicológico, entre otras, pero cada una de ellas con un fundamento de acuerdo con la cultura, creencias, posturas, ideología y estudios que ayudaron a que cada vez el concepto de emoción se fuera puliendo logrando de esta manera tener un concepto más acertado.

Se debe tener en cuenta que para las primeras concepciones sus bases eran ideológicas, las cuales eran regidas por dioses, tradiciones y creencias determinadas por el momento histórico, resaltando que las personas eran fieles creyentes de lo que se les inculcaba, sin criticar o contradecir las teorías, simplemente eran aceptadas como verdades y llevadas a cabo en la práctica, de esta manera para los griegos fueron unos de los primeros que describieron dicha concepción, para ellos:

Las palabras 'emoción', 'afecto', 'pasión', etc., es pathos, que fue traducido por los latinos por affectioy que en castellano significa "lo que afecta a uno", "ser afectado por algo". Pathos tiene un claro significado pasivo, es decir, uno es afectado por las emociones, que son cosas que vienen de fuera, no desde dentro. (Quintanilla, 2007, p.139)

De esta manera se pensaba que las emociones no podían ser controladas por sí mismo, sino que estas tenían que ver directamente con las personas que conformaran el contexto, con las que se conviviera y de acuerdo con las acciones realizadas y las reacciones que provocaran en las personas, se iban a generar las emociones, pero estas no eran determinadas por la persona, sino por los demás, es decir no se tenía la libertad para elegir las emociones con las cuales se quisiera interactuar o responder ante determinada situación ni tampoco el poder de decidir cómo actuar, solo aceptaban su actuar como una forma en la que los dioses se comunicaban con ellos para decirles que hacer.

Las emociones eran consideradas como algo mágico, hechos inexplicables con los que tenían interactuar, se pensaba que estas se presentaban sin previo aviso y en cualquier situación, de esta manera nadie podía saber

cómo reaccionar y por ello dejaban fluir sus emociones sin pensar ni razonar la forma de su actuar.

Uno no es moralmente responsable de sus emociones, como sí lo es uno en la tradición cristiana, porque uno no tiene voluntad ni libertad para tener las emociones que tiene. Son los dioses los que nos envían las emociones, como también nos envían dichas o desdichas. (Quintanilla, 2007, p.140)

Nadie era responsable de las acciones presentadas de manera posterior al experimentar las emociones y por ende al no saber las emociones que les serían enviadas por los dioses, se deslindaban de las consecuencias que estas pudieran tener y lo tomaban como si eso fuera parte del destino, una forma de actuar de acuerdo con los deseos de los dioses, cabe resaltar que no fue hasta Aristóteles que comenzó a introducir una nueva postura considerando a las emociones como algo racional en las que el ser humano podía tener control, fue así que en el año 365 a. C. Aristóteles planteó su concepto de emociones en el que su objetivo fue el elaborar una teoría en base a:

La persuasión, pero no sobre la persuasión como fin en sí mismo, sino con un fin epistemológico y uno ético. El epistemológico tiene que ver con el objetivo de persuadir hacia la adquisición del conocimiento, mientras que el ético tiene que ver con la formación de uno mismo, con la formación del alma. (Quintanilla, 2007, p.141)

La propuesta de Aristóteles en esos tiempos contradecía la ideología de ese momento, porque confrontaba las ideas que tenían acerca de los dioses, él quería acercarlos a lo cognitivo y racional, ante la dificultad de observar que las personas confiaban ciegamente en sus dioses, se vio a la necesidad de diseñar estrategias con las que pudiera persuadir a las personas de una manera aceptaran su conceptualización como verdadera y comenzaran con su formación personal (Quintanilla, 2007).

Por esta razón una de sus estrategias fue el vincular su conceptualización con las creencias, utilizando metáforas para que a través de la experiencia se pudiera comparar lo que ya se tenía establecido, con las nuevas propuestas y lograr hacer pensar de manera racional y crítica las acciones con las emociones, por ejemplo, les mencionaba que pensarán en si las decisiones que toman son las mismas cuando están tristes a cuando están felices.

Les demostraba que las emociones si podían ser controladas y no mandadas por los dioses, sino determinadas por las acciones que se presentaran en el contexto, además que estas no estaban determinadas desde fuera, pero si tenían cierta influencia porque esto era lo que provocaba una movilización de las emociones de manera exterior y para ello siempre influía la perspectiva en la que se tomaran las situaciones externas, recalcando que cada uno tenía el poder de controlarlas y elegir la manera en cómo reaccionar para tomar las mejores decisiones.

2.2.3 Autores (fundamentos teóricos)

La necesidad de darle respuesta a las problemáticas sociales ha provocado que diferentes autores se vean interesados en la educación emocional como una alternativa que debe ser trabajada desde la escuela para una formación integral, de esta manera se hace alusión a los siguientes autores que han establecido los principales aportes, de esta manera para Bisquerra (2011), la educación emocional “es una respuesta educativa a las necesidades sociales que no están suficientemente atendidas en las áreas académicas ordinarias. Entre estas necesidades sociales están la ansiedad, estrés, depresión, violencia, consumo de drogas, comportamientos de riesgo” (p. 5).

Se plantea la necesidad que las escuelas brinden espacios en los que se trabaje la educación emocional y no solo contenidos académicos, para tener una educación integral logrando equilibrar lo emocional con lo académico, porque si no se tiene alguna de estas dos o se está

descompensado no se puede desarrollar de manera adecuada en la sociedad, además al ser una respuesta educativa se plantea que los maestros y padres de familia son los que deben estar preparados adquiriendo las competencias emocionales para ayudar a sus hijos y alumnos, de alguna manera guiarlos ante la diversidad de situaciones a las que se pueda enfrentar.

Al ser trabajada desde la escuela lo que se pretende es que no se olvide que la educación emocional debe ir acompañada de valores éticos y morales. Bisquerra (2011), refiere que, el que una persona tenga educación emocional y por tanto inteligencia emocional acompañada de las competencias no significa que las esté utilizando para generar el bien en las personas, y al ser lo maestros y padres los formadores para la educación integral, también los son los responsables de que la dimensión ética y moral estén presentes en dicha formación.

Por parte la UNESCO citada en Vivas (2003) en el Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre Educación para el siglo XXI, también llamado “Informe Delors” propone que “la educación sea para el ser humano en su calidad de persona y de miembro de la sociedad, una experiencia global. El aprender a ser y el aprender a vivir, son aspectos implicados en la educación emocional” (apartado de la justificación emocional, párrafo uno).

El informe Delors, propone que todos los países deben trabajar en los 4 pilares básicos de la educación, estos son, el aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir con los demás, porque el mundo está en constante cambio y la educación debe ayudar a las personas a adaptarse, aprovechando las oportunidades que se le presentan para sobresalir en su contexto, teniendo no solo conocimientos académicos, sino que estos sean sin límites, reconociendo de esta manera que los pilares de la educación responda a las demandas de la sociedad, además reconoce

que el aprender a vivir juntos y el aprender a ser son parte de la educación emocional (Vivas, 2003). Correspondiendo el primero a habilidades emocionales como la empatía y la capacidad para ser agradecido, por su parte en el pilar de aprender a ser se encuentran las habilidades de pensamiento y actitud positiva, confianza de sí mismo, autoexpresión, autoempoderamiento etc.

2.2.4 Competencias emocionales

Para Bisquerra (2011) El objetivo de la educación emocional es poder desarrollar las competencias emocionales con las que la persona tenga control de cómo actuar en la sociedad dentro de estas competencias están la conciencia emocional, regulación emocional, autonomía emocional, competencias sociales y las habilidades de vida para el bienestar, estas permiten afrontar los retos y problemáticas a las que se enfrenta la persona de manera cotidiana y cada una tiene la importancia de acuerdo con las situaciones en las que se utilicen, porque no va a ser la misma importancia en un niño de dos años que en una persona de 40, además que en estas la experiencia es distinta.

El desarrollo de las competencias emocionales requiere de tiempo, de práctica y constante repetición en recordatorios de lo que se debe hacer, se considera que una de las habilidades esenciales es la regulación emocional, pero también una de las que requiere más práctica.

2.2.5 Definición de la educación socioemocional

La educación socioemocional se presenta al interactuar con las personas, de acuerdo con las necesidades sociales que esta demanda y a partir de

ahí desarrollar habilidades que le permitan actuar con responsabilidad, analizando que sus acciones lo favorezcan, es decir vea por su desarrollo personal pero también el bien de los demás.

La educación socioemocional tiene como propósito el reconocimiento de las emociones propias y de los demás, así como la gestión asertiva de las respuestas a partir de una adecuada autorregulación, lo que favorece las relaciones sociales e interpersonales, además de la colaboración con otros. (Álvarez, 2020, p. 388)

La educación socioemocional permite que el individuo se inserte a la sociedad de manera adecuada, adquiriendo una responsabilidad social para trabajar en colaboración y mantener espacios de paz y una interacción que permita que las relaciones sean un medio para alcanzar bienestar común.

2.2.6 Educación socioemocional en el currículo

Anteriormente la educación socioemocional no era tomada en cuenta dentro de los planes y programas de estudio de la educación básica, sin embargo, en el año 2017, con el plan de Aprendizajes Clave, se encuentra dentro de las horas lectivas, estableciendo un tiempo de 30 minutos al inicio de la semana para realizar actividades sobre la misma.

Dentro del apartado de educación socioemocional y tutoría se menciona que esta es un proceso de formación continua y permanente donde los alumnos:

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. (SEP, 2017, p.518)

Al ser un aprendizaje, desde el preescolar se comienza con este proceso de formación, donde los docentes deben proporcionar los materiales necesarios para que adquieran los conceptos y desarrollen las habilidades que día a día al irse enfrentando a diferentes situaciones diarias ya sea en la escuela o en su entorno puedan ir las mejorando y adaptándose a su entorno, las emociones son complejas porque depende de la perspectiva que la persona tenga acerca de algún suceso en específico.

Sin embargo, las emociones pueden ser cultivadas, es decir con ayuda de otras personas con experiencia, en este caso los docentes, los niños pueden adquirir conocimientos acerca de estas que les permitan tomar mejores decisiones y su comportamiento sea analizado para bien personal y común, a decir de Vivas (2003), las emociones son un “proceso de desarrollo humano, que abarca tanto lo personal como lo social e implica cambios en las estructuras cognitiva, actitudinal y procedimental” (sección de principios de la educación emocional, párrafo 3).

La finalidad de la educación socioemocional en la escuela no es querer dar respuesta a desafíos complejos que los estudiantes pudiesen presentar en su vida social o familiar o de interferir en problemas que estos puedan tener en la familia e incluso de solucionar problemas individuales mayores como la depresión o trastorno alimenticio, esta solo es proporcionar las herramientas para que los infantes puedan enfrentarse a sus retos y sobre todo mejorar los escenarios y climas de aprendizaje, de esta manera la propuesta de trabajar la educación socioemocional en las escuelas:

No busca ser una herramienta interpretativa o terapéutica. Tiene como propósito proveer a los estudiantes y a los docentes de herramientas para trabajar el ámbito instruccional y las interacciones que ocurren cotidianamente en el aula, en aspectos socioemocionales cruciales para

favorecer el aprendizaje y la convivencia escolar. (SEP, 2017, p.522)

La escuela es el espacio donde se espera que a través de los conocimientos y habilidades adquiridos se dé respuesta a los problemas sociales, sin embargo, no todo el peso debe caer en esta, porque las instituciones tienen limitaciones en el actuar con sus alumnos y en la intervención de problemas ajenos a lo cognitivo o que se generen fuera de la institución, de esta manera, para trabajarla se propone trabajar:

La transversalidad de la Educación Socioemocional requiere, para ser más efectiva, que haya oportunidades de trabajar las cinco dimensiones socioemocionales (“Autoconocimiento”, “Autorregulación”, “Autonomía”, “Empatía” y “Colaboración”) más allá de la media hora designada para esta asignatura en primaria y una hora en secundaria. (SEP, 2017, pp. 522-523)

Las dimensiones y habilidades que se trabajan en la educación emocional deben ser trabajadas y aplicadas en todo momento, en la escuela, aunque los planes y programas de estudio de Aprendizajes Clave indiquen que se debe trabajar 30 minutos, precisa que se debe trabajar de manera transversal porque estas habilidades crean habientes de aprendizajes favorecedores, las interacciones entre los actores de las escuelas se basan en estas y por lo tanto no se pueden dejar de lado.

Al trabajarse en la educación básica, la progresión en el aprendizaje desde el preescolar hasta secundaria, el nivel cognitivo asciende conforme los grados escolares, en cada una de las etapas se pretende que se avance hacia zonas de desarrollo próximo y los conocimientos sean de acuerdo con las etapas en la que se encuentren, de esta manera en la educación primaria se pretende que los alumnos:

Desarrollen habilidades y estrategias para la expresión e identificación consciente de las emociones, la regulación y gestión de las mismas, el reconocimiento de las causas y efectos de la expresión emocional; así como adquirir

estrategias para trabajar la tolerancia a la frustración y lograr postergar las recompensas inmediatas. (SEP, 2017, p. 525) Además, durante las diversas estrategias se permite que los alumnos practiquen lo ya aprendido para que cada vez las habilidades sean perfeccionadas y con esto lograr que se incorporen a la sociedad.

2.2.7 Dimensiones socioemocionales

Las dimensiones socioemocionales se deben trabajar desde la infancia porque “el conocimiento sobre las personas y lo que hacen y deben hacer. Incluye el pensamiento y los conocimientos sobre el yo y los otros como individuos” (Luyo y Sanchez, 2019, p. 21).

La educación emocional busca que se desarrollen las dimensiones socioemocionales, estas son la autonomía, autoconocimiento, autorregulación, colaboración y empatía, para que con la práctica estas se conviertan en habilidades que favorezcan los procesos de aprendizaje pero también que la aplicación de estas tenga beneficios de manera individual y social, con las que se enfrenten desafíos que involucren a la sociedad “se considera que estas dimensiones dinamizan las interacciones entre los planos individual y social-ambiental, creando y sosteniendo la posibilidad de aprender a ser, aprender a hacer, aprender a aprender y aprender a convivir” (SEP, 2017, p. 537). Las emociones forjan la personalidad, permiten la aceptación y esencia como persona, tener disposición para aprender ya sea de manera individual o grupal.

Autoconocimiento

Una de las dimensiones que se debe trabajar primero para que todas las demás puedan desarrollarse es el autoconocimiento porque para actuar en la sociedad e interactuar con los demás, el conocerse a sí mismo permite que sepa actuar con los demás.

Lazos (2008), menciona que el autoconocimiento se trata de un conocimiento de sí mismo, interno, consiste en saber sus límites, áreas de

oportunidad, conoce de sus emociones, su estado mental, tiene conciencia de cuáles son sus gustos, de sus actitudes morales, características físicas entre otras. El saber las limitaciones y fortalezas a través de un análisis contante reconoce los aspectos a mejorar y en cuales debe trabajar más, para que, al estar consciente de las debilidades, se trabaje en ellas, lo que le permita avanzar hacia nuevos conocimientos, actitudes y valores.

Autorregulación

En las diferentes situaciones que el ser humano pueda experimentar en su vida cotidiana, están las experiencias causantes de emociones positivas, pero también se puede enfrentar a las negativas, cada una de estas causas emociones y reacciones, la autorregulación representa la forma en saber cómo actuar, de tal forma que “la autorregulación es la capacidad de regular los propios pensamientos, sentimientos y conductas, para expresar emociones de manera apropiada, equilibrada y consciente, de tal suerte que se pueda comprender el impacto que las expresiones emocionales” (SEP, 2017, p. 545).

Los retos y desafíos se encuentran a lo largo de toda la vida, el saber manejarlos permite avanzar, mejorar y obtener nuevas oportunidades de crecimiento personal, de mejorar las relaciones sociales que abran puertas a un sinfín de experiencias positivas.

Autonomía

En la niñez el ser humano depende de los adultos, la heteronomía no es una opción en los primeros años de vida, se necesita totalmente de la ayuda de los demás para la supervivencia, para realizar las acciones básicas como el comer, sin embargo, con el paso de los años y con los aprendizajes y habilidades adquiridas se obtiene la autonomía, esta se refiere a:

Ser capaz de hacer lo que uno cree que se debe hacer, pero no sólo eso. También significa ser capaz de analizar lo que creemos que debemos hacer y considerar si de verdad debe

hacerse o si nos estamos engañando. Somos autónomos cuando somos razonables. (Escuelas de familia moderna. (s.f.), apartado de autonomía y responsabilidad, párrafo 3)

Para comenzar con el proceso de la autonomía se necesita tener disposición para realizar las acciones de manera individual, tomar las cosas como una oportunidad de crecimiento y estar consiente que las decisiones traen consigo consecuencias y de ellas dependen acciones o reacciones futuras, para tener control sobre las situaciones la capacidad de análisis es vital.

Empatía

El ponerse en los zapatos del otro resulta complejo, es hasta que la persona se enfrenta a situaciones parecidas cuando se comprenden las emociones de los demás, pero a través de la educación emocional y con la adquisición de valores se comprenden las situaciones del otro.

La empatía es la fortaleza fundamental para construir relaciones interpersonales sanas y enriquecedoras, ya que nos permite reconocer y legitimar las emociones, los sentimientos y las necesidades de otros. Es la chispa que detona la solidaridad, la compasión y la reciprocidad humana. (SEP, 2017, pp. 551-552)

La solidaridad hace la unión en las personas, el tener empatía y ayudar hace que las interacciones y situaciones de paz con ambientes favorables se produzcan, creando situaciones de reciprocidad y con ello bienestar social.

Colaboración

En el ámbito educativo y social, la colaboración admite que se generen espacios de ayuda, de análisis para objetivos por el bien común, de interacciones que den lugar a nuevas oportunidades de trabajo o simplemente relaciones sociales favorable para una convivencia pacífica,

por ello para la colaboración se debe tener una buena actitud y además estar activo con disposición de hacer las cosas:

Esto significa que, frente a una situación de desacuerdo, lejos de adoptar una actitud pasiva, los individuos implicados deben compartir y defender sus puntos de vista, aunque siempre manteniendo una actitud no agresiva, respetuosa y movida por un afán de logro del objetivo común. (Hanson & Spross 2005a, citados por Pumar, 2010, p. 60)

Las metas grupales traen consigo beneficios personales, de esta manera el trabajo colaborativo hace que las personas analicen las necesidades de su comunidad, los bienes comunes para trabajar en ello, pero para esto la disposición, comunicación e interacción son fundamentales.

2.2.8 Importancia de las emociones

Las emociones se presentan de manera distinta en todas las personas, cada quien experimenta diversos sucesos que le provocan conductas expresivas específicas de acuerdo lo vivido, a la percepción que tiene del contexto y su realidad. “Desde Darwin, pasando por James, Cannon, Selye, etc., se ha venido reconociendo que la expresión de las emociones en los animales y en el hombre cumple una función universal adaptativa, social y motivacional” (Piqueras et al., 2009, p. 88).

Las emociones juegan un papel en cada situación, de acuerdo al lugar y momento, éstas están relacionadas con las reacciones que se muestran en diferentes sucesos, de acuerdo con las interacciones y motivacional ya sea de manera intrínseca o extrínseca, esto depende de la persona que lo experimenta y de las habilidades emocionales que desarrolle para actuar y hacer frente ante cada circunstancia.

Mora (2008), citado por Viraló (2014), menciona que las emociones evitan estímulos de dolor, porque por medio de las emociones positivas se encuentra la compensación, es decir, emociones positivas que ocasionan que la persona se sienta mejor, además las emociones hacen que el

individuo reaccione ante cualquier situación, sin olvidar que permite al individuo comunicarse de forma rápida, porque sus facciones y formas de comportamiento son causadas por las emociones experimentadas, siendo esto un sistema de adaptación biológica y emocional.

Las emociones generalmente son regidas de acuerdo al contexto y acontecimientos presentados en el contexto, de esta manera una persona al estar en una fiesta se considera que esta feliz, pero si se encuentra en un espacio donde está recibiendo regaños, su emoción puede ser de tristeza o decepción.

Piqueras et al. (2009), considera que la función adaptativa es una de las más importantes que el ser humano puede experimentar porque prepara al organismo para saber actuar ante diferentes situaciones, logrando de esta manera que las actitudes y decisiones tomadas sean para acercar o alejar de la situación, se debe considerar que el entorno algunas veces presenta oportunidades, pero también amenazas que ponen en peligro el físico e integridad de la persona.

Dentro de la función social destaca la interacción con las demás personas, con su contexto y creación de relaciones que favorezcan el desarrollo personal y social, se debe reconocer que la sociedad es indispensable para lograr un desarrollo integral, no se puede vivir del individualismo, además es notable la importancia de “la dimensión afectivo-emocional como eje vertebrador del desarrollo integral de la persona, uniendo la dimensión fisiológica corporal, racional-cognitiva y psicosocial”(Bach y Darder, 2008, citado por Viraló, 2014, p. 14).

Prácticamente el aspecto emocional influye en todo, ya sea de manera física, cognitiva o psicológica, de acuerdo a como se esté en el ámbito emocional, va a ser como se desenvuelva en con los tres aspectos mencionados, sobre todo con el cognitivo, porque cuando una persona se

encuentra en un estado de bienestar, sus disposiciones para aprender son mayores.

Existen varias funciones sociales de las emociones, como son: a) facilitar la interacción social, b) controlar la conducta de los demás, c) permitir la comunicación de los estados afectivos y d) promover la conducta prosocial, una emoción como la felicidad favorece los vínculos sociales y las relaciones interpersonales. (Izard, 1993, citado por Piqueras et al., 2009, p. 89)

Dentro del sistema organizacional se necesita que las personas tengan emociones estables de bienestar, de felicidad y sobre todo tener disposición para trabajar en equipo, trabajar hacia el bien común con el que se favorezcan las relaciones interpersonales, al tener acceso a la comunicación con las demás personas, esto facilita el llegar a acuerdos.

Además, cuando una persona se encuentra bien emocionalmente, las acciones y decisiones que toma en ese momento las hace de manera más consciente porque “las emociones trabajan conjuntamente con la razón y hacen que la persona tome decisiones de forma consciente, pero utilizando la cognición y la emoción” (Mora, 2008, citado por Vivas, 2014, p. 13).

Por último, la función motivacional, tiene un papel importante dentro del aspecto emocional, puesto que cuando se está motivado, se tiene mayor disposición para realizar las actividades, las actitudes y emociones generadas son positivas, por ejemplo, de la felicidad, disposición entre otras, es por ello que:

La relación entre emoción y motivación es estrecha, ya que se trata de una experiencia presente en cualquier tipo de actividad que posee las dos principales características de la conducta motivada: dirección e intensidad. La emoción energiza la conducta motivada. (Piqueras et al., 2009, p. 89)

Una de las funciones de las emociones cuando se tiene una correcta educación de las mismas es el poder auto motivarse, tener la capacidad de proponerse objetivos, pero estar animándose de manera constante para lograrlo, tener claras las metas, pero durante el proceso tener energía para darse ánimos y que esto le permita llegar a su meta. Pero también están las emociones negativas para motivarse a no hacer alguna actividad, por ejemplo, que lastime su físico o su integridad, de esta manera la motivación juega un doble papel dentro de las personas para que pueda tener una meta de realizar o no alguna cosa, de acuerdo con las metas que desee lograr.

2.3 El juego y las emociones

2.3.1 El juego como medio para el aprendizaje

El aprendizaje en la infancia se obtiene a través de la interacción con los objetos, de la curiosidad que presenta para experimentar y a partir de ahí construir poco a poco sus esquemas mentales, es decir asimilar lo que observa, lo que adquiere a través de sus sentidos para acomodar su información y avanzar hacia nuevos niveles cognitivos, de esta manera en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.), menciona que:

Para que el niño madure, modifique conductas, aprenda y consiga hacer perdurar los aprendizajes, necesita practicar y además hacerlo muchas veces. El aprendizaje suele venir como resultado de la práctica y del entrenamiento, y el juego permite generar las rutinas que llevan al desarrollo de capacidades. (p. 27)

Con el juego como metodología lo que se busca no es una memorización de conceptos e información, pero si una práctica constante para que se desarrollen habilidades y al hacerlo divirtiéndose, el practicarlo constantemente esto no se vuelve una tarea difícil ni pesada, además los aprendizajes se vuelven más significativos porque disfrutan aprender, por ello en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.), hace referencia que:

En definitiva, el juego de los niños en los espacios educativos...permiten al educador relacionar el juego al aprendizaje,

y facilitar el desarrollo psicomotor, cognitivo, afectivo y social. En cierto modo, se trata de aprovechar la actividad lúdica como punto de partida para proponer y realizar tareas útiles, orientadas a dirigir objetivos educativos. (p. 27)

El juego mediante un acompañamiento pedagógico correcto se puede pasar de una actividad libre y autotélica a ser un medio para el aprendizaje, pero el docente aquí juega un papel clave, porque necesita lograr que desde el inicio del juego se tengan reglas establecidas y un objetivo a seguir para que durante el proceso este no pierda el rumbo.

La parte intelectual es uno de los aspectos fundamentales de personalidad que se desarrollan a través del juego, por ello en el libro el juego infantil y su metodología. (s. f.) se menciona que:

Facilitando la comprensión de situaciones, la elaboración de estrategias, la anticipación de acontecimientos y la resolución de problemas; todo ello ayuda a adquirir estructuras cognitivas básicas y a relativizar los puntos de vista egocéntricos, favoreciendo la construcción de un pensamiento lógico objetivo. (p. 28)

El juego representa un escenario que partió de la realidad y en la que sus reglas tiene que ver con las formas de organización y comportamiento de la sociedad, esto permite que los niños comprendan las actividades que realizan los mayores a partir de una recreación de las situaciones, y en el caso de los juegos reglados permite que a través de la aplicación de la creatividad y su pensamiento lógico y crítico se desarrollen estrategias de resolución y a través de las actividades realizadas durante el juego, se adquieran aprendizajes de una forma lúdica, para que se diviertan aprendiendo.

2.3.2 La educación socioemocional a través del juego

La parte emocional es uno de los aspectos que se en los que se ha puesto especial énfasis en los planes y programas de estudio al ser uno de los seis

aspectos fundamentales de la personalidad, el juego brinda las condiciones necesarias para que las habilidades emocionales y socioemocionales puedan ser desarrolladas en ambientes de aprendizaje adecuados.

Además, generalmente en el juego se necesitan de más personas para realizarlo y al hacerlo se fomentan las interacciones sociales dando lugar a espacios donde las normas de convivencia tienen que ser aplicadas, al mismo tiempo:

Favorece el desarrollo de diversas habilidades como la creatividad, la imaginación, la autoestima y la percepción. Por consiguiente, presenta beneficios como el desarrollo progresivo de las habilidades socioemocionales en la infancia, así como la construcción de la percepción, la autoestima y el autoconcepto. (De la Fuente, 2021, p. 11)

En el libro *el juego infantil y su metodología* (s. f.), se menciona que la parte emocional se refiere a impulsar a través del control de la autoafirmación por medio de la asimilación al estar conscientes de las situaciones vividas, de las emociones que experimentadas y el cómo se reacciona a ellas para que con la maduración de las situaciones vividas y reconociendo las fortalezas y debilidades de las emociones, se puedan desarrollar habilidades que permitan enfrentar y resolver los desafíos cotidianos, expresando verbalmente sus experiencias y superando la frustración de posibles eventos en los que las respuestas ante las acciones no hayan sido favorecedoras y por lo tanto ante hechos que, repetidos en el mundo simbólico e imaginario, es decir el juego, pierdan una parte de su carácter traumático o agresivo, logrando enfrentar fracasos y aprendiendo de ellos para un crecimiento personal y desarrollo integral.

Durante los juegos se presentan diferentes situaciones que generan emociones, por esta razón, la educación socioemocional debe ser atendida durante estos, debido a que los niños al experimentar distintas emociones en ocasiones:

Les producen inseguridad y ansiedad y debido a sus pocos recursos, los niños no son tan capaces de superar estos problemas como los adultos. Por tanto, para ellos el juego es un buen modo de expresarse y exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones. (Ruiz, 2017, p. 16)

Por otro lado, un aspecto que igualmente fundamental es el social, debido a que como personas se es parte de una sociedad, con la que interactuar de manera favorecedora debe ser necesario para que en conjunto se avance hacia una comunidad con bienestar para todos, en la que las oportunidades sean un camino de mejora continua, de esta manera en el aspecto social se pretende:

Proponer situaciones para el aprendizaje moral de las reglas de convivencia, participando en situaciones imaginarias creadas y mantenidas colectivamente, aceptando roles y funciones sociales que ayudan a construir los límites en las relaciones, practicando la cooperación como instrumento de trabajo en grupo y actuando de acuerdo con otros para corresponsabilizarse de las tareas. (El juego infantil y su metodología. (s. f.), p. 28)

La cooperación en la educación es un aspecto fundamental para el trabajo, realización de actividades y crear climas de aprendizaje con los que se facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje, en la sociedad permite que la sociedad logre mejoras para su contexto y además para tener una mejor vida de manera personal, dentro de la escuela y con la metodología del juego el cumplir con funciones específicas ayuda a que al introducirse en la sociedad el alumno no solo sepa actuar y desarrollarse, sino que tengan esa corresponsabilidad y disposición para ayudar e involucrarse en las tareas cotidianas.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

La investigación educativa es un proceso basado en la indagación de información novedosa para generar conocimientos diversos sobre un contenido determinado, el conocimiento está en constante cambio por ello la actualización es fundamental para mejorar y plantear nuevas ideas, esta es rigurosa para su búsqueda, debe ser tratada de manera analítica con respecto al tema requerido, influye el contexto debido a que pretende dar respuesta a desafíos de diferentes áreas e incluso al interés del investigador, su perspectiva y sus objetivos.

La investigación debe despertar la curiosidad, la reflexión, el cuestionamiento, la duda, bases fundamentales de toda genuina investigación. De allí la investigación será educativa si permite que los participantes involucrados desarrollen nuevas formas de comprensión y si le forman para emprender caminos propios de reflexión autónoma y compartida sobre el sentido de la práctica y las posibilidades de mejorarla (González, Zerpa, Gutiérrez y Pirela, 2007, p. 3)

La investigación se produce a consecuencia de la curiosidad, de la necesidad por entender su contexto, cuando se vive en la rutina y no se sale de la zona de confort, los conocimientos son los mismos, en cambio al realizar actividades distintas, los resultados originados son distintos, logrando aprender nuevas cosas.

En la educación la investigación es indispensable para avanzar hacia una mejora educativa, con la que se esté a la vanguardia sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje, analizando las situaciones de grupo a partir de un diagnóstico, sirviendo este como un punto de partida para nuevas líneas de acción.

3.1 Tipo de investigación

Teniendo en cuenta el objetivo de la investigación el cual es analizar la importancia de implementar el juego para fomentar la educación socioemocional a través de diferentes estrategias que permitan lograr un desarrollo integral en los niños, la investigación se va a desarrollar bajo el paradigma cualitativo porque “la investigación produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (Quecedo, R. y Castaño, C., 2002, p.7).

Al estar en un espacio educativo donde el juego causa conductas que pueden ser observadas por el docente para analizar el tema socioemocional, resulta conveniente para realizar el análisis, el estudio se lleva a cabo durante las prácticas profesionales, esperando mejorar la práctica educativa y experiencias de los alumnos con clases más dinámicas y lúdicas con fines académicos, además está “comienza con la recogida de datos, mediante la observación empírica o mediciones de alguna clase, y a continuación construye, a partir de las relaciones descubiertas, sus categorías y proposiciones teóricas” (Quecedo, R. y Castaño, C., 2002, p. 10).

Al tener un problema de estudio en un contexto escolar observable y empírico donde se estará como sujeto participante, se evidencia que su uso será eficaz para el análisis que se requiere sobre el tema del juego como medio para fomentar la educación socioemocional.

La investigación que se lleva a cabo se realiza utilizando referentes teóricos, e investigadores, siendo las bases para guiar el proceso de investigación dándole una explicación a lo observado y analizado en el contexto escolar y específicamente dentro del aula de clases. Esta, se considera innovadora puesto que el tema de educación socioemocional está en auge pedagógico, al ser retomado en los planes de estudio Aprendizajes Clave 2017 actualmente vigente y el juego como metodología

de aprendizaje por su parte es flexible para fomentar diversos temas, logrando que las estrategias utilizadas sean innovadoras, llamativas y cumplan con los intereses y necesidades de los alumnos, durante el análisis teórico se realizan hallazgos que se relacionan con la praxis, originando conocimientos nuevos.

3.1.1 Método

El método que se toma es el etnográfico el cual “se refiere al trabajo, el proceso o la forma de investigación que nos permite realizar un estudio descriptivo y un análisis teóricamente orientado de una cultura o de algunos aspectos concretos de una cultura” (Serra, 2004, p.165)

La educación es parte de la cultura, esta se lleva a cabo generalmente en espacios académicos, es decir, las escuelas, dentro de estos espacios las actividades que se realizan son diversas, la finalidad de este tipo de investigación tiene un particular énfasis:

Se interesa por lo que la gente hace, cómo se comporta, cómo interactúa. Se propone descubrir sus creencias, valores, perspectivas, motivaciones y el modo en que todo eso se desarrolla o cambia con el tiempo o de una situación a otra. Trata de hacer todo esto desde dentro del grupo y de las perspectivas de los miembros del grupo. (Velasco, 2003, p.159)

Resaltando que esta investigación no se realizó desde el punto de vista del investigador, sino desde el maestro investigador, porque se realizó dentro de la práctica educativa, se estuvo inmerso en las actividades y su participación fue de manera participante para rescatar la información necesaria y de esta manera realizar un análisis sobre las dos variables propuestas: el juego y la educación socioemocional.

3.2 Selección del universo

El muestreo se determina de acuerdo al tipo de investigación por ello “la población de estudio es un conjunto de casos, definido, limitado y accesible,

que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados” (Arias, Villasís y Miranda, 2016, p. 202).

En este caso, la muestra corresponde a un grupo determinado de personas que son parte de una institución en la que se realizaron las prácticas profesionales, donde se llevó a cabo el análisis correspondiente del juego para fomentar la educación socioemocional.

Dichas prácticas profesionales se efectuaron durante el ciclo escolar 2021-2022 en el municipio de Coatepec Harinas, se localiza al sur de la entidad, es un municipio rural que colinda al norte con los municipios de Zinacantepec, Toluca y Tenango del Valle, al este con Villa Guerrero, al sur con Ixtapan de la Sal, Zacualpan y Almoloya de Alquisiras y al oeste con Texcaltitlán y Temascaltepec. Su denominación proviene del náhuatl Coauhtl, que significa “culebra” y Tepetl, “cerro”, lo que se interpreta como “cerro de las serpientes”; la palabra “Harinas” se le anexa al nombre por auge de producción harinera a principios del siglo XIX.

Su densidad poblacional es de 128.9 personas por kilómetro cuadrado, proporción baja en relación al promedio en la entidad de 679 personas por kilómetro cuadrado, pero que se explica por tratarse de un municipio rural. El municipio refleja un contexto rural en donde el 65% de su economía se basa en la floricultura, fruticultura, horticultura, el 15% en el comercio informal y la construcción, el 9% profesionista y un 16% de la población adulta emigran a los E.U.A., Sólo se habla español como lengua materna, existen cuatro festividades religiosas relevantes que provocan inasistencias de los alumnos a la escuela, existen cuatro festividades religiosas relevantes que provocan inasistencia de los alumnos a la escuela.

3.2.1 Población

La investigación se lleva a cabo dentro de la Escuela Primaria “Hermenegildo Galeana”, con Clave del Centro de Trabajo 15EPR1858X

ubicada en la comunidad de “La Loma de Acuitlapilco”. Es una institución perteneciente al sector público estatal de educación básica, las clases se imparten en un horario de 9:00 a 14:00 horas.

La institución cuenta con una matrícula aproximada de 165 alumnos distribuidos en los diferentes grados de primero a sexto grado, su misión se orienta a ofrecer a los alumnos una educación de calidad, en donde se formen los futuros ciudadanos; conscientes, libres, irremplazables, con identidad, razón y dignidad, con derechos y deberes, creadores de valores y el desarrollo de competencias y su visión nos dice que la escuela primaria es una escuela comprometida a ser una institución Educativa de vanguardia con liderazgo, que cumple el calendario escolar, disminuye los índices de reprobación y deserción, rinde cuentas de su desempeño, comparte y cumple lo que planea.

3.3 Muestra

Para realizar la investigación se seleccionó el sexto grado grupo “A”, está conformado por 16 docentes, de los cuales 10 pertenecen al género masculino y seis al género femenino, la edad en la que se encuentran corresponde de entre 11 y 12 años de edad.

3.3.1 Técnicas e instrumentos

Una de las técnicas que se utilizó es la observación, esta se realizó durante todo el periodo de prácticas profesionales que comprende los meses de entre agosto de 2021 y junio de 2022, esta es una actividad en la que se requiere de un procedimiento empírico y se necesita tener habilidad para realizarla porque al estar en un espacio escolar, donde las actividades que se desarrollan generalmente son dinámicas, se debe tener concentración y

alerta para captar momentos que lleven hacia la recolección de datos que sean útiles para la recolección apegándose a lo objetivo.

Fabbri (2020) menciona que el principal objetivo de la investigación es la recogida de información de manera inmediata, para realizarla necesita realizar un sistema de codificación, porque el aula de clases al ser un espacio donde la interacción es activa y las actividades diversas, no basta con la perspectiva del observador, sino debe basarse en lo que pasa de manera objetiva.

El sentido más utilizado es la vista, considerando que no solo se realiza esa actividad porque la observación es de tipo participante, al estar dando clases y dirigiendo las diferentes actividades que se desarrollan a lo largo del día se debe tener cuidado para cambiar las cosas a subjetivas, con las que se pueda modificar o afectar la información.

Así mismo a decir de Martínez (2007):

En la investigación social o de cualquier otro tipo, la observación y fundamentalmente los registros escritos de lo observado, se constituyen en la técnica e instrumento básico para producir descripciones de calidad. Dichos registros se producen sobre una realidad, desde la cual se define un objeto de estudio. (p. 74)

Esta técnica de la observación se lleva a cabo en todo momento de la práctica profesional, esperando recolectar información valiosa para que después en un segundo momento al ser codificada con las dos variables centrales de educación socioemocional y juego se pueda analizar de manera tal que se obtengan beneficios y aportes que ayuden a los diferentes actores sociales y académicos.

Los instrumentos que se utilizaron son; el diario, la encuesta y lista de cotejo.

El diario se realizó desde el mes de octubre hasta julio, observando a los alumnos de sexto grado, recuperando sucesos relevantes durante las actividades de juego relacionadas con las dimensiones socioemocionales

que se presentaron, la encuesta se aplicó en la semana del 4 al 8 de abril, a 2 docentes de la institución, proporcionando el instrumento para su contestación y por último las listas de cotejo se aplicaron a los 16 alumnos, pero se tomó en cuenta un grupo focalizado de seis docentes, estas fueron proporcionadas de manera individual para ser llenadas de manera diaria, durante la semana del 4 al 8 de abril, comprendida de lunes a viernes.

3.3.1 Diario

El diario es uno de los instrumentos que se ha trabajado a lo largo de las prácticas docentes, cabe señalar que este instrumento se tomó en cuenta desde el inicio de las prácticas profesionales (al estar en conducción), desde ese momento se tiene el registro de actividades relevantes que además son referentes al tema de investigación, pero solo se tomaron en cuenta los aspectos más significativos de la semana del 04 al 08 de abril, este instrumento se llevó a cabo por el docente en formación, observando las situaciones presentadas en los alumnos de sexto grado a lo largo del día.

Según Bonilla y Rodríguez, citados por Martínez (2007) hace alusión a que:

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil, al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo...El diario de campo permite enriquecer la relación teoría-práctica. (p. 73)

De esta manera el realizar un registro de situaciones relevantes presentadas durante las clases y en específico durante los juegos realizados, algunos con enfoque académico y otros con fines recreativos, se tuvo la oportunidad de analizar a diferentes autores para poder realizar la reflexión de la práctica, la forma en cómo se realizaron las actividades y observaciones no previstas.

Los aspectos que formaron parte del diario son los siguientes: fecha, nombre del juego que se implementó, sesión, tiempo de realización y observaciones.

3.3.1.2 Encuesta

Con la intención de conocer la postura acerca de las dos variables del tema (el juego y la educación socioemocional), este instrumento se proporcionó a cuatro docentes, pero solo dos la contestaron, siendo una maestra titular y una de USAER, fueron aplicadas en la semana del 04 al 08 de abril del año 2022, la encuesta fue proporcionada a los docentes para su contestación para posteriormente devolverla.

Se tiene por entendido que la encuesta “Es un proceso estructurado de recogida de información a través de la cumplimentación de una serie de preguntas” (Molina, Espín, García y Martínez, 2006, p. 3).

Para Sierra Bravo (1994), citado por Anguita, Labrador y Donado (2003) menciona que la encuesta consiste en

La obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación a los miembros de la sociedad, es el procedimiento sociológico de investigación más y el más empleado, algunas de sus características son: La información se obtiene mediante una observación indirecta de los hechos, a través de las manifestaciones realizadas por los encuestados. (p. 527)

Considerando lo anterior la encuesta se realizó a 2 docentes de la misma institución, algunas de las preguntas que la conforman son: ¿De qué manera influye la educación socioemocional en el aprendizaje de los estudiantes? ¿Cómo trabaja los procesos socioemocionales dentro del aula? ¿Considera que se puede trabajar de manera transversal los temas socioemocionales dentro de la planeación didáctica? ¿De qué manera ha notado que el juego influye con la educación socioemocional de los alumnos? ¿Qué tipos de juegos implementa dentro y fuera del aula?

3.3.1.3 Lista de cotejo

Por último, en la lista de cotejo algunos de los criterios que se tomaron en cuenta son los siguientes: explica las posibles causas de sus emociones, sigue los acuerdos del juego, demuestra confianza al enfrentarse a un nuevo reto entre otros, así mismo los indicadores de logro tomados fueron (lo logra; 1.0, medianamente lo logra; 0.5 y no lo logra 0), asimismo se tomó desde dos perspectivas, una del docente y otra por parte de cada uno de los alumnos, su aplicación fue a través de proporcionarles una lista de cotejo a cada alumno y de manera diaria se proporcionaba un espacio para su llenado, este espacio era después de realizar los juegos, además se decidió utilizarla porque los alumnos al llevar seguimiento sobre sus acciones realizadas y realizar una autoevaluación su capacidad de análisis ocasiona que sea consciente de sus actitudes, este instrumento:

Contiene una lista de criterios o desempeños de evaluación establecidos, en los cuales únicamente se califica la presencia o ausencia de estos mediante una escala dicotómica, es decir que acepta solo dos alternativas: si, no; lo logra, o no lo logra, presente o ausente, etc. (UAECH, 2019, p.4)

Las listas de cotejo se utilizan para evaluar diferentes tareas, tener en cuenta de manera específicamente lo que se quiere evaluar ya sea productos académicos, acciones durante un proceso de aprendizaje o como en este caso para evaluar conductas relacionadas con las dimensiones socioemocionales tomadas durante los juegos.

Se realizaron dos listas de cotejo, una para el docente y otra para cada uno de los alumnos, con la finalidad de tener dos perspectivas, una de manera auto evaluativa y otra en heteroevaluación, para contrastar los dos resultados, cabe resaltar que las dos listas contienen los mismos criterios, la elaboración fue propia tomando en cuenta las características que estas deben contener:

Se basan en el análisis de evidencias, es decir, se aplica observando las evidencias. Buscan identificar si están presentes determinados elementos

en una evidencia. Se basan en indicadores claros, sencillos, directos y observables. No requieren de mucho análisis ni de una interpretación profunda para verificar la presencia o ausencia de determinados elementos en una evidencia. (UAECH, 2019, p.4)

Algunos de los criterios por los que están conformadas las listas de cotejo son: Explica las posibles causas de sus emociones, identifica sus sentimientos y emociones, demuestra confianza en sí mismo al enfrentarse a un nuevo reto, diferencia los momentos de juego y trabajo etc.

Para la realización de indagación de la investigación se requiere el apoyo por parte de alumnos del sexto grado grupo "A", docente titular del sexto grado y promotores de USAER de la escuela primaria.

Algunos de los indicadores utilizados en las listas de cotejo son: identifica sus sentimientos y emociones, explica las posibles causas de sus emociones, demuestra autocontrol de sus emociones, interactúa con sus compañeros.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN

4.1 Descripción, análisis e interpretación de datos

Una vez concluida la aplicación de estrategias e instrumentos, se procede al análisis e interpretación de la información arrojada por alumnos, docentes titulares de la escuela primaria y docente en formación, los instrumentos aplicados fueron la encuesta, el diario de campo y lista de cotejo, así mismo esta es una de las fases más importantes dentro de una investigación.

En esta etapa de la investigación, se analiza e interpreta empírica y teóricamente la información recabada para comprobar o desaprobar la hipótesis planteada; para responder a la pregunta de investigación y saber si se logró o no el objetivo general. Realizando el análisis de datos, desde el planteamiento metodológico e ir seleccionando la información más importante. Universidad Naval. (s.f. p. 40)

El proceso para la interpretación de los datos arrojados por los instrumentos es sistemático para tener orden y claridad en la información, al ser analizada requiere de tener orden en las ideas planteadas desde un inicio, con el planteamiento, objetivos etc., para comprender la información y poder realizar la triangulación.

4.1.1 Alumnos

4.1.1.1 Descripción de resultados de las listas de cotejo

En primer lugar se presenta la transcripción de los resultados obtenidos en las listas de cotejo aplicadas a los alumnos del sexto grado de la Escuela Primaria Hermenegildo Galeana, cabe mencionar que las respuestas fueron seleccionadas a partir de un grupo focalizado conformado por 16 alumnos, mencionando que no todos los alumnos asistieron diariamente

esta está se conforma por 25 criterios de evaluación, trece de ellos corresponden a sus actitudes mostradas durante el juego y 12 pertenecen a las sesiones académicas, evaluadas con tres indicadores de logro, cabe mencionar que fue aplicada durante cinco días (de lunes a viernes), las respuestas están ordenadas de acuerdo al número de lista de los alumnos, enseguida se muestra la interpretación y análisis de los resultados obtenidos.

Las listas de cotejo están compuestas por 25 criterios de evaluación, de los cuales 13 corresponden a las actitudes realizadas durante el juego y 12 pertenecen a las sesiones académicas, evaluadas con tres indicadores de logro (lo logra; 1.0, medianamente lo logra; 0.5 y no lo logra 0).

Los resultados de las listas de cotejo realizadas a través de la observación del docente en formación se muestran enseguida, está conformada por los mismos criterios e indicadores de logro, de igual manera los resultados se centran en el grupo focalizado de seis alumnos para poder realizar la triangulación de la información.

Durante el juego:

Datos proporcionados por los alumnos.

Espera su turno sin interrumpir a sus compañeros.

Lunes: 3 lo logran y 3 niños lo logran medianamente.

Martes y miércoles: 2 lo logran y 4 niños lo logran medianamente.

Jueves: 2 lo logran, 3 lo logran medianamente, y 1 no logra

Datos proporcionados por el docente.

Espera su turno sin interrumpir a sus compañeros.

Lunes, martes y jueves: 3 lo logran y 3 niños lo logran medianamente.

Miércoles: 4 lo logran y 2 niños lo logran medianamente.

Jueves: 2 lo logran, 4 lo logran medianamente.

Viernes: 5 lo logran y 1 niños lo logra medianamente.

Sigue indicaciones con una actitud positiva.

Datos proporcionados por los alumnos.

Lunes y martes: 3 lo logran y 3 lo logran medianamente.

Miércoles: 3 lo logran, 2 lo logran medianamente y 1 no lo logra.

Jueves y viernes: 4 lo logran y 2 lo logran medianamente.

Datos proporcionados por el docente.

Sigue indicaciones con una actitud positiva.

Lunes: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Martes, miércoles y viernes: 6 lo logran.

Jueves: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por los alumnos.

Demuestra autocontrol en las actividades.

De lunes a viernes: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por el docente.

Demuestra autocontrol en las actividades.

Lunes, martes y miércoles: 4 lo logran y 2 lo logra medianamente.

Jueves y viernes: 3 lo logran y 3 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por los alumnos.

Identifica sus sentimientos y emociones.

Lunes y martes: 4 lo logran y 2 lo logran medianamente.

Miércoles y jueves: 6 lo logran.

Viernes: 5 lo logran, 1 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por el docente.

Identifica sus sentimientos y emociones.

Lunes, martes, jueves y viernes: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Miércoles: 6 lo logran.

Datos proporcionados por los alumnos.

Expresa sus sentimientos y emociones espontáneamente.

Lunes y miércoles: 5 lo logran, 1 lo logra medianamente.

Martes, jueves y viernes: 6 lo logran.

Datos proporcionados por el docente.

Expresa sus sentimientos y emociones espontáneamente.

Lunes: 6 lo logran, 1 lo logra medianamente.

Martes y viernes: 6 lo logran.

Miércoles y jueves: 5 lo logran, 1 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por los alumnos.

Explica las posibles causas de sus emociones.

De lunes a viernes: 6 lo logran.

Datos proporcionados por el docente.

Explica las posibles causas de sus emociones.

De lunes a viernes: 6 lo logran.

Datos proporcionados por los alumnos.

Demuestra confianza y motivación al enfrentarse a un nuevo reto.

Lunes y miércoles: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Martes, miércoles y viernes: 6 lo logran.

Datos proporcionados por el docente.

Demuestra confianza y motivación al enfrentarse a un nuevo reto.

Lunes y miércoles: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Martes, jueves y viernes: 6 lo logran.

Datos proporcionados por los alumnos.

Interactúa de manera respetuosa y activa con sus compañeros.

De lunes a viernes: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por los alumnos.

Interactúa de manera respetuosa y activa con sus compañeros.

Lunes y martes: 4 lo logran y 2 lo logran medianamente.

Miércoles: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Jueves y viernes 6 lo logran.

Datos proporcionados por los alumnos.

Participa sin la intervención de un adulto.

De lunes a viernes: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por el docente.

Participa sin la intervención de un adulto.

De lunes a viernes: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por los alumnos.

Sigue los acuerdos del juego.

Lunes: 4 lo logran y 2 lo logran medianamente.

Martes: 5 lo logran y 1 lo logran medianamente.

Miércoles, jueves y viernes: 6 lo logran.

Datos proporcionados por el docente.

Sigue los acuerdos del juego.

Lunes: 4 lo logran y 2 lo logran medianamente.

Martes, miércoles, jueves y viernes: 6 lo logran.

Datos proporcionados por los alumnos.

Participa activamente durante el juego.

De lunes a viernes: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por el docente.

Participa activamente durante el juego.

De lunes a viernes: 5 lo logran y 1 lo logra medianamente.

Datos proporcionados por los alumnos.

Comprende y respeta las acciones de sus compañeros

Lunes y martes y viernes: 3 lo logran y 3 lo logran medianamente.

Miércoles: 4 lo logran y 2 lo logran medianamente.

Jueves: 5 lo logran y 1 lo logran medianamente.

Datos proporcionados por el docente.

Comprende y respeta las acciones de sus compañeros

Lunes, martes y viernes: 3 lo logran y 3 lo logran medianamente.

Miércoles: 4 lo logran y 2 lo logran medianamente.

Jueves: 5 lo logran y 1 lo logran medianamente.

4.1.1.2 Análisis e interpretación de las listas de cotejo

Los criterios de: identifica sus sentimientos y emociones, expresa sus sentimientos y emociones espontáneamente, identifica sus sentimientos y emociones, en el primer criterio y al contrastar los resultados arrojados por los alumnos y docente se analiza e interpreta que los seis alumnos tienen la capacidad de identificar sus sentimientos y emociones, por su parte en el segundo criterio y de igual manera contrastando los resultados por parte del docente y docente se analiza e interpreta que 5 niños logran expresar sus sentimientos los cinco días de la semana pero a uno le cuesta un poco de trabajo, obteniendo por resultado en su indicador de logro que dos días lo logra medianamente.

Estos criterios se refieren a que el alumno explica las posibles causas de sus emociones, demostrando confianza, se centran en el autoconocimiento, habilidad necesaria para comprender el propio actuar, estar consciente de las emociones y acciones tomadas puede parecer complicado cuando no se analizan las situaciones, el tener en cuenta la manera en la que influyen las emociones en las situaciones que se presentan, además de la perspectiva con las que se toman, permite al alumno concientizar sobre sus pensamientos, sus actitudes y acciones para poder hacer ajustes a favor de una convivencia pacífica y una integración favorable para los procesos de enseñanza y aprendizaje, es por ello que se menciona que:

Lazos (2008), el autoconocimiento se trata de un conocimiento de sí mismo, interno, consiste en saber sus límites, áreas de oportunidad, conoce de sus emociones, su estado mental, tiene conciencia de cuáles son sus gustos, de sus actitudes morales, características físicas entre otras.

En los criterios de: espera su turno sin interrumpir a sus compañeros, sigue indicaciones con una actitud positiva y demuestra autocontrol de sus emociones, se analiza que, en los tres criterios antes mencionados, los datos proporcionados por el alumno contrastados con los del docente varían un poco, siendo los datos del alumno donde los indicadores de logro disminuyeron un poco, lo que se refiere a que los niños estaban conscientes de las acciones realizadas.

De esta manera los tres criterios se centran en la habilidad de la autorregulación, la cual es necesaria para poder expresar de manera correcta lo que se siente tanto en los pensamientos convertidos en ideas y expresadas en palabras como a través de sus acciones, cuando una persona no tiene esa habilidad, produce conflictos, ya sea porque no sabe expresarse de manera adecuada o sus impulsos por actuar hacen que tome actitudes inadecuadas. Por ello en el Plan y Programas de estudio 2017 se menciona que:

La autorregulación implica modular los impulsos, tolerar la frustración, perseverar en el logro de objetivos a pesar de las

dificultades, aplazar las recompensas inmediatas, afrontar pacíficamente retos y situaciones de conflicto, manejar la intensidad y duración de los estados emocionales, y lograr experimentar de forma voluntaria emociones positivas o no aflictivas. (SEP, 2017, p. 545)

Siendo esta una de las principales habilidades que el alumno debe dominar al interactuar con los demás, al analizar las situaciones, sus ventajas y desventajas al tomar una decisión, en sus acciones a tomar para que no se perjudique a sí mismo o a los demás, tener una capacidad de escuchar de manera racional antes de actuar, todo esto con la intención de que las emociones sean positivas y no causen conflictos.

La autonomía es la habilidad que se relaciona con los criterios de participa: sin la intervención de un adulto, sigue los acuerdos del juego y participa activamente durante el juego, de manera que, contrastando los resultados por parte de los alumnos y docente, del primer criterio antes mencionado durante toda la semana cinco alumnos se encuentran en el indicador de lo logra y uno lo logra medianamente, de acuerdo con los datos arrojados del segundo criterio todos consiguen seguir los acuerdos, aunque dos de estos alumnos lo logran medianamente, así mismo en el tercer criterio ya antes señalado los datos proporcionados por tanto por el docente como por el docente coinciden en que cinco alumnos lo logran y uno lo logra medianamente, consiguiendo desarrollar y fortalecer su autonomía porque tiene iniciativa de participar ya sea de manera oral o motriz ya sea el caso del juego que se realice, además la capacidad de liderazgo ocasiona que se analicen las situaciones de manera consiente para a partir de ahí se identifiquen las necesidades y tomar decisiones en favor de los demás y de manera personal, el alumno al tener esta dimensión en proceso puede:

Ser capaz de hacer lo que uno cree que se debe hacer, pero no sólo eso. También significa ser capaz de analizar lo que creemos que debemos hacer y considerar si de verdad debe hacerse o si nos estamos engañando. Somos autónomos

cuando somos razonables. (Escuelas de familia moderna. (s.f.), apartado de autonomía y responsabilidad, párrafo 3)

De igual manera en el indicador de comprender y respetar las acciones de sus compañeros al contrastar la información por parte de alumnos y docentes coincide en su totalidad donde se interpreta que los días lunes y martes y viernes: 3 lo logran y 3 lo logran medianamente, miércoles 4 lo logran y 2 lo logran medianamente y jueves: 5 lo logran y 1 lo logran medianamente, determinando que en general se trabajó con la empatía esta permite identificar los puntos de vista de sus demás compañeros, escuchando y dirigiéndose de manera respetuosa, valorando la diversidad de ideas, formas de actuar etc., identificando las respuestas emocionales desde la parte gesticular, expresión verbal y corporal para saber cómo actuar ante ello, tratando siempre con respeto digno a las personas y evitar prejuicios, en el plan y programas de Aprendizajes Clave 2017 se menciona:

La empatía es la fortaleza fundamental para construir relaciones interpersonales sanas y enriquecedoras, ya que nos permite reconocer y legitimar las emociones, los sentimientos y las necesidades de otros. Es la chispa que detona la solidaridad, la compasión y la reciprocidad humana. (SEP, 2017, pp. 551-552)

En el criterio de interactúa de manera respetuosa y activa con sus compañeros los resultados contratados por parte del docente y del alumno su variación es escasa, obteniendo como análisis e interpretación que 4 de los alumnos logran toda la semana interactuar de forma respetuosa y activa, pero dos lo logran medianamente a causa de sus actitudes negativas o poca interacción.

Este criterio basado en la interacción de manera respetuosa y activa con los compañeros de está relacionado directamente con la dimensión de colaboración porque la interacción respetuosa debe haber una comunicación asertiva, además favorece la inclusión al respetar y valorar la diversidad que existe entre compañeros aprovechándola para el

aprendizaje, teniendo una responsabilidad cumplir con las metas comunes que los une como equipo o grupo, por ello en el plan y programa de Aprendizajes Clave 2017 se menciona que:

Esto significa que, frente a una situación de desacuerdo, lejos de adoptar una actitud pasiva, los individuos implicados deben compartir y defender sus puntos de vista, aunque siempre manteniendo una actitud no agresiva, respetuosa y movida por un afán de logro del objetivo común. (Hanson & Spross 2005a, citados por Pumar, 2010, p. 60)

El conjunto de las habilidades socioemocionales y al estar consciente de las emociones de los demás y de uno mismo se llega a la inteligencia emocional para saber la forma correcta de actuar ante las diferentes situaciones, además de tener la capacidad de analizar las situaciones para actuar en favor del bien común, analizando que sus compañeros tengan oportunidades de aprendizaje.

La inteligencia emocional incluye la habilidad para percibir con precisión, valorar y expresar emoción; la habilidad de acceder y/o generar sentimientos cuando facilitan pensamientos; la habilidad de comprender la emoción y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones para promover crecimiento emocional e intelectual. La inteligencia emocional se refiere a un “pensador con un corazón” (“a thinker with a heart”) que percibe, comprende y maneja relaciones sociales. (Mayer y Salovey, 1997, citado por Bisquerra, 2020, párrafo 2)

4.1.2 Docentes titulares

4.1.2.1 Descripción de los resultados de las encuestas

A continuación se presenta la transcripción de los resultados obtenidos en las encuestas aplicadas a los maestros titulares y docentes de apoyo, esta está conformada por 16 preguntas de las cuales solo se seleccionaron las que guardan relación con la encuesta aplicada a los alumnos, las respuestas se encuentran numeradas del 1 al 10, las primeras 10 preguntas

están enfocadas al ámbito socioemocional y los 6 restantes son referentes al juego, el análisis e interpretación de las respuestas de las encuestas se centran en las categorías de las emociones experimentadas durante el juego como el autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía y colaboración, los resultados se muestran a continuación:

1. ¿De qué manera influye la educación socioemocional en el aprendizaje de los estudiantes?

1. Siendo una herramienta motivadora que muestra valores dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje reflejadas al desarrollar el trabajo colaborativo.
2. Pueden manejar mejor los retos cotidianos, establecer relaciones positivas, prosperan en la escuela.

2. ¿Cómo trabaja los procesos socioemocionales dentro del aula?

1. Creando reglas entre los participantes, manejando una comunicación asertiva, reconociendo las habilidades individuales y motivando.
2. Mediante proyectos, diversas estrategias, contenidos y práctica.

3. ¿Reconoce algún referente teórico sobre el tema?

1. Si, planes y programas de estudio 2017.
2. Davidson y Goleman.

4. ¿Diseña y aplica estrategias socioemocionales, si/no, ¿cuáles?

1. La principal en mi área es la artística como medio de expresión y comunicación: así como la actividad física, el color y la emoción y el arte terapia.
2. Botella de la calma, cubito de hielo, videos, semáforo de las emociones y proyectos.

5. En caso de ser afirmativo el reactivo anterior, ha observado cambios dentro del grupo a partir de la aplicación de dinámicas referentes a la temática.

1. Si, la mejora de la conducta, su motivación en la participación activa y mejor expresión de emociones y actitudes.

2. Si, algunos niños ya saben identificar sus emociones, ya las saben expresar o decir cómo se sienten.

6. ¿Conoce cuáles son las habilidades socioemocionales que el docente tiene que adquirir durante la estancia en la institución?

1. Empatía, regulación emocional y resolución de conflictos.
2. El autocontrol, la comunicación efectiva y el automanejo.

7. Según su perspectiva, defina los siguientes conceptos y determine su relevancia dentro del aula.

Autoconocimiento:

1. Conocerse y comprenderse así mismo: conocer las fortalezas y limitaciones de NNyA, así como docente promover el bienestar del alumnado.
2. Es el saber que una persona adquiere sobre ella misma.

Autorregulación:

1. Tener conductas reflexivas de pensamiento-emoción: aplicando estrategias para que el alumno sea más consciente de su actuar.
2. Capacidad de responder a las demandas continuas de tal manera que un ambiente social sea tolerable.

Autonomía:

1. Capacidad de cada ser humano para la toma de decisiones: en la escuela generar oportunidades por igual a todos los estudiantes a través del dialogo, el respeto y la colaboración.
2. Capacidad de cada persona para darse reglas así mismas o de tomar decisiones sin intervención o influencias externas.

Empatía:

1. Capacidad de conocer y apoyar a los otros: en el aula me posibilita para poder identificar y comprender algunas emociones y actitudes.
2. Capacidad que tiene una persona de percibir los pensamientos y las emociones de los demás, basada en el reconocimiento del otro como similar.

Colaboración:

1. Capacidad de establecer relaciones: parte a desarrollar, ya que trabajar con diferentes tipos de personas implica generar metas comunes.
2. Procesos de dos o más personas u organizaciones que trabajan juntas para completar una tarea o alcanzar una meta.

8. ¿Considera que se puede trabajar de manera transversal los temas socioemocionales dentro de la planeación didáctica?

1. Si, por la importancia que conlleva aprender, convivir y hacer.
2. Si, con la materia de Formación Cívica y Ética, Artes, Educación Física y todas las materias, haciendo uso de la correlación.

9. ¿De qué manera influye los factores socioemocionales en el aprendizaje de los alumnos?

1. De manera determinante ya que es la base de la educación integral.
2. Ayudan a fomentar el aprendizaje cuando se involucran las emociones.

10. ¿Cómo aplica sus habilidades socioemocionales en su práctica docente?

1. Teniendo una comunicación afectiva, colaborando con los docentes, tomando decisiones en el espacio áulico y considerando la aplicación de actividades dentro de mi planeación.
2. Trabajado diversas estrategias relacionadas a las emociones, mediante videos, con la materia de Formación Cívica y Ética, Artes, Educación física y con estrategias de autorregulación.

11. ¿De qué manera utiliza el juego dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje?

1. Como estrategia motivadora.
2. Conocer sus emociones, mediante competencias para ver avance en el aprendizaje, como evaluación mediante la tómbola y relajamiento en PEA.

12. ¿Considera que el juego ayuda a los alumnos?

1. Si.

2. Si, socializan entre sus compañeros y aprenden activamente.

13. ¿Cuáles son las actitudes que toman sus alumnos con las estrategias de juego?

1. En algunas situaciones positivas y en otras negativas como agresividad o negatividad.
2. Comparten, forjan vínculos y se comunican.

14. ¿Qué tipos de juegos aplica dentro y fuera del aula?

1. Juego de autoestima, pedagógico y artístico.
2. Stop, rompecabezas, encantados, tómbola, lotería, futbol, ollitas, dominó, concursos y cebollitas.

15. ¿De qué manera ha notado que influye el juego en sus alumnos?

1. De manera intencionada a desarrollar el intelecto, socializar y a divertirse aprendiendo.
2. Se divierten, se distraen, se motivan, ponen más atención y aprenden mejor.

16. ¿De qué manera considera que el juego influye en la educación socioemocional?

1. Como base de las competencias sociales y en mi área artística vinculada con el compartir.
2. Sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales.

4.1.2.2 Análisis e interpretación de las encuestas

En la siguiente pregunta correspondiente: ¿De qué manera influye la educación socioemocional en el aprendizaje de los estudiantes?, se analiza que los docentes reconocen que la educación socioemocional es una herramienta motivadora que necesariamente debe estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje para establecer ambientes de aprendizaje favorables.

Además de que los procesos socioemocionales tienen relación con el actuar en diario, las emociones, la forma en como las expresa, las actitudes

y acciones que realiza y al contrastar la información dentro del marco teórico se encuentra que:

La educación socioemocional tiene como propósito el reconocimiento de las emociones propias y de los demás, así como la gestión asertiva de las respuestas a partir de una adecuada autorregulación, lo que favorece las relaciones sociales e interpersonales, además de la colaboración con otros. (Álvarez, 2020, p. 388)

En la pregunta: ¿Reconoce algún referente teórico sobre el tema?, se analizó que sus referentes son el plan de estudios y Bisquerra, de esta manera se analiza que han sido varios los encargados de estudiar las emociones a lo largo de la historia, uno de los más reconocidos por su trayectoria es Bisquerra y Goleman, uno por sus aportes en la socioemocional y el otro en la parte de la inteligencia emocional, los planes y programas de estudio 2017 son un referente porque es donde se establece que la educación socioemocional debe ser trabajada dentro de las aulas y en la actualidad el tiempo de las horas lectivas con el tiempo establecido para trabajar sobre estas, así como la forma en cómo abordar la asignatura se establecen ahí.

De esta manera para Bisquerra (2011):

La educación emocional es una respuesta educativa a las necesidades sociales que no están suficientemente atendidas en las áreas académicas ordinarias. Entre estas necesidades sociales están la ansiedad, estrés, depresión, violencia, consumo de drogas, comportamientos de riesgo, etc. En todas estas situaciones las emociones juegan un papel muy importante. (p. 5)

Dentro del apartado de educación socioemocional y tutoría se menciona que esta es:

Es 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. Tiene como propósito que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas fundamentales para generar un sentido de bienestar consigo mismos y hacia los demás, mediante experiencias, prácticas y rutinas asociadas a las actividades escolares. (SEP, 2017, p.518)

En las preguntas: ¿Cómo trabaja los procesos socioemocionales dentro del aula?, ¿Diseña y aplica estrategias socioemocionales, si/no, ¿cuáles? Y ¿Conoce cuáles son las dimensiones socioemocionales que el docente tiene que adquirir durante la estancia en la institución? Se analiza que los procesos socioemocionales dentro del aula los docentes lo trabajan a través de estrategias para reconocer las habilidades individuales, pero también motivando, además que los docentes diseñan y aplican estrategias que se trabajan de manera transversal, agregando que conocen las dimensiones socioemocionales, haciendo mención de el autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía y colaboración, por su parte la SEP (2017) hace referencia de que las habilidades socioemocionales:

Deben trabajarse a lo largo de la educación básica, existen cinco dimensiones y estas a su vez contienen indicadores de logro, al dominarlas se convierten en habilidades, estas son el autoconocimiento, autorregulación, empatía, colaboración y autonomía, en el plan y programas de Aprendizajes Clave “se considera que estas dimensiones dinamizan las interacciones entre los planos individual y social-ambiental. (p. 537).

En la pregunta: ¿Considera que se puede trabajar de manera transversal los temas socioemocionales dentro de la planeación didáctica? Se analiza que los docentes opinan que es pertinente trabajar de manera transversal con materias como formación Cívica y Ética y Educación Física.

En la educación, el trabajar de manera transversal tiene múltiples beneficios para trabajar los temas porque se desarrollan de manera

contextual, además se aprovecha el tiempo porque se trabajan las asignaturas de manera relacionada, además “el docente debe favorecer un ambiente positivo de aprendizaje para lograr una interacción beneficiosa entre los miembros del grupo, basada en normas de convivencia y relaciones de respeto, afecto y solidaridad” (SEP, 2017, pp. 522-523).

Así mismo en la pregunta: ¿De qué manera utiliza el juego dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje?, se analiza que los docentes mencionan que a través de estrategias motivadoras.

Pero para esto el docente es quien debe guiar a los alumnos en el proceso, y de esta manera poder atender las necesidades, así como fomentar la adquisición de las habilidades socioemocionales, el docente es quien primeramente debe estar preparado, tener una formación y didáctica para posteriormente implementar estrategias adecuadas.

El juego para el proceso de enseñanza y aprendizaje se puede utilizar a través de estrategias o como método para el logro de los mismos, pero para que el juego tenga un sentido pedagógico y didáctico se deben tener claro los objetivos a lograr, el docente debe estar preparado para saber guiar el juego sin que se pierdan los objetivos iniciales, además de tener claras las reglas.

Se entiende como juego educativo aquel que tiene el objetivo, implícito o explícito, de que los niños aprendan algo específico, sin perder su parte placentera y lúdica. En la escuela, es un método de enseñanza que tiene una forma estructurada para enseñar contenidos escolares. Está pensado y diseñado para que los niños aprendan a la vez que juegan, ya que contienen un objetivo concreto. (Bermejo y Blázquez, 2016, p. 59)

De igual manera en la pregunta número 12 la cual es: ¿Considera que el juego ayuda a los alumnos?, se analiza que la respuesta de los docentes fue que positiva, de este modo el juego al ser considerado como una estrategia didáctica debe tener en cuenta que las habilidades socioemocionales que se pueden desarrollar a través de este deben ser

positivas, sin embargo, durante el proceso si los alumnos no tienen la habilidad de autorregulación, empatía y colaboración se pueden presentar actitudes negativas.

En cada uno de los juegos se deben tener objetivos académicos a cumplir, cumpliendo con las reglas de este y el sentido que se le dé a la actividad, los juegos han existido a en todas las culturas a través del tiempo, dentro de la escuela los juegos tradicionales pueden tener un sentido académico, dependiendo del sentido que se le dé.

Se puede afirmar que existe una gran variedad de estos, para todas las edades, géneros, gustos y exigencias de las personas, en determinadas épocas del año, algunas actividades lúdicas necesitan solamente de voluntad, poco esfuerzo físico y otros necesitan solamente esfuerzo mental.

(Ampush, 2015, citado en Sailema y Sailema, 2018, p. 43)

De igual forma en la pregunta: ¿Qué tipos de juegos aplica dentro y fuera del aula? Se analiza que los docentes mencionan juegos en particular, pero no tipos de juego, sin embargo, después de aplicar diferentes juegos se interpreta que los juegos más utilizados dentro del aula es el cooperativo para favorecer las interacciones entre alumnos y se obtenga un aprendizaje hacia zonas de desarrollo próximos, en estos juegos:

Potencian las actividades en grupo con el fin de conseguir un objetivo común. Este tipo de juego promueve la sensibilización, la cooperación, la comunicación y la sociabilidad. Se busca la participación de todos los miembros del grupo, y no la individualidad. Es un buen recurso para promover la educación en valores.

(Bermejo y Blázquez 2016, p. 61)

En las preguntas: ¿De qué manera considera que el juego influye en la educación socioemocional? Y ¿Cuáles son las actitudes que toman sus alumnos con las estrategias de juego?, se analiza que los docentes suponen que es la base para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales, además comparten, forjan vínculos y se comunican, resaltando que sus actitudes no siempre son positivas.

De esta manera el juego tiene un sentido de placer, expresando los sentimientos en cada una de las actividades, al estar en movimiento o actividad didáctica donde se implique la mente, los niños ven en el juego una oportunidad para expresarse libremente, a decir de Linaza (2000) en el libro el juego infantil y su metodología (s. f.):

El juego como un medio para expresar y satisfacer las necesidades. Por eso lo vinculó a la expresión de los instintos, y en particular al instinto de placer. Pero el juego también puede cumplir la función de expresar los sentimientos reprimidos, las proyecciones del inconsciente y la realización de los deseos. (p. 20)

Los diferentes juegos propuestos por el docente al cumplir con las funciones pedagógicas, ayudan a desarrollar habilidades socioemocionales que les permiten tener bienestar consigo mismo y con los demás.

En el libro el juego infantil y su metodología (s. f.), se menciona que en los juegos se adquieren responsabilidades, se tiene conciencia de las actividades que se realizan, de esta manera analizan la información y situaciones vividas para poder asimilarlas, acomodar la información y reestructurarla, para que al presentarse una emoción similar en otra situación pueda tomar mejores decisiones, resolver los desafíos cotidianos, expresando verbalmente sus experiencias y superando la frustración de posibles eventos en los que las respuestas ante las acciones no hayan sido favorecedoras y por lo tanto ante hechos que, repetidos en el mundo simbólico e imaginario, es decir el juego, pierdan una parte de su carácter traumático o agresivo, logrando enfrentar fracasos y aprendiendo de ellos para un crecimiento personal y desarrollo integral.

4.1.3 Docente

4.1.3.1 Descripción de los resultados del diario de campo y análisis e interpretación de los resultados

Por último, se muestra la transcripción del diario de campo, este fue realizado por la docente en formación los días de aplicación de estrategias, en este se muestran datos como: Fecha, nombre del juego, sesión, tiempo de realización y observaciones.

El diario de campo se realizó todos los días en los que se ejecutaron prácticas profesionales, sin embargo, en los días donde se aplicaron las estrategias se hizo mayor énfasis, la recogida de información se llevó a cabo en el aula, pero la redacción se efectuó en tiempo fuera del horario escolar.

Lunes:

Fecha: lunes 4 de abril de 2022

Nombre del juego: La pulga y el cazador

Tiempo de realización: 30 minutos.

Descripción de la actividad: Para este día las actividades diseñadas eran actividades dinámicas y en movimiento, por ejemplo, el juego de “La pulga y el cazador”, (véase anexo 7) actividad propuesta en el libro de Desafíos Matemáticos, repasando el tema de mínimo común múltiplo, de esta manera pude notar que su diversión iba acompañada del juego, de esta manera pude observar la importancia e impacto que tiene esta actividad sobre los niños.

Se considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia, además tiene una función potenciadora del desarrollo y el aprendizaje, el juego, se convierte en un medio idóneo para el aprendizaje ya que con él las personas encuentran una motivación para aprender, al mismo tiempo se está produciendo un aprendizaje significativo debido a que el aprendizaje a través de la actividad lúdica se hace mediante la capacidad del individuo. (Chacón, 2008, p.32)

Observaciones: Además de eso se creó una buena convivencia e interacción con todos los alumnos, pues para poder jugar en equipos, los hice con estrategia para que todos quedaran con niños que casi no conviven, de esta manera mejoró un poco la comunicación entre ellos, con esto se dio respuesta a uno de los aprendizajes fundamentales.

Martes:

Fecha: martes 5 de abril de 2022

Nombre del juego: Ponle la cola al burro.

Tiempo de realización: 30 minutos.

Descripción de la actividad: En este día se comenzó a trabajar sobre la asignatura de español, al estar trabajando en un proyecto de la creación de juegos como instructivo, se realizó un juego llamado “Ponle la cola al burro”, para llevarlo a cabo se organizaron equipos de tres, en este los participantes del equipo debían ayudar a su jugador y los equipos contrarios tenían que darle mal las instrucciones para equivocarlo, al final si la cola era colocada en un mal lugar, todo el equipo recibía un castigo, (véase anexo 8), don este juego ayudo al control emocional porque al estar en equipos debían respetar al equipo contrario.

El control emocional ayuda a manejar mejor los problemas. El control emocional ayuda a disminuir e desgaste psicológico y permite hacer frente a las dificultades que aparecen en el día a día. Permite controlar los sentimientos y las emociones de la persona. Genera y potencia la autoestima. (Rovira, 2016, p. 17)

Observaciones: Además del control emocional, en esta actividad se trabajó con la competencia que consiste en detectar los procesos de aprendizaje para favorecer su desarrollo cognitivo, identificando así que el juego es una de las actividades necesarias para el desarrollo de los niños y socioemocional al estar interactuando con sus compañeros de manera positiva, agregando que apliqué el plan y programa de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de los dicentes, dando respuesta a sus necesidades e intereses.

Miércoles:

Fecha: miércoles 6 de abril de 2022

Nombre del juego: "Fila de objetos para llegar a la meta".

Tiempo de realización: 30 minutos.

Descripción de la actividad: En este día se trabajó con un juego de educación socioemocional en donde por equipo tenían que formar una fila de objetos, (véase anexo 9), logrando de esta manera estirarse y llegar hasta el punto final, esto no solo despertó su creatividad sino que además el trabajo colaborativo ayudó a que tuvieran responsabilidad para lograr que su equipo ganara, de esta manera se incorporaron los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de los alumnos, porque el trabajo colaborativo tiene la finalidad de unirlos como grupo y mejorar su interacción.

Este tipo de aprendizaje como proceso de construcción social se adquiere con la utilización de métodos de trabajo grupal, que promueven habilidades y cuyo objetivo de aprendizaje es la interacción y el aporte de conocimientos de cada integrante para crear nuevos aprendizajes, producto de la interacción entre compañeros. (Galindo, 2012, p. 3)

Observaciones: Las estrategias planteadas y diseñadas, resultaron eficaces en la práctica, cumpliendo con los aprendizajes esperados marcados por los planes y programas de estudio, sobre todo para lograr que las actividades se lleven a cabo sin problemas de actitud, una de las fortalezas que note en mí en esta actividad fue el mantener el control del grupo a pesar de que son actividades dinámicas y de juego lúdico, así mismo el nivel de logro de los aprendizajes fue satisfactorio porque se dieron cuenta que el trabajar en equipo y aportar con acciones que favorezcan la actividad permite ambientes de aprendizaje satisfactorios.

Sin embargo, ante la observación de diferentes sucesos, se decidió que es necesario el apoyo de la maestra de valores porque presentaron diversas situaciones de violencia escolar en el grupo durante los juegos y en otras

actividades, lo que estuvo afectando en el clima de enseñanza y aprendizaje.

Jueves:

Fecha: jueves 7 de abril de 2022

Nombre del juego: "Corre por los datos".

Tiempo de realización: 30 minutos.

Descripción de la actividad: Se trabajó con la asignatura de español, para esta se ejecutó una estrategia de juego por equipos sobre el tema de biografía y autobiografía, para llevarla a cabo se organizaron equipos de tres integrantes de manera estratégica en la que cada equipo tuviera un niño sobresaliente porque se les dio la indicación que esos equipos estarán trabajando durante las dos semanas y en cada actividad trabajada de esta manera acumularan puntos, los cuales al final serian contados y el que lograra acumular el mayor número seria acreedor a un premio.

Una forma de esparcimiento antes que de trabajo. Como señalan los antecedentes se juega desde tiempos remotos, no obstante, el juego en el aula tiene una connotación de trabajo al cual se le aplica una buena dosis de esfuerzo, tiempo, concentración y expectativa. (Torres, 2002, p. 290)

Observaciones: De esta manera en esta actividad se trabajó con la competencia que consiste en detectar los procesos de aprendizaje para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.

Esto causó motivación y se logró el objetivo que todos trabajaran de manera colaborativa y en armonía, este juego confirmó que el juego es necesario para captar el interés de los alumnos logrando que estén activos, pero con fines cognitivos de acuerdo con los aprendizajes esperados del tema trabajado, este caso fue el de biografía y autobiografía y además esto genero emociones positivas que ayudaron a posteriores actividades durante el día, porque el juego es una actividad en la que se pueden divertir, además de considerarse como

Viernes:

Fecha: viernes 8 de abril de 2022

Nombre del juego: "Quemados".

Tiempo de realización: 30 minutos.

Descripción de la actividad: Se proporcionó una actividad de introducción al tema de "Multiplicación de suma y números naturales", (véase anexo 10), para posteriormente realizar una actividad en el patio divididos en dos equipos, con la finalidad de obtener datos de número de distancias recorridas en fracciones o números enteros, para ello uno de los integrantes del equipo debía ir haciendo el registro pero todos los demás del equipo le ayudaban para corroborar la distancia recorrida y los del equipo contrario realizaban el mismo análisis al estar pendientes que se anotaran los datos correctos.

El aprendizaje colaborativo inicia con procesos graduales que se van desarrollando de forma individual en cada uno de los miembros de un grupo, que se comprometen con el proceso de aprendizaje propio y de los demás; se genera una interdependencia positiva por aprender con y de los otros para luego anclarlo a sus saberes previos y propiciar un nuevo aprendizaje. (Galindo, 2012, p. 3)

Observaciones: Durante el juego se presentaron situaciones de diferencias, esto obligó a intervenir en el momento y hablar con ellos para analizar sobre la importancia de que el juego es para convivir, así mismo reflexionare en la importancia del juego colaborativo.

De esta manera se propició la colaboración, siendo esta una de las competencias socioemocionales que se deben trabajar en la educación socioemocional.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

5.1 Conclusiones

Después del análisis de información proporcionado a través del método e instrumentos de investigación (encuesta, diario y listas de cotejo), información teórica de las dos variables (el juego y la educación socioemocional) y juegos implementados se presentan los resultados de acuerdo a los objetivos presentados en la indagación, puesto que uno de los propósitos de las conclusiones refiere a que:

Representan la etapa final del proceso de investigación, para presentar de manera general los resultados de todo el trabajo de investigación; estas deben ofrecer respuestas a las preguntas planteadas en la investigación, con base al problema, exponiendo el cumplimiento del objetivo general, la afirmación o negación de la hipótesis o supuesto planteado previamente. Universidad Naval. (s.f. p. 42)

A continuación, se presentan las conclusiones de este trabajo de investigación a partir de los objetivos planteados, uno de ellos consistió en analizar la implementación del juego como medio a través del análisis de referentes teóricos para fomentar la educación socioemocional en niños de educación primaria, rescatando que se examinó una variedad de teorías y referentes teóricos sobre la variable del juego y la educación socioemocional, realizando un análisis desde lo teórico contrastando con estrategias implementadas tanto fuera como dentro del aula.

Resaltando que el juego como método y estrategias de aprendizaje al ser implementado en la educación primaria para fomentar la educación socioemocional es factible y viable porque el juego es una característica de los niños presentada de manera natural y las emociones al estar presentes

en todo momento de la vida, se complementan, por esta razón los docentes son los principales actores con la responsabilidad de “potenciar juegos en los que las emociones estén presentes y se les ofrezca un entorno seguro para experimentarlas, reconocerlas y vivir con ellas” (Voraló, 2014, p. 27).

Así mismo al analizar los diferentes referentes teóricos se concluye que existen investigaciones enfocadas al juego como herramienta o estrategia de aprendizaje para la educación socioemocional, sin embargo, estas están dirigidas a la educación preescolar o a los primeros años de vida del infante, dejando de lado que se pueda usar en etapas superiores como lo es el sexto grado de la educación primaria, otra de las cosas que se rescatan como consecuencia del análisis de fundamentos teóricos fue las perspectivas que se tienen sobre el juego son diferentes porque en unas se mencionaba como parte fundamental del proceso educativo y por otra parte se aludía como simple actividad recreativa o de diversión.

Otro de los objetivos consistió en proponer el juego como medio a través de estrategias para fomentar el desarrollo de la educación socioemocional, obteniendo que los juegos fueron implementados y diseñados a partir de las dimensiones socioemocionales que se querían desarrollar, favoreciendo de esta manera la educación socioemocional.

Las propuestas de juego se llevaron a cabo a lo largo del ciclo escolar, logrando plantear este como una opción pertinente y viable para trabajar la educación socioemocional, donde se consideró que el juego brinda las condiciones necesarias para que se presenten diversas situaciones relacionadas con las emociones y a partir de ello las habilidades de autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía y colaboración se desarrollaran y perfeccionaran, de esta manera, se consiguió proponer el juego como estrategia que permite alcanzar los objetivos y aprendizajes esperados de la educación socioemocional para se puedan cumplir de

manera favorable teniendo en claro las dimensiones que se desean trabajar durante el desarrollo de este.

Las diferentes estrategias implementadas permitieron analizar la pertinencia de los juegos, el observar que su funcionalidad radica en que para los niños estas actividades lúdicas representan un espacio de esparcimiento donde se divierten aprendiendo, donde los juegos reglados, motrices, tecnológicos y cooperativos representan espacios en donde la participación activa de la mayoría de los alumnos es notable.

Asimismo, otro de los objetivos que se plantearon fue el identificar los beneficios del juego en el alumno a través de la implementación de actividades que favorecieran el desarrollo de las dimensiones socioemocionales, concluyendo de esta manera que el juego se puede utilizar como una estrategia pedagógica que al ser utilizada de manera adecuada tiene múltiples ventajas como lo es motivar al alumno, propiciar la autonomía, empatía y colaboración a través de actividades diseñadas para tal fin, además que el juego es una actividad flexible e innovadora:

Basada en un proceso de aprendizaje que le permite al infante desarrollarse integralmente tanto en el aspecto social como emocional principalmente; por lo tanto, es deber de los docentes y cuidadores primarios promoverlo en los espacios de interacción, para que de este modo el desarrolle sus diferentes capacidades y habilidades. (Luyo y Sánchez, 2019, p. 33)

Otro de los beneficios es que el juego como un medio es una de las estrategias funcionales y flexibles para contribuir al desarrollo emocional de los niños, porque por naturaleza es algo que los niños realizan, en lo que se desenvuelven, se expresan y conviven con otras personas, desarrollando de esta manera las habilidades socioemocionales necesarias para que tenga un desarrollo integral, en cada uno de los juegos los niños demuestran creatividad e innovación, proponiendo nuevas reglas.

También el juego al estar reglado, con propósitos específicos y con un enfoque pedagógico favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje, el juego se convierte en una oportunidad para adquirir nuevos conocimientos, habilidades, actitudes y valores, sobre todo las que tienen que ver con la educación socioemocional, además la flexibilidad que tienen para trabajar de manera transversal, el hacer de los conocimientos más llamativos, lúdicos y de esa manera significativos.

Por otro lado, la diversidad de juegos existentes hace que el docente pueda encontrar un sinfín de estrategias que puede implementar en su práctica profesional para fomentar el desarrollo de las habilidades socioemocionales mencionadas anteriormente.

Otro de los objetivos establecidos fue el analizar las dimensiones socioemocionales que se fomentan con el juego, a través de la observación y revisión de referentes teóricos para promover la educación socioemocional, obteniendo como resultado que el análisis a través de los instrumentos utilizados (encuesta, diario y listas de cotejo) y revisión de diferentes fuentes de información (artículos de investigación, libros de texto, revistas, sitios de internet entre otros), se rescata que las dimensiones socioemocionales que se fermentan a través del juego son el autoconocimiento al tener en cuenta de manera individual las fortalezas y áreas de oportunidad que necesiten ser trabajadas, así como sus alcances y limitaciones.

Uno de los juegos que resultó más viable para lograr el desarrollo de la educación socioemocional y generar emociones positivas fueron los juegos motrices, tradicionales, reglados y tecnológicos, representando para ellos actividades llamativas e innovadoras, donde pueden expresarse y demostrar sus habilidades, teniendo actitudes positivas durante y después del juego, cabe mencionar que el juego durante las sesiones también sirvió como una motivación para la realización de otras actividades académicas relacionadas directamente con el análisis crítico, lecturas etc.

El juego como medio para el aprendizaje resultó favorecedor, mejoró las interacciones entre compañeros y docente- alumnos, y se lograron los objetivos de contribuir al desarrollo socioemocional, enfatizando en las dimensiones para crear las habilidades que les permitan tener una formación integral y en la vida en la sociedad tengan las herramientas que les permitan ser personas felices.

5.2 Recomendaciones y sugerencias

Las recomendaciones que se producen a partir de la investigación son que las estrategias de los juegos seleccionados se empleen de manera frecuente para que los resultados arrojen mayores beneficios para contribuir a la educación socioemocional y en específico al desarrollo de las habilidades socioemocionales, porque los resultados en la adquisición de este tipo de conocimientos no se generan de manera inmediata, representa un camino largo y una formación constante en las que las situaciones presentadas sean un espacio para al aprendizaje.

Además, que el instrumento de la lista de cotejo se aplique de manera permanente cuando se realicen los juegos, para que los alumnos sean conscientes de sus actitudes, capacidades, habilidades y con ello de sus fortalezas y áreas de oportunidad.

Otra de las sugerencias es que antes de realizar algún juego se analicen los espacios y recursos que se requieren porque en los juegos tecnológicos es donde se pueden presentar barreras, por ejemplo, en el juego de kahoot, (véase anexo 11), al realizarlo algunas veces el internet estaba muy lento y el proyector dejó de funcionar a causa de un corto circuito, por lo que ya no se pudo llevar a cabo como se tenía en el plan inicial.

5.3 Futuras líneas de investigación

Este trabajo de investigación resulta una herramienta para futuras investigaciones porque presenta un análisis sobre diferentes referentes teóricos y se centra en documentos actuales como lo es el plan de estudios de Aprendizajes Clave 2017.

Esta investigación puede ser de ayuda en futuras investigaciones donde se quiera hacer un contraste del uso del juego como un medio para favorecer el aprendizaje en todas las asignaturas, además al implementar el juego como estrategia diversificada e influyente, además para tener en cuenta el juego como un recurso que permita mejorar los ambientes de aprendizaje, las interacciones entre alumno-alumno y docente-alumno.

Los temas que se pueden desprender a partir de esta investigación son el juego para lograr aprendizajes significativos, estrategias lúdicas para favorecer la motivación del alumnado, así como temas relacionados con la educación socioemocional como lo pueden ser la colaboración como factor para avanzar hacia zonas de desarrollo próximo, las dimensiones socioemocionales para el logro de aprendizajes significativos entre otros.

Además, con los variables y la etapa en la que se encuentra la muestra seleccionada en la investigación se pueden generar propuestas para la utilización del juego didáctico como medio didáctico para el desarrollo intelectual en niños del tercer ciclo de educación primaria, generando innovación en la investigación educativa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (2012). Evaluación y tratamiento del estrés cotidiano en la infancia. *Papeles del Psicólogo*, 33(1), pp. 30-35.
<https://www.redalyc.org/pdf/778/77823404004.pdf>
- Aguaded, M. y Pantoja, M. (2015). Innovar desde un proyecto educativo de inteligencia emocional en primaria e infantil. *Tendencias pedagógicas*, 26(1), pp. 69-88. Tomado de <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/5247178.pdf>
- Alonso, I. & Filibi, I. (2015). Ventajas de los juegos cooperativos presenciales en ciencias sociales. Redalyc.org. Recuperado 17 de febrero de 2022, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045570021>
- Anguita, J., Labrador, J., & Donado, J. (2003). La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). *Atención Primaria*, 31(8), 527–538. [https://doi.org/10.1016/s0212-6567\(03\)70728-8](https://doi.org/10.1016/s0212-6567(03)70728-8)
- Arias, J., Villasís, M. N., & Miranda, M. G. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*, 63(2), 201–206. <https://doi.org/10.29262/ram.v63i2.181>
- Bautista, J. y López, N. (2022). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/6622/Juego_didactico.pdf
- Bermejo, R. y Blázquez T. (2016). *El juego y su metodología*. España. (1.a ed.). Editorial Síntesis, S. A. <https://www.sintesis.com/data/indices/9788490773345.pdf>
- Bisquerra A. R., & Hernández P. S. (2017). Psicología positiva, educación emocional y el Programa Aulas Felices. *Papeles del Psicólogo - Psychologist Papers*, 37(1), 58. Recuperado de <https://doi.org/10.23923/pap.psicol2017.2822>
- Bisquerra, R. (2020). La inteligencia emocional según Salovey y Mayer. Tomado de <https://www.rafaelbisquerra.com/inteligencia-emocional/la-inteligencia-emocional-segun-salovey-y-mayer/>

- Bisquerra, R. (2011). Educación emocional. Recuperado de file:///C:/Users/Alma_Nava/Downloads/272-Texto%20del%20art%C3%ADculo-876-1-10-20120926.pdf
- Canales. (s.f.). Metodología de la investigación. Manual para el desarrollo de personal de salud. UTEHA
- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva aula abierta.
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Recuperado el 15 de diciembre de 2021, desde <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%B1anza%20y%20Aprendizaje.pdf>
- Chaparro, T., y Suescun, M. (2020). Influencia del desarrollo socioemocional en el rendimiento académico de los niños y niñas en un colegio de la ciudad de Bucaramanga (tesis de maestría). Universidad Autónoma De Bucaramanga. Colombia. Recuperado de <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/12065>
- Cuéllar, H. (2003). Froebel, la educación del hombre. Trillas. Séptima reimpresión.
- D.G.D.C.U.N.A.M. (2020). ¿Qué pasa con la salud mental de los niños durante el confinamiento? UniverZoom. UNIVER ZOOM. Recuperado 20 de junio de 2022, de <https://blogs.universum.unam.mx/univerzoom/2020/10/10/que-pasa-con-la-salud-mental-de-los-ninos-durante-el-confinamiento/>
- De la Fuente, T. (2021). El juego como una estrategia para favorecer el desarrollo de la autorregulación emocional en los niños de 4 años a través de la educación virtual en una I.E. particular de Santiago de Surco (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica Del Perú. Perú. Recuperado de https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18848/De%20la%20Fuente_Simpson_Juego_como%20una_estrategia1.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Duran, C. (2017). La toma de conciencia emocional a través del juego deportivo en diferentes grupos de edad (tesis doctoral). Universitat de Lleida, Institut Nacional d'Educació Física de Catalunya. Lleida. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/435683/Tcdd1de1.pdf?sequence=5>

El juego infantil y su metodología. (s. f.). Recuperado 16 de enero de 2022, de https://datospdf.com/download/el-juego-infantil-y-su-metodologia-5a4b912bb7d7bcb74fbab281_pdf#modals

Escuelas de familia moderna. (s.f.). Recuperado de https://www.educacion.navarra.es/documents/27590/51352/AUTONOMIA_Y_RESPONSABILIDAD.pdf/34e7af0a-341e-47eb-b7a6-5b44a2c56a4e

Evaluación y tratamiento del estrés cotidiano en la infancia. Redalyc.org. Recuperado 3 de noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77823404004>

Fabbri. (2020). Las técnicas de investigación: la observación. Recuperado de <http://institutocienciashumanas.com/wp-content/uploads/2020/03/Las-t%C3%A9cnicas-de-investigaci%C3%B3n.pdf>

Galindo, R. (2012). Acercamiento epistemológico a la teoría del aprendizaje colaborativo. Universidad de Guadalajara. <http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura/article/view/325/2>

Gallardo, E. E. (2017). Metodología de la Investigación: manual autoformativo interactivo. Huancayo: Universidad Continental. Recuperado el 17 de mayo de 2022, desde https://repositorio.continental.edu.pe/bitstream/20.500.12394/4278/1/DO_UC_EG_MAI_UC0584_2018.pdf

García, E. (2004). *Piaget, la formación de la inteligencia*. Trillas.

Gómez, M., Galeano, C., & Jaramillo, D. A. (2015). El estado del arte: una metodología de investigación. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 6(2), 423. <https://doi.org/10.21501/22161201.1469>

Hernández, S. L. y Olguín, E. (2020). Planteamiento del problema [Diapositivas]. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Recuperado el 15 de diciembre de 2021, desde https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/icea/asignatura/turismo/2020/planteamiento-problema.pdf

Lazos, E. (2008). Autoconocimiento: una idea tensa. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=58433532006>

Luyo, G., y Sanchez, L. (2019). El juego en el desarrollo social y emocional en la primera infancia (tesis de pregrado). Pontificia Universidad Católica Del Perú. Perú. Recuperada de

https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/18682/LUYO_PACHAS_SANCHEZ_VASQUEZ.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Martínez, L. A. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. Tomado de <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura. Revista "Pensamiento matemático" 7(8), <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6000065.pdf>
- Piqueras, J. A., Ramos, V., Martínez, A. E., & Oblitas, L. A. (2009). Emociones negativas y su impacto en la salud mental y física. Redalyc.org. Recuperado 6 de diciembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=134213131007>
- Pumar, M. J. (2010). Colaboración y liderazgo. Tomado de <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/37292/1/Mar%C3%ADa%20Jes%C3%BAs%20Pumar%20M%C3%A9ndez.pdf>
- Quecedo, R. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. Redalyc.org. Recuperado 26 de noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>
- Quero, L., Moreno M. A., de León Molinari, P., Espino, R., & Coronel, C. (2021). Estudio del impacto emocional de la pandemia por COVID-19 en niños de 7 a 15 años de Sevilla. Revista de Psiquiatría Infanto-Juvenil, 38(1), 20–30. <https://doi.org/10.31766/revpsij.v38n1a4>
- Quintanilla, P. (2007). La conquista Aristotélica de las emociones. Revista Psicoanálisis. Recuperado de http://spp.com.pe/wp-content/uploads/2019/12/Quintanilla_5.pdf
- Rovira, G. (2016). La importancia de la autorregulación y la empatía en la formación docente. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=115344155012>
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil (tesis de pregrado). Universidad de Cantabria. España. Recuperado de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutiérrezMarta.pdf?sequence>

- Sailema, A. y Sailema M. (2018). Los juegos tradicionales y populares de Ecuador. Recuperado de <https://revistas.uta.edu.ec/Books/libros%202019/JuegosTradicionales.pdf>
- Salgado, A. C. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. Recuperado de <http://www.scielo.org.pe/pdf/liber/v13n13/a09v13n13.pdf>
- Salguero, M. L. y Panduro, A. (2001). Emociones y genes. Redalyc.org. Recuperado 16 de noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14239906>
- SEP. (2017). Educación socioemocional y tutoría, planes y programa aprendizaje clave para el desarrollo integral.
- Serra, C. (2004). Etnografía escolar, etnografía de la educación. *Dialnet*. Recuperado 18 de enero de 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=963465>
- Tiempo, E. L. (2018). Latinoamericanos se rajan en manejo de sus emociones. El Tiempo. Recuperado 8 de enero de 2022, de <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/latinos-tienen-problemas-para-manejar-sus-emociones-dicen-expertos-278118>
- Tiria, D. J. (2015). La educación emocional dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas de 4° y 5° primaria (tesis de maestría). Tecnológico de Monterrey. México. https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/626580/Deisy_Johanna_Tiria_Morales_.pdf?sequence=1
- Torres, C. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. Redalyc.org. Recuperado 17 de diciembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35601907>
- Trianes, M., Blanca, M., Fernández, F., Escobar, M., y Maldonado, E. (2012).
- UAECH. (2019). Catálogo de listas de cotejo. Tomado de https://www.uaeh.edu.mx/division_academica/educacion-media/docs/2019/listas-de-cotejo.pdf
- Universidad Naval (s.f.). Metodología de la investigación. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/133491/METODOLOGIA_DE_INVESTIGACION.pdf

Velasco, J. J. (2003). La investigación etnográfica y el maestro. Redalyc.org. Recuperado 28 de noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31100706>

Vilaró, M. (2014). El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil (tesis de pregrado). Universidad Internacional de La Rioja. Barcelona. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2459/vilaro.tio.pdf?sequence=1>

Vivas, M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41040202>

ANEXO (S)

Anexo 1



Juego de liberación de energía "Los gallitos"

Anexo 2



Juego relajante "Las carretillas"

Anexo 3



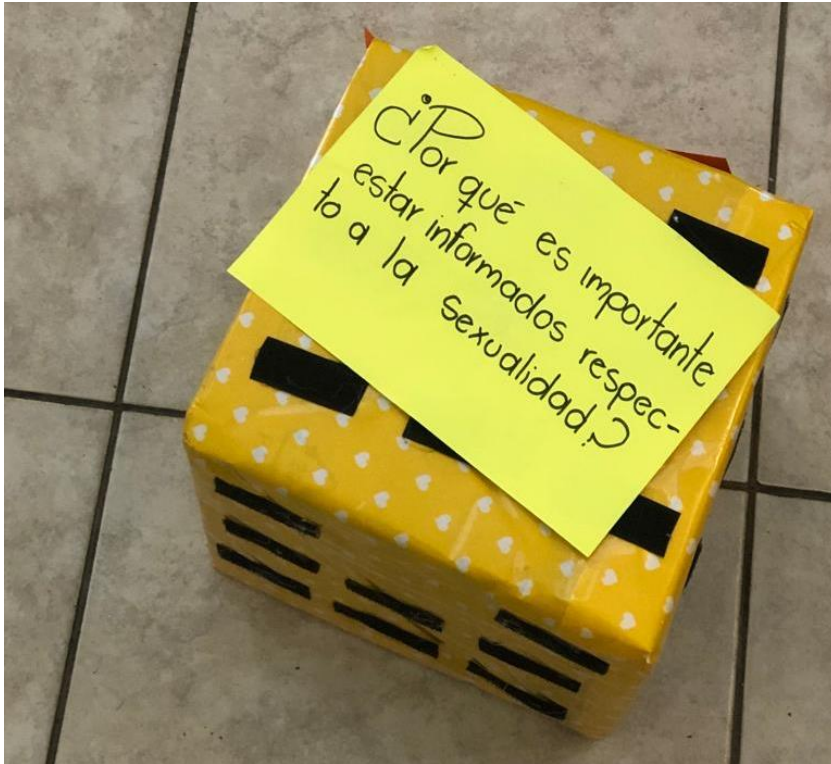
Juego reglado "El tesoro escondido"

Anexo 4



Juego basado en teoría de Vygotski "Sembrando plantas"

Anexo 5



Juego atractivo "El dado preguntón"

Anexo 6



Juego cooperativo "Haciendo recetas"

Anexo 7



Juego de la pulga y el cazador

Anexo 8



Juego de poner la cola al burro.

Anexo 9



Juego de “Fila de objetos para llegar a la meta”

Anexo 10



Juego de “Quemados”

Anexo 11



Juego de "Kahoot!"



Coatepec Harinas, México a 8 de julio de 2022

DR. ENRIQUE DELGADO VELÁZQUEZ
PRESIDENTE DE LA COMISIÓN DE TITULACIÓN
PRESENTE

El que suscribe Dr. Enrique Delgado Velázquez Asesor de la estudiante Martínez Nava Alma Lizeth matrícula 181524390000 de 8° semestre de la Licenciatura en Educación Primaria quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado El juego como medio para fomentar la Educación Socioemocional en alumnos de Educación Primaria en la modalidad de Tesis de Investigación; se dirige a esta Comisión a su digno cargo para informar que este documento ha sido concluido satisfactoriamente de acuerdo con lo establecido en los documentos del Plan de Estudios 2018 rectores del proceso de titulación.

Sin otro particular, le envío un atento y cordial saludo.

ATENTAMENTE


DR. ENRIQUE DELGADO VELÁZQUEZ

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México".

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS


**ASUNTO: CARTA DE ACREDITACIÓN
DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.**

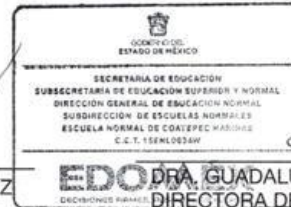
Toluca, Méx., a 16 de junio de 2022.

C. MARTÍNEZ NAVA ALMA LIZETH
NÚMERO DE MATRÍCULA: 181524390000
P R E S E N T E

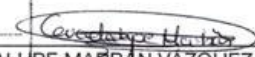
Con fundamento en Capítulo V Acreditación, Numeral 5.7 Acreditación del trabajo de titulación, inciso c, de las "Normas específicas de control escolar relativas a la selección, inscripción, reinscripción, acreditación, regularización, certificación y titulación de las licenciaturas para la formación de docentes de educación básica, en la modalidad escolarizada (Planes 2018)" (SEP 2018:17) y en mi calidad de asesor, por este medio informo a usted que, una vez concluido el documento en la modalidad de Tesis de Investigación que lleva por título: "El juego como medio para fomentar la Educación Socioemocional en alumnos de Educación Primaria" y en razón de lo anterior se le asignarán los créditos correspondientes al trabajo de titulación (10.8 créditos) de acuerdo con el plan y programas de estudio 2018 de la Licenciatura en Educación Primaria.

ATENTAMENTE


DR. ENRIQUE DELGADO VELÁZQUEZ
ASESOR



VO. BO.


DRA. GUADALUPE MARBÁN VAZQUEZ
DIRECTORA DE LA ESCUELA NORMAL

c.c.p. Departamento de Control Escolar de la Escuela Normal.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS



"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México".

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

NIVEL: Superior.
ASUNTO: Oficio de Responsabilidad.

Coatepec Harinas, Méx., 08 de Julio de 2022.

**A QUIEN CORRESPONDA
PRESENTE**

La Dirección de la Escuela Normal de Coatepec Harinas **HACE CONSTAR** que: todo el Proceso Teórico Metodológico, Trabajo de Titulación, Debate Profesional, Redacción, Ortografía e Impresión del mismo, son responsabilidad exclusiva del (la) sustentante.

ATENTAMENTE

Guadalupe Marbán Vázquez

DRA. GUADALUPE MARBÁN VÁZQUEZ
DIRECTORA ESCOLAR



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

"2022. Año del Quincentenario de Toluca, Capital del Estado de México".

ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

Oficio No.: 719
ASUNTO: Se autoriza trabajo de
opción para Examen
Profesional.

Coatepec Harinas, Méx., 08 de Julio de 2022.


**C. MARTÍNEZ NAVA ALMA LIZETH
P R E S E N T E**

La Dirección de la Escuela Normal de Coatepec Harinas, a través de la Comisión de Titulación, se permite comunicar a Usted, que ha sido **AUTORIZADO** el trabajo de opción: **TESIS DE INVESTIGACIÓN** que presentó con el título: **"EL JUEGO COMO MEDIO PARA FOMENTAR LA EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL EN ALUMNOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA"**, por lo que puede proceder a la realización de los trámites correspondientes para la sustentación de su Examen Profesional.


Para su conocimiento y fines consiguientes.

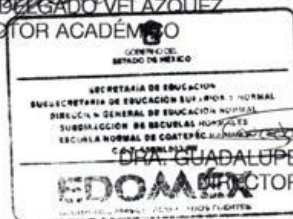
ATENTAMENTE

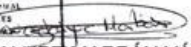
PRESIDENTE


DR. ENRIQUE VELÁZQUEZ
SUBDIRECTOR ACADÉMICO

SECRETARIO


DRA. ANGELITA JUÁREZ MARTÍNEZ
PROYECTO DE TITULACIÓN L.E.P.




DRA. GUADALUPE MARBÁN VÁZQUEZ
DIRECTORA ESCOLAR

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SUBSECRETARÍA DE EDUCACIÓN SUPERIOR Y NORMAL
DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN NORMAL
SUBDIRECCIÓN DE ESCUELAS NORMALES
ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS