



# ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

---



## TESIS DE INVESTIGACIÓN FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES A TRAVES DEL JUEGO EN SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN INCLUSIÓN EDUCATIVA

PRESENTA  
MARGARITA VELAZQUEZ SALAZAR

ASESOR  
MA. EUGENIA FLORES DÍAZ



## DEDICATORIAS

### **A Dios**

Por darme la fuerza y la energía que necesitaba para seguir adelante, gracias por guiar mis decisiones y ayudarme a cumplir mis metas. Además, por darme esa fortaleza en los momentos más difíciles de mi vida.

**Gracias**

### **A mis padres Valentín Velazquez Salazar y María de Lourdes Salazar Bravo**

Por su apoyo durante todo este proceso, económicamente, emocional e incondicionalmente, a mi madre quienes estuvieron conmigo en todo momento brindándome su apoyo. Tengo que agradecerles a mis padres, ya que son quienes me brindaron su cariño, comprensión y apoyo y que son los que se merecen los créditos por todo lo obtenido, hoy puedo decirles que este logro es más suyo que mío ya que lo hice por ustedes y por mi para estar bien todos.

**Por esto y más gracias**

### **A mis hermanos**

Por apoyarme en cada uno de mis planes, por brindarme su cariño y realizar material conmigo, desvelarse, comprenderme y por siempre estar.

**Gracias por tanto**





## **AGRADECIMIENTOS**

### **A mis padres**

Por el apoyo y las herramientas que necesito para lograr lo que me propongo, son quienes han estado conmigo en todo momento y a pesar de las dificultades siguen conmigo.

**Gracias por tanto**

### **A mis abuelos**

Quienes son una parte fundamental e importante de mi vida, espero que estén conmigo cuándo cumpla todas mis metas, gracias por estar en mi vida, les dedico mis logros.

**Gracias por siempre estar**

### **A la Doctora Ma. Eugenia Flores Díaz**

Gracias maestra por su apoyo incondicional durante el proceso de realización de mi trabajo, por su tiempo, consejos, sugerencias y motivación para no dejarme rendir, por orientarme y decirme mis errores para mejorar en mi formación profesional.

**Gracias por el apoyo**

### **A mis amigos**

Por siempre me motivarme a no rendirme, fueron los que me escucharon, aconsejaron y brindaron su amistad en los momentos que yo más lo ocupaba.

**Gracias por coincidir**

### **A los maestros de la ENCH**

Por todo el aprendizaje y apoyo durante todo mi proceso formativo, el estar conmigo en esta etapa de mi vida hará que siempre formen parte importante de mi vida.

**Muchas gracias**



# ÍNDICE

Pág.

Dedicatorias	
Agradecimientos	
Resumen	
Introducción	

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Planteamiento del problema	11
1.2 Justificación	19
1.3 Estado del arte	23
1.4 Objetivos	33
1.5 Preguntas de investigación	34
1.6 Supuestos	34

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO

2.1 Educación socioemocional en la edad escolar	35
2.1.1 Dimensiones socioemocionales desde el plan de estudios 2017	36
2.1.1.2 Autoconocimiento	37
2.1.1.3 Autorregulación	38
2.1.1.4 Autonomía	39
2.1.1.5 Empatía	39
2.1.1.6 Colaboración	40
2.1.2 Habilidades socioemocionales	40
2.1.2.1 Tipos de habilidades socioemocionales	41
2.2 Inclusión una necesidad de formación en la educación primaria	43
2.2.1.1 ¿Qué es la inclusión educativa?	44

2.2.1.2 Educación inclusiva	46
2.2.1.3 USAER	47
2.3 El juego en la edad escolar	48
2.3.1.1 Áreas que se benefician a través del juego	50
2.3.1.2 Tipos de juegos para favorecer las diversas habilidades socioemocionales	51
2.3.1.3 El juego para favorecer a la inclusión educativa	53

### CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 Consideraciones acerca del método	55
3.2 La metodología y sus elementos	60
3.2.1 Delimitación del problema	61
3.2.2 Unidades de observación	62
3.2.3 Población	62
3.2.4 Muestra	64
3.2.5 Fuentes de información	65
3.2.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información	66
3.2.7 Plan de acción	68

### CAPÍTULO IV ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Implementación del plan de acción	78
4.1.1 Primer ciclo: implementación	78
4.1.2 Entrevista a docentes	89
4.1.3.1 Análisis de entrevista	91
4.2.4 Encuesta a Alumnos	92
4.2.5.1 Análisis de la encuesta	97
4.2 Replanteamiento de estrategias y acciones de mejora	97

4.2.1 Segundo ciclo: Replanteamiento	97
4.2.2 Encuesta final a alumnos	105
4.2.2.1 Análisis de encuesta	110
4.2.3 Entrevista a docentes	111
4.2.3.1 Análisis de entrevista a docente	113
4.3 Análisis e interpretación de resultados	113
4.3.1 Conclusiones preliminares	116

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

5.1 Conclusiones	120
5.2 Recomendaciones	126
5.3 Futuras líneas de investigación	129
Referencias bibliográficas	131
Anexos	135

## RESUMEN

El presente trabajo tiene como objetivo general, explicar el fortalecimiento de dichas habilidades a través del juego para favorecer la inclusión en el segundo grado, grupo “A” de la Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez” en el ciclo escolar 2021 – 2022, como objetivos específicos son los de reconocer las características de las habilidades socioemocionales mediante la revisión de referentes teóricos para vincular la práctica docente, describir el juego mediante la aplicación en el aula con el fin de desarrollar la inclusión y analizar la intervención docente desde la investigación – acción para proponer acciones de mejora.

Los referentes teóricos, metodológicos y técnicos resultaron de gran relevancia para que se logaran los objetivos del trabajo. El marco teórico es parte fundamental para saber más sobre lo que se habla en la investigación, las categorías en las que profundiza son sobre la educación socioemocional, dimensiones, habilidades socioemocionales, la inclusión, inclusión educativa, educación inclusiva, el juego, tipos de juegos, y juegos que favorecen habilidades socioemocionales entre otros.

La investigación está fundamentada en la investigación acción, con un enfoque cualitativo, con ayuda de la aplicación de técnicas e instrumentos como la entrevista a docente frente a grupo del segundo grado, para observar que tanto sabe la maestra sobre las habilidades socioemocionales y como las beneficia el juego. Así mismo con ayuda de una encuesta dirigida a los alumnos para recuperar información acerca de cómo es que se encuentran en sus habilidades socioemocionales.

## INTRODUCCIÓN

La educación socioemocional hoy en día juega un papel fundamental porque los alumnos integran en su día a día valores, actitudes, habilidades y destrezas. Los educandos forman su identidad personal y comprenden el mundo que les rodea para que de esta manera los educandos logren integrarse en la sociedad de una mejor manera. Así mismo es indispensable para crear relaciones sanas entre el alumno con su familia, compañeros, y toda la comunidad educativa. Hace que los educandos tengan un bienestar con ellos mismos y mejoren de esta forma su rendimiento académico y social.

Dentro de esta tesis se planteó trabajar basándose en la educación socioemocional dentro de lo que remarca el plan de estudios del 2018, pero enfocado en el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los alumnos del segundo grado grupo “A”, es preciso mencionar que:

“Las habilidades socioemocionales son las que nos permiten tener una autorregulación de nuestros sentimientos y conductas, determinación para desenvolvernos en diferentes contextos, relacionarnos con nosotros mismos, ya que debemos conocer nuestras fortalezas y debilidades para que finalmente podamos establecer vínculos con los demás”. (Arévalo y Palacios, 2013, p.23).

Estas son parte fundamental del desarrollo pleno de los educandos debido a que si estas se fortalecen pueden llegar a apoyar a otras áreas en los alumnos. En el trabajo se explica de qué forma fue que se fortalecieron dichas habilidades, resaltando que el juego:

Representa la principal herramienta para entrar en contacto con el mundo que les rodea, les ayuda a procesar las nuevas experiencias, a socializar con los demás, favorecer su autonomía, así como al desarrollo de la imaginación



y la creatividad; es la manera más efectiva que tienen para aprender. (SEP, 2018).

Los juegos implementados en la práctica fueron pensados en las necesidades, intereses y características de los alumnos, así mismo del objetivo a lograr, se presentan referentes teóricos en los que se basó el trabajo, los resultados obtenidos entre otros, así mismo explica de qué forma benefició a la inclusión en el aula con la implementación de dichos juegos.

El trabajo está integrado por cinco capítulos, en el **primer capítulo** se describe de donde es que surge el planteamiento del problema, presenta la justificación del porque se realizó dicha investigación, contiene los objetivos que se plantean alcanzar, las preguntas de investigación que surgieron a partir del planteamiento del problema, el supuesto, el estado del arte, que contiene diversas investigaciones que ya se han hecho anteriormente de las categorías que aparecen en la presente tesis para tener mayor información y otros puntos de vista.

En el **segundo capítulo** contiene la indagación de diversas fuentes de información, conceptos básicos que explican el tema a tratar que resultan indispensables para fundamentar y realizar un análisis a profundidad de lo que se plantea investigar, estas categorías fueron sobre qué es la inclusión, inclusión educativa, qué es la educación socioemocional, en que se basa, cuáles son las dimensiones socioemocionales, habilidades socioemocionales, qué es el juego, los tipos y cuáles son los que favorecen a las habilidades socioemocionales.

El **capítulo tres** contiene el tipo de investigación que se realizó en el trabajo, que fue cualitativa, incluye los instrumentos para obtener información, como entrevista, encuesta y diario de práctica, los cuáles son propios de la investigación. De igual manera se describe que el método de investigación que se implementó, el cuál fue investigación-acción, que consta en analizar y detectar un problema, proponer un plan de acción y aplicarlo en dos ciclos para su mejora, así mismo se encuentran los elementos metodológicos, como la delimitación del problema, que consiste en

identificar el tipo de estudio, en dónde se realizara y en que temporalidad, así mismo son las unidades de observación, que contiene la unidad que va a ser estudiada, la población consiste en identificar con que población se puede realizar el estudio, la muestra contiene el total de las personas que va a participar en el trabajo, las fuentes de información se sintetiza en las fuentes de donde se sacaron los conocimientos para realizar el trabajo, en los instrumentos de recolección información se observa lo que se utilizó para la investigación, que en este caso fueron encuestas, entrevistas y el diario de clase, por último se incluye el plan de acción en dónde se describen cada una de las actividades que se utilizaron en la tesis junto con su propósito.

En el **capítulo cuatro** se encuentra el análisis y la interpretación de toda la información de toda la investigación, como primer apartado contiene la implementación del plan de acción del primer ciclo, junto con la entrevista a docente y la encuesta a los alumnos que se realizó en el primer momento, al igual tiene el análisis de cada instrumento, posteriormente se encuentra el replanteamiento de estrategias y las acciones de mejora, que es en pocas palabras el segundo ciclo de las aplicación de las estrategias, el análisis de la encuesta y la entrevista final, por último se observa las conclusiones preliminares en donde viene los beneficios o dificultades que se tuvo de la aplicación del plan de acción.

En el **capítulo cinco** se presentan las conclusiones y las recomendaciones a las que se llegaron después de todo el trabajo, se presentan las recomendaciones y las futuras líneas de investigación, las cuales son los aspectos interesantes que se pueden seguir en trabajos próximos para que lleven una línea similar a la de esta investigación.

# CAPÍTULO I

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

---

### 1.1. Planteamiento del problema.

La inclusión busca maximizar la participación de todas las personas en la sociedad, garantizar que se tengan las mismas oportunidades para cada uno, tomando en cuenta sus opiniones decisiones, haciendo valer sus derechos como cualquier otro individuo. De igual forma consiste en respetar opiniones, decisiones y formas de pensar de todos los individuos sin importar quien sea, de donde venga, sexo o condición económica, logrando así que todos los individuos puedan integrarse con mayor facilidad en la sociedad, minimizando con ello cualquier tipo de exclusión que pueda existir.

Es importante mencionar que la inclusión según la UNESCO 2018 es:

El proceso de abordar y responder a la diversidad de necesidades de todos los alumnos a través de prácticas inclusivas en el aprendizaje, las culturas y las comunidades y reducir la exclusión dentro de la educación. Implica cambios y modificaciones en el contenido, los enfoques, las estructuras y las estrategias, con una visión común que cubra a todos los niños del rango apropiado de edad y una convicción de que es responsabilidad del sistema ordinario educar a todos los niños. (p. 10).

La inclusión es una respuesta a la diversidad de personas, reconocer que no todas las personas son iguales, que tienen formas de pensar, y necesidades distintas a las otras, pero que se deben integrar a la sociedad haciendo que estas características sean un área de oportunidad para lograr su participación. Dentro de la inclusión se deriva lo que es la inclusión educativa, que se centra principalmente en que los docentes reconozcan la diversidad en sus alumnos, identifiquen sus

estilos de aprendizaje, como sus estilos, que servirán como herramientas para lograr su intervención.

Pero, ¿Qué entender por inclusión educativa?

Según autores como Ainscow, 2001; Arnaiz, 2003; Blanco, 2006; Booth, 2006; Ecehita, 2006. Menciona que la inclusión educativa está relacionada con el acceso, la participación y los logros de todos los alumnos, con especial énfasis en aquellos que están en riesgo de ser excluidos o marginados. Implica transformar la cultura, las políticas y las prácticas de las escuelas para atender la diversidad de necesidades educativas de todo el alumnado.

Así pues, la inclusión educativa se enfoca en lograr la participación de todos los alumnos en las escuelas, minimizar las barreras a las que se enfrentan, reorientar la forma de enseñanza dentro del aula, que los docentes observen las necesidades, intereses, capacidades y las características de los educandos, para realizar estrategias que apoyen a su aprendizaje e integración.

En el año 2018 se creó la Licenciatura en Inclusión Educativa en las escuelas normales, esta licenciatura se centra para formar a docentes que brinden apoyo a los alumnos con alguna discapacidad, aptitudes sobresalientes, con dificultades de aprendizaje de conducta y comunicación, apoyándolos a que participen plenamente en la sociedad. El Plan de Estudios (2018) es lo que rige el proceso de formación de maestros de inclusión educativa, describe elementos generales y específicos que conforman la licenciatura, para la formación de los futuros docentes normalistas.

La Licenciatura en Inclusión Educativa se creó para que se formaran docentes que se centren en las necesidades y características de sus alumnos, pero también para lograr un bienestar dentro del aula o de la institución. es decir, formar docentes que ayuden a los educandos a minimizar las barreras a las que se enfrenta, las cuales

impide la participación y adquisición del aprendizaje, los docentes en formación de esta licenciatura se caracterizan por identificar las características y particularidades de cada uno de los educandos para trabajar basándose en lo que se observa que necesita el alumno y de esta manera mejorar sus habilidades.

Algunas escuelas normales del Estado de México imparten esta Licenciatura en Inclusión Educativa, para formar a docentes y prepararlos para su vida profesional, la Escuela Normal de Coatepec Harinas cuenta con esta licenciatura. Anteriormente curse mis estudios en dicha escuela, cabe resaltar que en el cuarto grado es donde se comienza por trabajar más a detalle en las prácticas profesionales que se llevan a cabo en la educación básica.

Dado el acercamiento que la Escuela Normal de Coatepec Harinas brinda para que los docentes en formación realicen sus prácticas profesionales en algunas instituciones, para lo cual cabe señalar que las prácticas tuve a bien realizarlas en la escuela primaria “Alfredo del Mazo Vélez” para trabajar con estrategias diversas, que apoyen a su desempeño escolar, como mi carrera es en Inclusión Educativa estuve en el área de USAER, la cual significa Unidades de Servicio de Apoyo a la Educación Regular, se encarga de apoyar la integración educativa de todos los educandos, presenten o no alguna barrera para el aprendizaje y la participación, así mismo brindan asesoría y acompañamiento a los docentes para una mejor atención de los alumnos. La USAER tiene como propósito según la SEP (2018) que es Impulsar y colaborar en la mejora en la transformación de los contextos escolares de Educación Básica, respetando las características del contexto y las particularidades de la comunidad en la que se encuentra inmersa la escuela (p.56).

Cabe resaltar que el equipo de USAER esta conformado por un director, docente especialista, trabajador social, un psicologo y un encargado del lenguaje, asi mismo cada uno cumple su función y asesoran al profesorado de educación regular con ayuda de metodologías, estrategias, actividades o herramientas, adaptadas y

ajustadas para que se le de atención a los alumnos en las clases regulares que tiene todo los días.

La escuela primaria se encuentra a 10 minutos de la zona centro del municipio de Coatepec Harinas, Edo. de México, por lo cual es de fácil acceso, cuenta con una matrícula de 163 alumnos, en los que en su mayoría son mujeres de edades de entre los 6 a los 11 años, existen 6 salones que conforman los seis grados de 1º a 6º, por ese motivo todos los grados son grupo "A". Cada uno de los grupos están integrados entre 25 a 30 alumnos, actualmente por la pandemia cada grado hizo subgrupos para que no asistieran todos los alumnos por lo cual en su mayoría en cada grupo asisten entre 10 a 13 niños.

En el acercamiento que se tuvo se detectaron algunas situaciones relacionadas con las emociones de algunos educandos. Durante las jornadas de observación, iniciadas el 16 de agosto del 2021, se pudo notar que en el grupo del 2º grupo "A" que no son del todo empáticos, rechazan a algunos compañeros, les dicen cosas que pueden llegar a afectarlos como que no realizan algunas actividades, que no saben contestar o resolver ejercicios que se les asignan, incluso los empujan para que no jueguen entre compañeros entre otros, de tal modo que los hacen a un lado, dentro del aula no hay suficiente comunicación entre pares, dentro del grupo se han creado subgrupos, solo se reúnen y trabajan entre algunos amigos, afectando las relaciones sociales en el aula, debido a que no permiten que los demás se integren e interactúen, ocasionando que algunos educandos se aislen incluso en el receso ya que ven que todos están dispersos, o no se sienten en confianza por el trato que les dan y prefieren estar solos. Lo mismo pasa en el aula, prefieren realizar sus actividades individualmente, sin que nadie este con ellos, para no relacionarse con los demás compañeros del aula.

Esta situación prevaleció los primeros días en donde hubo un acercamiento profesional con los alumnos de segundo grado, se aplicó una guía de observación (Anexo 3). Es importante mencionar que algunos alumnos no logran expresar sus

emociones, su estado de ánimo o tienen carácter fuerte ante algunas problemáticas que se les presenten dentro o fuera del aula, no saben cómo resolver sus conflictos, solo se enojan o se ponen tristes cuando algo les pasa, en algunas ocasiones no saben porque se encuentran tristes o felices solo contestan un “no se” cuando se les pregunta sobre cómo se sienten, mencionan en su mayoría que no saben cómo explicar cuál es la emoción que sienten al momento de pasar diversas situaciones, algunos pueden reaccionar llorando o gritando, contestan mal cuando se encuentran enojados, sin importar a quien se dirigen o a quien pueden llegar a afectar con sus palabras o actos.

Se observó que a los educandos les gusta burlarse cuando alguno de sus compañeros no logra realizar las actividades, se equivocan o se les dificultaba hablar, esto ocasiona que en lugar de apoyarlos y motivarlos a que sigan intentándolo, les baje su autoestima y hace que posteriormente ya no quisieran participar o hablar frente al grupo por temor a que se burlaran de ellos, aunque si se supieran la respuesta o puedan aportar algo positivo a la clase. Algunos educandos, se cohibían por la situación de las burlas que surgían en el aula. Dadas las características del grupo se ve la necesidad de educarlos socioemocionalmente para desarrollar habilidades socioemocionales. Lo cual se afirmó con la encuesta realizada a los alumnos.

El sistema de educación en México en el 2016 hizo referencia a la educación socioemocional como uno de los ejes que permite desarrollar en los educandos habilidades que son de apoyo para conocer sus emociones, aprender a controlarlas y expresarlas, relacionarse con los demás de forma respetuosa y de esta forma crear lazos adecuados con sus compañeros y con la sociedad en general. Se incluyó la educación socioemocional en los programas de estudio en el año 2017, con el plan y programa titulado *Aprendizajes clave para la educación integral, plan y programas de estudio para la educación básica*, esto para preparar a los alumnos a manejar y controlar sus emociones, entender a los demás, relacionarse y conocer su entorno, pero, ¿Cómo es que se define la educación socioemocional?

Bisquerra (2000) define la educación emocional como:

Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con el objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se planten en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social (p.243).

Dicha educación trata de llevar la educación con un sentido humanista, brindarles herramientas a los alumnos para que ellos sean empáticos, valoren a sus compañeros, que exista buenas relaciones socioafectivas, se conduzcan de una forma más apta, autorregulada y autónoma, al conocer sus emociones, pero también reconocer las de sus compañeros. Lo que apoya también el bienestar con ellos ante los demás, mejorando su rendimiento académico.

La SEP (2017) aborda que la educación socioemocional se incluyó en los planes y programas como un factor de prevención, es decir hacer algo antes de que ya exista un problema o una crisis en la que se pueden involucrar los educandos, como lo son violencia, droga, robos, o trastornos más complejos. El plan y programa 2018 brinda apoyo a los docentes para saber cómo trabajar la educación socioemocional y lograr que los educandos se relacionen dentro y fuera de la institución favoreciendo sus habilidades socioemocionales, respondan a las problemáticas que se le enfrentan con coherencia, responsabilidad, valores y ética que se necesitan para desempeñarse en la sociedad.

Dentro de este plan se propusieron cinco dimensiones, las cuales son autonomía, empatía, autoconocimiento, autorregulación y colaboración, de las anteriores dimensiones es salen las habilidades socioemocionales que les falta fortalecer a los educandos del segundo grado grupo "A" y que son en las que se basó el trabajo, con ello llegamos a la interrogante de, ¿Qué son las habilidades socioemocionales?



Son las que nos permiten tener una autorregulación de nuestros sentimientos y conductas, determinación para desenvolvernos en diferentes contextos, relacionarnos con nosotros mismos, ya que debemos conocer nuestras fortalezas y debilidades para que finalmente podamos establecer vínculos con los demás (Arévalo y Palacios, 2013, p.23).

Los directivos y docentes de dicha institución, están haciendo lo posible por mejorar la enseñanza y el aprendizaje en los alumnos, para que sean de excelencia, por ello, se propusieron que el personal educativo colocará como centro de aprendizaje al alumno, es decir pensar en él, en sus características, necesidades, aptitudes y en particular poner énfasis en el aspecto emocional de cada uno de ellos, sin embargo las estrategias que se han implementado en la escuela no han sido suficientes ya que los educandos necesitan más apoyo y un seguimiento más cercano en esta área.

Durante la observación se identificó que a los alumnos les gusta mucho salir a jugar al patio, estar en movimiento y divertirse, al momento de jugar los alumnos tratan de no pelear tanto, existían algunos conflictos, pero como les agradaba estar jugando y trataban de no pelearse para que no hubiera regaños y pudieran seguir jugando, el juego para ellos era un momento de diversión y entretenimiento que hacía que se relajaran para posteriormente seguir con sus clases y poner atención. Se decidió aplicar una encuesta con la cual se logró identificar que a algunos alumnos le resulta difícil expresar lo que sienten, se sienten bien y les gusta estar jugando, les resulta complicado el platicarle a alguien más lo que sienten, les enojan ciertas situaciones o no saben cómo controlar sus emociones (Anexo 4).

Se analizó que el juego forma parte indispensable en el fortalecimiento de habilidades socioemocionales. Yuste (2013); Lavega, March, Filella (2013) y Parlebas (2009) definen “El juego como un recurso pedagógico del que dispone el profesor; es una herramienta de primera magnitud para generar experiencias motrices asociadas a la mejora del bienestar socioemocional” (p. 54).

Es decir, al jugar se van construyendo conocimientos, aptitudes motoras, sociales y emocionales, debido a que los alumnos exploran el mundo que les rodea, se comunican, se conocen a sí mismos y expresan sus emociones libremente. Por su parte con el juego existe un relajamiento al estar interactuando y conviviendo con compañeros, mejorando con ello su estado de ánimo, debido a que a través del juego los educandos aprenden a forjar conexiones con otros, compartir ideas y negociar.

Al incluir el juego se logra fortalecer las habilidades socioemocionales, ya que de esta manera se relacionan con los demás con ayuda de actividades lúdicas, que les permita conocer sus habilidades personales y conocer la de los demás, apoyar a sus compañeros cuando se trata de juegos en equipo logrando con ello la regulación y sobre todo la empatía, por tal motivo fue interés investigar ¿Cómo explicar el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales a través del juego para favorecer la inclusión en el segundo grado, grupo “A” de la Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez “en el ciclo escolar 2021 – 2022?

## 1.2. Justificación

Actualmente el tema de la educación socioemocional ha sido de gran relevancia tanto para los docentes, como para los alumnos, ya que apoya a la formación de los educandos en la escuela y en la sociedad, aporta herramientas que ayudan a desarrollar competencias, así mismo habilidades socioemocionales para que logren desempeñarse adecuadamente, es decir, que puedan convivir con los demás, conocerse a ellos mismos, que sean seres con valores y ética para que puedan desenvolverse.

Según la SEP (2017) La educación socioemocional cuenta con cinco dimensiones, que guían el enfoque pedagógico del plan y programas (2017), de las cuáles menciona este plan y programas que estas dimensiones se pueden trabajar de forma independiente, pero lo que ayuda a que el alumno se desarrolle integralmente, es el trabajarlas en conjunto.

Las dimensiones que abarca la SEP (2017) son autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía y colaboración (Anexo 8). Si estas cinco dimensiones son trabajadas con atención y de forma correcta, logrará que el grupo se relacione armónicamente, exista empatía con sus compañeros, que los alumnos autorregulen y desarrollen sus demás habilidades socioemocionales, favoreciendo con ello que se relacionen entre ellos de la mejor forma, apoyando su compañerismo, empatía, expresión de sus emociones, como también para que existan relaciones favorables dentro en el aula. Así mismo la SEP (2017) remarca que dentro de cada una de las dimensiones existen diversas habilidades socioemocionales que se deben fortalecer antes de dicha dimensión.

Cabe resaltar que las habilidades socioemocionales logran que los alumnos formen su propia identidad al conocerse a ellos mismos y al saber de qué manera regular dichas emociones. Según los autores como Castillo, Gonzales y Toledo, 2016 mencionan que

Las habilidades socioemocionales se van desarrollando en la vida de las personas a medida que van siendo estimuladas y propiciadas en espacios tales como la familia, lugar en donde el vínculo y el apego son base para las póstumas relaciones de los sujetos, asimismo, la escuela también es un lugar clave, pues ahí se forja la primera impresión de lo que es la sociedad para los niños (p.16)

El adquirir las habilidades socioemocionales es fundamental debido a que son herramientas que los educandos adquieren para conocerse a ellos mismos, saber expresar lo que están sintiendo, establecer relaciones positivas, crear ambientes favorables y alcanzar sus metas propuestas.

Dado el acercamiento que se tuvo a la primaria “Alfredo del Mazo Vélez”, se realizó la presente investigación, se observó que les falta fortalecer diversas habilidades socioemocionales en el grupo de segundo “A” principalmente las habilidades de conocimiento de emociones propias, regulación emocional y sensibilidad y trato digno a otras personas, dentro de las dimensiones de autoconocimiento, autorregulación y empatía.

Para dicha encomienda se optó por fortalecer las habilidades socioemocionales a través de diversos juegos, que sean aptos para cada una de ellas y que sean del interés de los educandos. Por lo que cabe resaltar que

A través del juego, los niños aprenden a forjar conexiones con otros, y a compartir, negociar y resolver conflictos, así como a aprender habilidades de autodefensa. El juego también enseña a los niños liderazgo y habilidades de grupo. Además, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para construir su capacidad de resistencia y las habilidades de afrontamiento, a medida que aprenden a navegar en las relaciones y a hacer frente a los desafíos sociales, así como a conquistar sus miedos, por ejemplo, mediante la recreación de héroes de fantasía (UNICEF, 2018, p. 8).

El fortalecimiento de habilidades socioemocionales a través del juego, alcanza que los educandos no solo piensen en ellos, sino también en los demás compañeros, controlen sus emociones, muestren empatía hacia los demás, que se preocupen por el bienestar de todos, así mismo, hace que los estudiantes se establezcan metas para cumplirlas, favorece en todos los sentidos, tanto educativamente como social, ya que hacen que estén en armonía con sus familiares, compañeros y con la sociedad en su mayoría, que se sientan en más confianza de convivir, dialogar e interactuar con los demás. En la investigación fue importante abordar la expresión de emociones o el estado emocional, ya que no se sabe cómo regresaron en dicho aspecto los educandos, al estar tanto tiempo dentro de sus hogares por cuestiones de pandemia por covid y sin haber compartido durante ese tiempo con los demás, solo con su familia.

Con la investigación se pretendió que los educandos favorezcan habilidades socioemocionales con ayuda del juego, debido a que uno de los beneficios que trae son los de un clima escolar positivo y adecuado, favorece y beneficia la inclusión de los alumnos dentro de aula, debido a que aprenden de una forma más rápida y significativa todos los conocimientos que se le imparten en la institución al estar relajados y con relaciones positivas dentro del aula.

El trabajar las habilidades socioemocionales en los educandos beneficia la comunicación en el aula, lo cual hace que los niños tengan entusiasmo por adquirir los aprendizajes, que expresen libremente sus emociones y respeten las de los demás, para que no se ocasionen problemáticas dentro o fuera del aula, apoyando también la minimización del estrés durante las clases. Se pretendió que en el grupo que haya buenas relaciones, que exista compañerismo, apoyo e inclusión, con ayuda del conocimiento de emociones, la regulación de las mismas y la empatía, apoya a que sea un grupo unido, que se apoyen entre sí.

Otro de los beneficios que tiene realizar una investigación de esta naturaleza es el que se muestre otra mirada al trabajo de las emociones, que los docentes se

centren en estrategias dinámicas, interactivas, que motiven el diálogo, socialización, toma de acuerdos y propicien la creación de metas comunes. Por ello, el juego apoya al fortalecimiento de sus habilidades socioemocionales, como el conocimiento de emociones propias, la regulación emocional y la sensibilidad y el trato digno hacia otras personas, ya que favorece la creación de vínculos favorables, los niños elaboran una imagen positiva y equilibrada de sí mismos, adquieran autoconocimiento, regulen sus emociones y sean empáticos.

Dentro de esta investigación se abarca un punto fundamental que el autor Islas Baleares (1993), el cual expone: “El juego es una actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, favorece el desarrollo social y la comprensión progresiva de los puntos de vista de los demás” (p. 183). Esto quiere decir que a través del juego los niños aprenden a forjar mejores conexiones con sus compañeros, ya que aprenden a compartir anécdotas, resolver problemas y de esta forma saben cómo es que deben controlar sus emociones para no llegar a afectar a los demás, los hace ser seres solidarios. Por ende, los beneficios que tiene la investigación son hacia los alumnos, su estabilidad y sus emociones dentro y fuera del aula.

Se logró el fortalecimiento de dichas habilidades con ayuda de los educandos ya que son los que realizaron la actividad. Los juegos aplicados resaltan de acuerdo a los intereses y edades de los educandos, para que de esta forma se motivaran aún más por participar en cada uno de ellos, se les explicaba en qué consistía de forma alegre. Lo que se resuelve con todo ello es que los estudiantes puedan desenvolverse sin problema alguno en la sociedad, que se conozcan a ellos mismos, para saber de qué son capaces y como resolver cualquier problemática, al saber la manera en la que se deben regular las emociones negativas. Al favorecer estas habilidades se alcanza también que los alumnos comprendan las emociones y sentimientos de los demás, formando seres que identifiquen como apoyarse entre sí para la mejora de ambos.

### **1.3. Estado del arte.**

El estado del arte se basa en una investigación documental en donde se recopila y explora información de un determinado tema o problemática. Con ayuda de la información, de las investigaciones, libros, revistas entre otros, el investigador es de donde se dota y construye sus propios conocimientos que parten a partir del análisis de todo lo que se lee y se encuentra de las diferentes investigaciones recabadas. El individuo tiene la habilidad de recopilar información y ordenarla para que de ellos surjan mejores conocimientos y existan mejores aprendizajes al procesar todo.

La capacidad del individuo para la delimitación de problemas, la búsqueda y desarrollo de herramientas teóricas y metodológicas, la organización, el cuidado y los controles que han de tenerse en el proceso, la reformulación ante lo imprevisto, la priorización y el procesamiento de la información, la señalización de los límites y los alcances de lo obtenido, la inferencia de los usos deseables y posibles de los resultados, la apertura de la información y confrontación de lo investigado, el establecimiento de nuevas hipótesis y la necesidad de realizar nuevos trabajos complementarios. (S. Jiménez 2009).

El estado del arte aporta nuevos conocimientos o puntos de vista acerca de la temática que se está abordando, para obtener mayor información que aporte a la realización del estudio de forma más fructífera, en el presente apartado se describirán los documentos que se analizaron respecto a categorías de estudio, como la inclusión, inclusión educativa, educación socioemocional, las habilidades socioemocionales y el juego para favorecerlas.

En el año 2012, se publicó la revista titulada: La educación socioemocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. Por el autor Monter, M. Es de una investigación de tipo cualitativa. Su objeto de estudio fue el cómo se puede incorporar los aspectos emocionales en el proceso educativo, abarca qué son las emociones desde distintos. Uno de los autores de quien habla el estudio es de

García, A. Retoma la teoría implícita de la práctica, planteando la existencia de diferentes inteligencias, incluyendo entre estas las inteligencias intrapersonal e interpersonal, abrió un espacio fundamental en la reconceptualización de la educación, y aunque no era esta su intención, esto llevó a tener que reconsiderar el papel que las emociones juegan en ella. Dicho documento menciona que las emociones son de carácter biológico que tienen sentido en términos sociales. De igual forma abarca el hecho de que el aprendizaje es el resultado de la interacción social, ya que desarrolla destrezas.

Para el autor lo socioemocional es fundamental para que el educando desarrolle tanto destrezas cognitivas como sociales. Abarca dos puntos que es de suma importancia, menciona que cuando los docentes fortalecen en los alumnos habilidades socioemocionales permite que los alumnos un aprendizaje autónomo y permanente que pueden utilizar en situaciones y en problemas cotidianos y no solo en cosas escolares.

El documento fue rescatado para esta investigación debido a que muestra de qué manera puede trabajar el docente las emociones, como es puede brindar herramientas a los educandos para que conozcan sus emociones y de qué manera desarrollar la inteligencia emocional. De igual manera explica que es crucial conocer los estilos de aprendizaje y el estado emocional para que de esta manera puedan ser más eficientes las estrategias para la enseñanza aprendizaje de los educandos.

En el año 2012, se publicó una investigación en internet titulada: Eficacia de un programa de educación emocional breve para incrementar la competencia emocional de niños de primaria, del autor Ambrona T, se realizó mediante una investigación cuantitativa, presenta resultados de la aplicación de un programa de educación emocional llamado EDEMCO implementado con niños 60 de primaria de Madrid, el objetivo principal era que los niños reconocieran y comprendieran sus emociones y las de los demás, así mismo muestra cómo se observaron a los



alumnos después de un año de la aplicación de las estrategias, si se notaba un cambio, si había adquisición de competencias ya que estas incrementaron.

En la investigación se utilizaron tres instrumentos de evaluación, que son la prueba de reconocimiento emocional, que evalúa la capacidad de reconocer las emociones de los demás, la prueba de comprensión emocional simple que sirve para que el alumno identifique las emociones de los personajes de unas imágenes y por último la prueba de comprensión emocional mixta ya que analizara las diversas emociones que se presentan en las imágenes que se le van a presentar. Dichas pruebas las aplicaron antes de la aplicación de las estrategias para identificar cómo es que estaban los educandos.

A decir de Bisquerra señala que “La educación emocional ha sido definida como “un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello, se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre emociones con objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se le plantean en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad, aumentar el bienestar personal y social” (Bisquerra, 2000, p.243).

Así mismo menciona que las emociones son fundamentales para el funcionamiento de la persona, y que facilita la adaptación al entorno y sus condiciones. Una adecuada educación socioemocional facilita la socialización de la persona en desarrollo, mejor calidad de vida y previene dificultades de carácter médico, psicológico y social. En este texto para la investigación y resultados se utilizaron instrumentos como la prueba de reconocimiento emocional, de comprensión emocional, comprensión emocional. Los resultados que surgieron de la investigación mencionan que el programa es útil pero que tiene estos resultados a largo plazo, es decir se debe trabajar continuamente y por un periodo largo para

que resulte positivo, a lo que sugieren utilizarlo desde la etapa inicial, que también es un factor preventivo.

La investigación fue analizada debido a que muestra diversas pruebas de evaluación o maneras en las que se puede visualizar la carencia de competencias y habilidades socioemocionales en los educandos, lo cual fue de gran utilidad para la realización de las escalas para valorar a los alumnos en sus habilidades, de igual manera nos explica de que se trata el programa EDEMCO para de esta manera ver si se podía utilizar y cuáles eran sus beneficios.

En el año 2021, se publicó el artículo titulado: Agresividad, inestabilidad y educación socioemocional en un entorno inclusivo, por Tur-Porcar, M. La cuál es una investigación cuantitativa. El objetivo de este estudio fue analizar el impacto de un programa de educación socioemocional en la agresividad y la inestabilidad emocional en la infancia. El método que se utilizó en la investigación fue investigación-acción, debido a que las estrategias fueron aplicadas en dos ciclos para ver avances.

La hipótesis esperaba que ambos grupos tuvieran un escenario de conflictividad semejante al iniciar el programa. Los instrumentos utilizados fueron Escala de Agresividad Física y Verbal (Caprara & Pastorelli, 1993; adaptación española Del-Barrio et al., 2001) y Escala de Inestabilidad Emocional Caprara & Pastorelli, 1993; adaptación española Del-Barrio et al., 2001). Es importante mencionar que habla sobre que el aprendizaje socioemocional no sólo incluye aspectos cognitivos e intelectuales, sino efectivos, sociales y morales para que el alumno tenga habilidades para la vida.

El estudio se centró en analizar el impacto que tiene un programa de educación socioemocional en la agresividad y la inestabilidad emocional de la infancia, en el cual participaron niños de educación primaria que constó de 16 sesiones de dos horas que incluían competencias de nivel cognitivo, efectivo conductual interconectadas en el cual se llegó a la conclusión que aplicar estrategias

socioemocionales ocasionaba una disminución en la agresividad de los alumnos y que estas son vitales para lograr un ambiente áulico favorable.

La presente investigación fue tomada en cuenta debido a que nos abordaban los conceptos de educación socioemocionales desde algunos autores, estrategias que les resultaron positivas, negativas y el por qué, pero, sobre todo se prestó atención en esta investigación ya que abarca de qué manera la educación socioemocional apoya a la creación de ambientes inclusivos en el aula y al bienestar de los educandos, lo cual que apoya a los objetivos de la investigación que se está realizando.

En (2003) se publicó el titulado: La educación emocional: conceptos fundamentales, de Vivas, M. publicada en Venezuela por la Universidad de pedagogía. Recomienda implementar programas integrales y permanentes en el currículo, con aplicación a todos los niveles escolares e incluyendo a la familia y el entorno social. Así mismo menciona que los programas integrales establecen los cimientos que permiten el desarrollo de las habilidades emocionales básicas hacia competencias emocionales y estrategias de mayor complejidad.

Dicho libro define la educación emocional como: Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral.

Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con el objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se planten en la vida cotidiana. Así mismo abarca que los fundamentos de la educación socioemocional se encuentran en aportaciones de la pedagogía y psicología. Menciona que lo socioemocional es parte sustancial del desarrollo global de la persona que abarca emociones, intelecto y espíritu, que abarca también lo social, por ende, debe estar permanente a lo largo de todo el currículum académico.

El documento fue de gran ayuda al trabajo debido a que analizaba cada uno de los beneficios que tenía la educación socioemocional, lo cual abrió un panorama más amplio de lo que se quería lograr en esta investigación, así mismo abarco el cómo es que se puede involucrar la familia para lograr que se favorezcan aún más las habilidades socioemocionales en los educandos, es decir dicha investigación nos explica de qué manera interviene el contexto con el educando, como es que apoya la familia, el docente e incluso la comunidad para que los educandos logren adquirir las habilidades socioemocionales.

En el año (2020), se publicó la revista titulada: Educación socioemocional, inclusiva, y concepto de educación del autor Sandoval, E. publicada por la universidad Autónoma de Chile. La cual es una investigación de tipo cualitativa. Dentro del trabajo surgen diversas cuestiones como lo son ¿De qué manera se enriquece la formación del profesorado para la promoción del desarrollo socioemocional? ¿Cuál es el sentido de la evaluación en los procesos de enseñanza y aprendizaje? ¿Cómo se posiciona el sujeto que aprende dentro de la evaluación? ¿De qué manera se aborda la inclusión y las necesidades educativas especiales en las investigaciones socioeducativas actuales?

La revista tiene como objetivo el análisis o la reflexión de la educación socioemocional y cómo influye en la inclusión, algo que es importante mencionar es que la revista dice que también favorece la inclusión y que permite adquirir saberes, experiencias y dinámicas relacionales para el desenvolvimiento adecuado, hace que se cuestione sobre el cómo lo docentes pueden lograr desarrollar en los alumnos habilidades socioemocionales para favorecer su inclusión y como enriquece la misma al desarrollo formación de los docentes.

La revista fue analizada debido a que es una reflexión acerca de la importancia de la educación socioemocional para lograr la inclusión de los educandos. Así mismo brinda un panorama sobre las cualidades personales, sociales y emocionales

facilitan la posibilidad de quitar el conflicto ya que facilitan lo pro social que hace que los educandos busquen otras formas de resolver problemáticas sin afectar a los demás.

En el año 2014, el autor González, X. (2014) publicó un documento titulado: El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia. Donde se plantean dos interrogantes ¿Por qué nos gusta jugar con los otros? Dicho estudio abarca en su totalidad el cómo a través del juego se benefician las diversas habilidades socioemocionales que existen. Gonzales, X. (2014) menciona que “se pueden construir experiencias de aprendizaje en entornos para el desarrollo de habilidades socioemocionales específicas a través del juego, si esta actividad dispone de posibilidades para la cooperación, la colaboración, el diálogo, la superación de retos a través del diálogo y la negociación, entre otras”. De igual forma es preciso mencionar que:

Las prácticas culturales lúdicas cooperativas pueden tener una influencia directa en el desarrollo socioemocional y la generación de bienestar; esto se constata y ejemplifica en las comunidades de práctica, donde los sistemas de creencias, prácticas y comportamientos socioculturales que comparten los miembros de cualquiera de ellas proporcionan una guía para comprender, sentir y actuar sobre el mundo (Lave y Wenger, 1991).

El objetivo del documento es enfatizar y darles importancia a los entornos de interacción y socialización para el logro de un bienestar emocional, al igual busca que se identifique con mayor precisión cuáles son los juegos que se necesitan para cada una de las habilidades socioemocionales y de esta manera llevar un orden y coherencia para el logro de objetivos propuestos.

En el documento se establece que los juegos con reglas o los juegos libres contribuyen al desarrollo del autoconocimiento, pues conocen las propias habilidades para jugar de forma correcta. Por su parte el juego físico favorece a la

regulación y a la empatía debido a que genera vínculos positivos entre los estudiantes. De igual manera el juego de roles sirve para fortalecer la habilidad de autorregulación y la empatía ya que permite ponerse en el lugar del personaje, desarrollar conciencia emocional y comprender las emociones que sienten los demás. Dicho documento se centró bajo la teoría sociocultura, de la cuál mencionaba que las personas al estar en interacción con su entorno y con las demás personas que están a su alrededor pueden desarrollar diversas habilidades ya que se encuentran en un ambiente de bienestar emocional que apoya a las buenas relaciones y también puede beneficiar a la adquisición del aprendizaje.

El documento fue analizado ya que apporto demasiada información a la investigación debido a que nos daba un panorama más amplio de lo que eran las habilidades socioemocionales, para que servía el juego y de qué manera el juego apoyaba al desarrollo de dichas habilidades, iba abarcando punto por punto para que se entendiera de una mejor manera todo el contenido en orden. Es importante mencionar que con ayuda de este documento fueron recabadas los juegos aplicados en la investigación debido a que abarcaban que tipo de juegos favorecía a cada habilidad socioemocional y de qué manera trabajarlos, en base a lo que el autor mencionaba, cosa que apoyo en demasía ya que se sabía que características debían llevar cada uno de los juegos dependiendo la habilidad que queríamos fortalecer en los educandos.

En el año 2019 el autor Segura, I. publicó un documento titulado: La educación emocional a través del juego en la primera infancia. El documento tiene como propósito que se identifique la importancia de la educación socioemocional y que la pongan como centro y que se vea como una necesidad en el día a día para garantizar la integridad en los alumnos.

Los objetivos generales que tiene el documento son

- Conocer las bases teóricas que sustentan la importancia de ofrecer una educación emocional en los centros educativos en la etapa de infantil.
- Descubrir cómo influyen las emociones en el ámbito escolar.
- Desarrollar una propuesta educativa para facilitar y favorecer la educación emocional en el aula a través del juego.

Como objetivos específicos resalta

- Reconocer e identificar las emociones básicas en uno mismo y en los demás.
- Aprender a regular las emociones.
- Utilizar el juego en las sesiones como herramienta facilitadora del desarrollo emocional de los niños y niñas.

En él se aborda que las actividades lúdicas se pueden explorar, descubrir y conocer el mundo que nos rodea apoyando al desarrollo de habilidades o competencias emocionales. Bisquerra (2003) define las emociones como “Un estado complejo del organismo, caracterizado por una excitación o una perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan como respuesta a un acontecimiento externo o interno”. La investigación abarca distintos juegos para apoyar a los alumnos sus emociones con ayuda de los mismos. Describe en su totalidad los tipos de emociones, que son las negativas, positivas y las ambiguas, sus funciones de cada una de ellas. De igual forma describe los tipos de juegos que existen y como con ellos se pueden observar y desarrollar emociones en los educandos.

Se analizó dicho documento debido a que es relacionado con el tema de estudio, abarca de qué manera el juego puede favorecer a las emociones de los educandos, de que tan importantes son para su desarrollo integral, menciona los tipos de juegos, emociones y abarca diversos autores que hablan del juego como lo es Vigotsky, de igual manera se muestran algunas estrategias que fueron utilizadas con los educandos y cuáles fueron los resultados, para que de esta manera se vea

un panorama sobre ellas y observar cómo es que pueden favorecer a la investigación que se está realizando.

En el año 2014 se publicó la tesis titulada: El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil, del autor Vilaró, T. Dicho estudio fue el elaborado con un enfoque cualitativo. Tiene como objetivo general diseñar una propuesta de intervención para trabajar la educación emocional a través del juego, en el alumnado de segundo ciclo de educación infantil.

Así mismo sus objetivos específicos del trabajo son indagar en los diferentes marcos teóricos que se dedican al trabajo pedagógico de las emociones y justificar el trabajo continuo y transversal de las emociones en el aula, así como su integración en el currículum escolar. La investigación inserta al juego como una vía para el desarrollo integral de los educandos. De este modo desarrollaron una serie de intervenciones planteadas para favorecer las emociones de los alumnos. Abarca que es la educación socioemocional, y cómo es que el juego beneficia en las emociones.

Cabe resaltar que en el estudio se menciona en palabras de Bisquerra y Pérez (2012) la educación emocional tiene que seguir una metodología principalmente práctica (juegos, dinámicas de grupo, relajación, entre otros). Esto es debido a que con el saber (información de las emociones) no es suficiente, se tiene que saber hacer, saber ser, saber estar y saber convivir. Para el autor de la tesis la parte emocional se vio favorecida con ayuda de los juegos aplicados y con ayuda de lo que decía la teoría.

La presente tesis fue de gran utilidad ya que con ayuda de ella se pudo conocer un poco más acerca de los tipos de juegos y cómo utilizarlos para favorecer las emociones, se indago sobre juegos aplicados en la investigación y cuáles funcionaron o no para que se identifiquen los que si funcionarían. De igual forma se



conoció el concepto de habilidades socioemocionales que es lo que se tenía que especificar y conocer más a fondo. Con ayuda de la tesis se pudo analizar cuáles juegos le funcionaron al autor y de qué forma los innovo para tomar esas sugerencias al momento de aplicar los juegos con los educandos de la investigación.

Cada uno de los libros, tesis o revistas analizadas fueron parte fundamental para la adquisición de más conocimientos e información para atender en su totalidad la investigación, se aportó a la investigación sobre que es la educación socioemocional desde distintos autores, desde los planes y programas entre otros. Así mismo se adquirió el conocimiento de que juegos favorecen a cada una de las habilidades socioemocionales que se plantearon trabajar en el presente documento, lo que aportó aún más a la investigación.

## **1.4. Objetivos de la investigación**

### **Objetivo general**

Explicar el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales a través del juego para favorecer la inclusión en el segundo grado, grupo “A” de la escuela primaria “Alfredo del Mazo Veléz” en el ciclo escolar 2021 – 2022.

### **Objetivos específicos**

Reconocer las características de las habilidades socioemocionales mediante la revisión de referentes teóricos para vincular la práctica docente.

Describir el juego mediante la aplicación en el aula con el fin de desarrollar la inclusión de los alumnos del segundo grado.

Implementar el juego como una propuesta en el aula con el fin de desarrollar habilidades socioemocionales que permitan la inclusión.

Analizar la intervención docente desde la investigación – acción para proponer acciones de mejora.

## **1.5. Preguntas de investigación**

¿Cómo explicar el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales a través del juego para favorecer la inclusión en el grupo de segundo grado de la escuela primaria “Alfredo del Mazo Vélez “en el ciclo escolar 2021 – 2022?

¿Qué juegos favorecen la inclusión en el aula en los alumnos del segundo grado de educación primaria?

¿Cómo se fortalecen las habilidades socioemocionales a través del juego en los alumnos del segundo grado de educación primaria?

## **1.6. Supuesto**

El juego es una actividad que sirve para que los educandos se relajen, se diviertan y se distraigan, ya que es algo un estímulo divertido que es de gran interés para los educandos realizar. Así mismo hace que los educandos logren estar en convivencia, dialogo y participen juntos, haciendo con ello que se integren y reúnan, que aprendan a trabajar en conjunto, con respeto y buen dialogo.

El juego como una herramienta para fortalecer las habilidades socioemocionales será de ayuda para consolidar el autoconocimiento, reconocen sus fortalezas, habilidades y las emociones que predominan en ellos, así mismo para la autorregulación, al implementar el juego en donde se relajen y activen, por su parte también la empatía, ya que se comunican, conviven con más personas, comienzan a observar las emociones de los demás con lo que apoya a entender por lo que pasan, apoyarlos etc, favoreciendo con ello también la inclusión dentro y fuera del aula.

## **CAPÍTULO II**

### **MARCO TEÓRICO**

---

#### **2.1 Educación socioemocional en la edad escolar**

La educación socioemocional apoya a que los educandos se fijen metas y las puedan alcanzar debido a que saben por que dirección dirigirse, logran consolidar mejores relaciones sociales dentro y fuera del aula, conocer sus propias emociones y de esta forma alcanzar un rendimiento académico mayor al que se tenía, debido a que se le enseña a enfrentarse a las problemáticas que se le pueden presentar de una forma pacífica y con soluciones más útiles.

“La Educación Socioemocional 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”. (SEP, 2017, 214).

Es crucial mencionar que la educación socioemocional no solo se basa en conocer emociones propias, no se centra en una persona, sino se centra en que se pueda brindar apoyo a la sociedad, al reconocer sus emociones, respetarlo, ser empático, regular emociones propias para no afectar a los demás con actos o palabras que surgen en determinadas situaciones, la educación socioemocional busca un bienestar tanto propio como para la sociedad con la que se está en relación cotidianamente.

Por su parte Bisquerra (2000) define la educación emocional como

Un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con el objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se planten en la vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social (p.243).

Resulta fundamental resaltar que la educación socioemocional debe ser aplicada antes de que existan crisis emocionales en los educandos, es decir debe ser un factor de prevención para apoyar a los educandos.

El enfoque positivo de la educación socioemocional parte del constructo salud mental positiva, correspondiente al ámbito de los factores psicosociales relacionados con la protección y promoción de la salud (bienestar subjetivo, autonomía, competencia, dependencia intergeneracional y reconocimiento de la habilidad de realizarse intelectual y emocionalmente). (OMS, 2004, p, 216).

Haciendo énfasis a lo anterior mencionado diversos actores se suman a esta definición y recalcan que “La educación socioemocional es un proceso formativo integral y holístico, que contribuye al bienestar de las personas, por lo que “aprender bienestar” tal como lo plantea Davidson” (2019, p. 396), es decir. la educación socioemocional debe ser un proceso continuo y permanente para que se pueda lograr conciencia de emociones propias, la regulación y el desarrollar el interés en los demás para la mejora de la convivencia dentro y fuera del aula.

### **2.1.1 Dimensiones socioemocionales una propuesta desde el Plan de estudios 2017**

La Educación Socioemocional propone cinco dimensiones que se apoyan para cumplirse de las habilidades socioemocionales, cabe resaltar que según la

SEP (2017) “Las dimensiones de la Educación Socioemocional se pueden comprender y trabajar de manera independiente, es la interrelación entre ellas lo que potencia el desarrollo integral de los estudiantes” (p. 537). Es decir, para que el educando se desarrolle de forma plena se puede unir el trabajo de las distintas dimensiones, ya que resultara más fructífero que trabajarlas por separado y sin que haya relación (Anexo 8).

Las dimensiones de la educación socioemocional según la SEP son

- Autoconocimiento
- Autorregulación
- Autonomía
- Empatía
- Colaboración

A continuación, desgloso y explico cada una de estas dimensiones.

### **2.1.1.2 Autoconocimiento**

El autoconocimiento consiste en el conocimiento propio, saber cómo nos sentimos, en determinadas situaciones para que mediante ello sepamos cómo actuar ante ella. Es fundamental el autoconocimiento ya que reconocer las emociones y conocer debilidades y competencias propias para saber qué es lo que queremos lograr en nuestras vidas, ya que sirve para el desarrollo personal de los educandos al saber cómo interpretar cada emoción.

La SEP (2017) Menciona que el autoconocimiento implica conocerse y comprenderse a sí mismo, tomar conciencia de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como su efecto en la conducta y en los vínculos que se establecen con otros y con el entorno. También implica reconocer en uno mismo fortalezas, limitaciones y

potencialidades, adquirir la capacidad de apreciar y agradecer, e identificar condiciones internas y externas que promueven el propio bienestar (p. 539).

Por su parte el autor Goleman (1996) afirma que:

Reconocer un sentimiento mientras esté se presenta, es la clave de la inteligencia emocional, es decir, conocer y adecuar las emociones es imprescindible para poder llevar una vida satisfactoria. Para conocer y adecuar las emociones, se tienen que reconocer, es decir, tomar conciencia de lo que se está sintiendo. Toda inteligencia emocional se basa en la capacidad de reconocer sentimientos. Asimismo, está referido a la aptitud personal, y esta aptitud determina el dominio del ser humano, pudiéndose subdividir en la conciencia emocional, la autoevaluación precisa y la confianza en uno mismo.

Resulta fundamental abordar que para lograr el autoconocimiento se necesita no solo saber qué emociones se sienten en situaciones específicas, sino saber cómo apoyarse de ello, tomar conciencia de lo que se está viviendo y sintiendo para tomar decisiones que ayuden a un mejor desempeño académico y social.

### **2.1.1.2 Autorregulación**

La autorregulación es una capacidad que se adquiere para lograr lidiar o calmar los sentimientos propios ante cualquier situación, se centra en tolerar o ser perseverante en los impulsos que se tienen para que se logre llegar a los objetivos que, planteados, formando por sí solo emociones positivas que ayuden a lograrlo.

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 y comportamientos pueden llegar a tener en otras personas y en uno mismo. (SEP, 2017, p.545).

Para que se logre una autorregulación se debe ser protagonista de las conductas propias, es decir saber cómo expresar emociones en diversas situaciones. Lograr que se regulen o alineen las emociones para lograr una conducta positivas y reflexivas en lugar de adquirir comportamientos impulsivos.

### **2.1.1.3 Autonomía**

En palabras de la SEP (2017) "La autonomía es la capacidad de la persona para tomar decisiones y actuar de forma responsable, buscando el bien para sí mismo y para los demás. Tiene que ver con aprender a ser, aprender a hacer y a convivir" (p.547). La autonomía es la capacidad de manejar situaciones que nos lleguen a afectar con decisiones propias y prudentes. Dicha dimensión apoya al desarrollo personal, ya que aporta confianza para poder realizar acciones o tomar decisiones por sí solo y lograr las metas propuestas sin tanta ayuda, debido a que no se busca un ser individual sino también lograr esa colectividad con los demás para también lograr un bienestar colectivo.

### **2.1.1.4 Empatía**

La empatía es ser solidarios y compasivos con las necesidades de los otros, sentir y conocer las emociones y lo que causa dichas emociones en los demás para que a partir de eso aportar algo positivo. "La empatía es la actitud que tiene una persona para reconocer las emociones en los demás, es decir, es la capacidad de comprender los sentimientos de los otros y poder leer sus mensajes no verbales" (Goleman, 1995, p. 474).

En la dimensión de empatía se desarrolla para adquirir relaciones positivas y sanas, ya que al reconocer y pensar en los demás también se aceptan y respetan puntos de vista distintos y se llega a mejores convivencias y acuerdos. La empatía forja conexiones más profundas y sintonizadas que apoyan a entender por lo que pasan las demás personas.

### **2.1.1.5 Colaboración**

La colaboración es la capacidad de una persona para establecer relaciones interpersonales armónicas que lleven a la consecución de metas grupales. Implica la construcción del sentido del “nosotros”, que supera la percepción de las necesidades meramente individuales, para concebirse a uno mismo como parte de una colectividad. (SEP, 2017, p.557). Con la dimensión de colaboración se quiere quitar la idea del individualismo y lograr una convivencia y apoyo en los centros, fortalecer más la socialización y la comunicación entre pares, fijarse metas en colaboración, que todo el grupo las pueda cumplir mostrándose apoyo unos con otros, logrando fortalecer su bienestar colectivo.

### **2.1.2 Habilidades socioemocionales**

Las habilidades socioemocionales son herramientas que los educandos adquieren para conocerse a ellos mismos, saber expresar lo que están sintiendo, establecer relaciones positivas, crear ambientes favorables y alcanzar sus metas propuestas.

Las habilidades socioemocionales son las que nos permiten tener una autorregulación de nuestros sentimientos y conductas, determinación para desenvolvernos en diferentes contextos, relacionarnos con nosotros mismos, ya que debemos conocer nuestras fortalezas y debilidades para que finalmente podamos establecer vínculos con los demás (Arévalo y Palacios, 2013, p.23).

Dichas habilidades lo que buscan es que los educandos se relacionen de una mejor manera dentro del aula, se involucren más en las actividades que se plantean dentro del salón de clases, piensen en los demás, pero que también reconozcan en qué momento y a quienes pedir ayuda cuando sus emociones están mal o cuando tienen alguna problemática que no saben cómo resolver por si solos.



Las habilidades socioemocionales se van desarrollando en la vida de las personas a medida que van siendo estimuladas y propiciadas en espacios tales como la familia, lugar en donde el vínculo y el apego son base para las póstumas relaciones de los sujetos, asimismo, la escuela también es un lugar clave, pues ahí se forja la primera impresión de lo que es la sociedad para los niños (Castillo, Gonzales y Toledo, 2016, p.14).

Es fundamental trabajar para la adquisición de habilidades socioemocionales, debido a que estas son parte primordial para el desempeño y el interés que tengan los educandos para aprender, no se pueden adquirir conocimientos si no se está bien emocionalmente.

Por su parte “las competencias socioemocionales se definen como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales “(Bisquerra Alzina, 2003, p. 375). Es decir, si se tienen habilidades socioemocionales se logra una competencia emocional que ayuda al desempeño adecuado de los educandos dentro de la institución, pero también en la sociedad y a conocer otros aspectos que no sean solo cognitivos.

### **2.1.2.1 Tipos de habilidades socioemocionales**

Según la SEP (2017) Las dimensiones se cultivan mediante el desarrollo de las habilidades específicas que las componen, las cuales tienen diferentes indicadores de logro para cada grado escolar. Es Decir, cada dimensión contiene diversas habilidades socioemocionales que se deben trabajar para poder lograr que se logren las dimensiones propuestas (anexo 9)

La SEP (2017) Propone cada una de las habilidades socioemocionales para las distintas dimensiones, las cuáles son

## **Autoconocimiento**

- Atención
- Conciencia de las propias emociones
- Autoestima
- Aprecio y gratitud
- Bienestar

## **Autorregulación**

- Metacognición
- Expresión de las emociones
- Regulación de las emociones
- Autogeneración de emociones para el bienestar
- Perseverancia

## **Autonomía**

- Iniciativa personal
- Identificación de necesidades y búsqueda de soluciones
- Liderazgo y apertura
- Toma de decisiones y compromisos
- Autoeficiencia

## **Empatía**

- Bienestar y trato digno hacia otras personas
- Toma de perspectiva en situaciones de desacuerdo o conflicto
- Reconocimiento de prejuicios asociados a la diversidad
- Sensibilidad hacia personas y grupos que sufren exclusión o discriminación
- Cuidado de otros seres vivos y de la naturaleza

## **Colaboración**

- Comunicación asertiva
- Responsabilidad
- Inclusión
- Resolución de conflictos

- Interdependencia

Cada una de las dimensiones que se observan en el plan y programas 2017 contienen sus habilidades socioemocionales que se deben trabajar y fortalecer para que la dimensión se logre en su totalidad.

Conocer las habilidades socioemocionales de cada uno de las dimensiones resulta fundamental para ver desde donde se inicia el trabajo, en la presente tesis las dimensiones que se tomaron se eligió una habilidad para fortalecer, estas fueron la de autoconocimiento (conocimiento de emociones propias), autorregulación (regulación de emociones) y la de empatía (bienestar y trato digno hacia otras personas).

## **2.2 Inclusión una necesidad de formación en la educación primaria.**

La inclusión consiste en dejar participar, opinar, apoyar y dejar decidir a todas las personas sin importar su condición, edad, sexo, cultura, entre otros, es decir sin importar sus características, logrando introducirlos con la demás sociedad, eliminando con ello cualquier barrera que se le pueda enfrentar.

En palabras de la (SEP, 2018):

La inclusión busca asegurar la equidad y la calidad en la educación, considerando a todos los alumnos sin importar sus características, necesidades, intereses, capacidades, habilidades y estilos de aprendizaje. También busca eliminar todas las prácticas de discriminación, exclusión y segregación dentro de la escuela al promover el aprendizaje de todo el alumnado (p.59).

El objetivo principal de la inclusión es que todas las personas sean integradas a la sociedad de una forma adecuada y dejando a un lado toda práctica de exclusión que pueda surgir dentro de cualquier contexto, asegurando de esta forma la

participación de toda la población en las actividades y procesos en los que interviene la sociedad.

Por su parte para la UNESCO (citado en Moliner, 2013), es:

El proceso de abordar y responder a la diversidad de necesidades de todos los alumnos a través de prácticas inclusivas en el aprendizaje, las culturas y las comunidades y reducir la exclusión dentro de la educación. Implica cambios y modificaciones en el contenido, los enfoques, las estructuras y las estrategias, con una visión común que cubra a todos los niños del rango apropiado de edad y una convicción de que es responsabilidad del sistema ordinario educar a todos los niños. (p. 10).

La inclusión es un tema difícil de tratar, debido a que no en todos lados se logra, lo que busca este proceso es la participación y el dialogo entre pares para el reconocimiento de la diversidad con respeto y trato digno, apoyando la inclusión de todos en los contextos en lo que interactúe.

Cedeño Ángel (citado en Acosta, 2013) resalta a la inclusión como:

Una actitud que engloba el escuchar, dialogar, participar, cooperar, preguntar, confiar, aceptar y acoger las necesidades de la diversidad. Concretamente, tiene que ver con las personas, en este caso, las personas con discapacidad, pero se refiere a las personas en toda su diversidad. (Inclusión educativa, p. 3).

### **2.2.1 Inclusión educativa**

La inclusión educativa consiste en observar las características, necesidades, debilidades, y habilidades con las que cuentan cada uno de los educandos para partir de ahí en el plan de intervención en donde se logre que los alumnos participen y se adentren al aprendizaje en unión con sus compañeros.

La UNESCO (2009) se refiere a la inclusión educativa, así:

La inclusión es vista como un proceso de dirección y respuesta a la diversidad de necesidades de todos los aprendices a través de la participación en el aprendizaje. Las culturas y las comunidades deben reducir la exclusión en y desde la educación. Esto implica cambios y modificaciones en contenido, enfoques, estructuras y estrategias, con la visión común que cubre a todos los niños en un rango apropiado de edad y la convicción de que es responsabilidad del sistema regular, educar a todos los niños de la sociedad. La educación inclusiva como enfoque busca dirigirse a las necesidades de aprendizaje de todos los niños, jóvenes y adultos concentrando la atención específicamente en aquellos que son vulnerables a la marginalización y la exclusión (p. 4).

Por otra parte, la inclusión educativa quiere lograr que el concepto de exclusión sea eliminado de las instituciones, garantizando el derecho a la educación de calidad, es decir que todos los educandos tengan la atención y el trato que se merecen dentro de la educación para lograr su plena participación en la sociedad y en la institución.

La inclusión educativa está relacionada con el acceso, la participación y los logros de todos los alumnos, con especial énfasis en aquellos que están en riesgo de ser excluidos o marginados. Implica transformar la cultura, las políticas y las prácticas de las escuelas para atender la diversidad de necesidades educativas de todo el alumnado (Ainscow, 2001; Arnaiz, 2003; Blanco, 2006; Booth, 2006; Ecehita, 2006).

La anterior señala y especifica que, aunque existan alumnos con dificultades o debilidades pueden sobresalir y lograr que dichas barreras sean áreas de mejora para adentrarse en cada uno de los contextos en los que participa de la mejor manera, es decir la inclusión educativa se centra en apoyar a los educandos para

que sobresalgan sin importar los impedimentos a los que se enfrenten día con día con ayuda de intervenciones y estrategias incluyentes para este proceso. No se trata de que las diferencias de los estudiantes se vean como un problema, sino que se vean como una oportunidad para que el entorno de aprendizaje se enriquezca cada vez más.

### **2.2.2 Educación inclusiva**

La educación inclusiva tiene una cierta diferencia con la inclusión educativa ya que esta se encarga de educar a la sociedad, en este caso a los educandos para que acepten esa diversidad de personas que existen en todos los contextos y que las respeten, es decir la educación inclusiva orienta a los educandos a aceptar y apoyar a los compañeros sin importar sus diferencias y los incluyan en las actividades que se realicen, haciendo que las debilidades o que presentan algunos alumnos se minimicen al presentar apoyo del contexto en donde se encuentran. El término educación inclusiva hace referencia a un proceso que busca eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación que enfrentan los alumnos, para ofrecerles a todos y todas, una educación de calidad (Booth y Ainscow, 2002, p.51).

Por su parte Simón y Echeita (2013), definieron la Educación Inclusiva como el derecho de niños y niñas, en el que implica el desafío del cambio educativo hacia sistemas de calidad, equitativos y para todos, a lo largo de toda la vida, sin descalificar a las personas por su lugar de origen, sexo, salud, nivel social, etnia o cualquier otra singularidad (p.3).

En ocasiones se puede quedar con la idea de que el problema radica en los alumnos que enfrentan barreras para el aprendizaje, pero no, muchas veces el problema sobresale del contexto en el que se está desarrollando, que son quienes colocan una barrera para que el alumno no sobresalga, por ende la educación inclusiva busca que esta situación cambie que no solo se fijen en el alumno con alguna dificultad, sino que se oriente a los educandos para respetar

esas diferencias que existen entre los compañeros y que los apoyen a sobresalir sin hacerles distinción.

Por otro lado, Stainback (2001) afirma que:

La educación inclusiva es el proceso que ofrece a todos los niños y niñas, sin distinción de discapacidad, raza o cualquier otra diferencia, la oportunidad para continuar siendo miembro de la clase ordinaria y para aprender de sus compañeros, y juntamente con ellos, dentro del aula (p.18).

Cabe resaltar que el respeto y la igualdad son conceptos claves que describen a la educación inclusiva, el aprender juntos es lo que se pretende enseñar a todos los educandos, los docentes deben buscar la forma en la que los alumnos se apoyen entre sí, se respeten y valoren la diversidad de personas que existen en la sociedad para que exista un ambiente áulico favorable e inclusivo.

### **2.2.3 Unidades de Servicio de Apoyo a la Educación Regular**

La USAER fue creada para atender a los alumnos que enfrentan alguna barrera para el aprendizaje, o a alumnos con aptitudes sobresalientes, la Unidad de Servicios de lo que se encarga es de ofrecer apoyo de integración en el área educativa, favorecer la permanencia y apoyar a la participación de cada uno de los educandos.

Está integrado por un equipo completo, cada uno cumple una función que hace que el trabajo resulte mejor, está conformada por un director, docentes especialistas, así como un psicólogo, trabajador social y un especialista en el área de comunicación. Cada uno ocupa un lugar específico y tiene sus funciones dentro de la USAER para que este tenga un orden y estructura adecuada.

La SEP 2018 abarca que la USAER, es una instancia técnico –operativa de la Educación Especial, ubicada en escuelas de educación regular, que

proporciona un conjunto de recursos humanos, técnicos y metodológicos a través de la asesoría y el acompañamiento para coadyuvar en el desarrollo de ambientes inclusivos que minimicen o eliminen las Barreras (BAP) que enfrentan los niños, niñas y adolescentes con discapacidad, aptitudes sobresalientes, trastornos del espectro autista y dificultades severas de aprendizaje, comunicación y conducta en situación de vulnerabilidad y riesgo educativo a fin de mejorar y aumentar su participación y aprendizaje dentro de la escuela, apoyando así la inclusión educativa de los mismos (p.29).

La USAER tiene como objetivos principales apoyar la inclusión de los alumnos con aptitudes sobresalientes, discapacidad física, intelectual, trastornos de espectro autista, TDAH, de conducta, comunicación entre otros. Lo que hace es realizar una observación para identificar posibles alumnos que presenten alguna barrera, posterior se le realizó una evaluación psicopedagógica para de ahí partir y realizar un plan de acción que contenga estrategias o actividades que ayuden a minimizar la barrera que presenta el alumno.

Cabe resaltar que la USAER no es un trabajo aislado de los docentes frente a grupo, sino que se debe tener una vinculación para que el alumno no solo trabaje con el docente especialista sino que se siga con esa línea en las clases posteriores. La Unidad de Servicios solo se debe centrar en orientar a los docentes en el trabajo con los alumnos con barreras para el aprendizaje y así mismo apoyar en otras áreas a los educandos aunque no presenten alguna barrera

### **2.3 El juego en la edad escolar**

El juego busca que los alumnos se sientan competentes y en confianza al estar compartiendo relaciones positivas con sus demás compañeros, logrando con ellos la inclusión de los que no conviven en su totalidad. Los niños con el juego comparten experiencias, conocen lo que sus compañeros pueden hacer, sus habilidades, destrezas, lo que hace que se unan más como compañeros, y



establezcan lazos afectivos positivos. “La identificación y promoción de experiencias de juego, en que todos los niños pueden participar, permite privilegiar espacios de relación socialmente inclusivos” (Córdoba, Lara y García, 2017, p.65). Cabe resaltar que existen algunos juegos en los que se debe participar en equipo lo que potencia más la inclusión cuándo se realizan con los educandos, se juntan las habilidades de los compañeros y se logra la participación de todos.

Es un proceso que permite que los alumnos conozcan y perciban el mundo desde diversos medios, descubren nuevas posibilidades de resolver problemáticas, se relacionan con más personas y desarrollan en ellos diversas habilidades que le apoyaran en su vida futura.

El juego representa la principal herramienta para entrar en contacto con el mundo que les rodea, les ayuda a procesar las nuevas experiencias, a socializar con los demás, favorecer su autonomía, así como al desarrollo de la imaginación y la creatividad; es la manera más efectiva que tienen para aprender. (SEP, 2018, p. 561).

Es una actividad en donde pueden participar una o más personas, para evadir por un momento la realidad en la que viven, relajarse, distraerse y desarrollar sus diversas habilidades, tanto motrices, cognitivas como socioemocionales.

A su vez Vigotsky (1984) citado por Sánchez, J. (2018) pone en énfasis que a el juego será el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, memoria, percepción, atención, entre otras (p.4).

A su vez Montessori 1912 expresa que, “el juego es un método de aprendizaje muy completo porque, por medio de esté el niño despierta su inteligencia y a su vez une su mente con su espíritu, mediante el juego los niños muestran de manera natural sus gustos, preferencias habilidades e intereses” (p.21).

El juego es una actividad en la cual los participantes pueden expresar sentimientos y emociones, de igual manera es un medio por el cual pueden desarrollar su personalidad, ya que conocen sus habilidades y sus debilidades, para poder trabajar en ello e ir mejorando.

A través del juego, los niños aprenden a forjar conexiones con otros, y a compartir, negociar y resolver conflictos, así como a aprender habilidades de autodefensa. El juego también enseña a los niños liderazgo y habilidades de grupo. Además, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para construir su capacidad de resistencia y las habilidades de afrontamiento, a medida que aprenden a navegar en las relaciones y a hacer frente a los desafíos sociales, así como a conquistar sus miedos, por ejemplo, mediante la recreación de héroes de fantasía (UNICEF, 2018, p. 8).

### **2.3.1 Áreas que se benefician a través del juego**

López (2010) establece una clasificación de las áreas que pueden potenciarse a través del juego:

#### **a) Afectividad**

A través del juego se permite la libre expresión, además se amplían las resonancias afectivas a través del compromiso y el esfuerzo. El juego supone un recurso primordial que permite al niño la expresión diversa de sus sentimientos, intereses y aficiones (López, 2010, p.22).

Mediante el juego, el niño está involucrado no solo en la autoexpresión sino también en el autoaprendizaje explorando y experimentando a través de sensaciones, movimientos y relaciones que le permiten conocerse a sí mismo y formar sus propios conceptos del mundo (Hartley, Frank y Goldenson, 2013, p.115).

## **b) La inteligencia**

El desarrollo sensoriomotor es clave en la adquisición de la inteligencia. De este modo, la educación por medio del movimiento hace uso del juego y beneficia al niño en gran medida ya que contribuye al desarrollo de su potencial cognitivo además de la destreza perceptiva, la activación de la memoria y las habilidades lingüísticas (Meneses y Monge, 2001, p.89).

## **c) La sociabilidad**

Los juegos que implican a varios jugadores ofrecen inherentemente oportunidades de interacción social y de practicar aspectos como guardar el turno, comunicación, negociación y resolución de conflictos, así como la empatía (Hassing-Das et al., 2017, 256). Cuando los educandos están en interacción con más personas al estar jugando lo que beneficia es que logren dialogar, respetar reglas, opiniones y turnos, debido a que se dan cuenta que los demás también deben de participar en el juego.

### **2.3.2 Tipos de juegos para favorecer las diversas habilidades socioemocionales**

Con ayuda del juego los alumnos pueden desarrollar diversas habilidades socioemocionales, dependiendo de los tipos de juegos que se aplican, Gibson propone el termino *affordances* para explicar este proceso.

Gibson (1977) Las *affordances* comprenden infinitas posibilidades de acción asociadas a las características percibidas del entorno, los objetos, se pueden con las *affordances* se pueden construir experiencias de aprendizaje en entornos para el desarrollo de habilidades socioemocionales específicas a través del juego, si esta actividad dispone de posibilidades para la cooperación, la colaboración, el diálogo, la superación de retos a través del diálogo y la negociación, entre otras (p.237).

A continuación, se presentan los tipos de juegos y su relación con el desarrollo de habilidades socioemocionales que propone Gibson (1997):

### **Juego colectivo-cooperativo y juego individual**

Se apoya a la dimensión de autoconocimiento, que tiene como una de las habilidades socioemocionales la conciencia de las propias emociones, ya que conocen en que parte del juego si están disfrutando y que otras no, conocen lo que les gusta de la actividad.

### **Juegos con reglas y juego libre**

Estos favorecen la autorregulación, en este caso la habilidad socioemocional de regulación emocional, ya que cuando existen reglas, saben que cosas pueden o no realizar y tratan de realizar todo de la mejor manera, por su parte el juego libre también apoya esta habilidad ya que ellos mismos organizan el juego con tal de que no se salga de control y se logre el objetivo del mismo, al igual apoya al autoconocimiento.

### **Juego físico**

Contribuye a la autorregulación con la habilidad de conciencia emocional, expresión de las emociones, aprenden a tolerar cuando existe una derrota en el juego, y de este modo regulan sus emociones al no convertirlas en negativas y a llegar a la agresión.

### **Juego con objetos**

Se fortalece la autorregulación al saber cómo entablar un dialogo con la persona que juegas o si es juego individual al saber de qué manera hacerle sin resultar agresivo al jugar.

## **Juego simbólico, de roles y sociodramático**

Este tipo de juego favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y socioafectivas que facilitan la expresión y reflexión de ideas, experiencias y emociones (Bruner, 1983; Linaza, 2013; Vygotsky, 1978). Aporta para la regulación de emociones, le permite conocer sus emociones y controlarlas al momento de interpretar las de alguna otra persona o personaje e igual favorece la empatía ya que les permite ponerse en el lugar de otra persona y sentir en determinadas situaciones.

### **2.3.3 El juego para favorecer a la inclusión educativa**

La utilización de juegos para fomentar la inclusión de los educandos en el centro educativo, es una estrategia que con ayuda del mismo los alumnos interactúan entre sí, sin importar sus características, diferencias entre otros, se centran solo en jugar y divertirse un rato sin tomar en cuenta lo que pasa en el mundo en esos momentos.

Los juegos como estrategia lúdica inclusiva pueden orientar a la participación activa de los educandos en la sociedad, pues se ocupa desde diversos ámbitos: social, personal, interpersonal, psicológico y pedagógico; supone un saber dialogar desde el marco de la interculturalidad, entendiendo la inclusión educativa del buen vivir con una perspectiva que coadyuva a la relación dialógica con la persona como realidad abierta e inabarcable (Lara, et al., 2016, p.86).

Con ayuda del juego los educandos que se enfrentan a alguna barrera para el aprendizaje, se integran y participan en colaboración con sus compañeros ya que se les estimula con ayuda de algo que ellos hacen comúnmente en su vida cotidiana, como lo es el juego. Cabe resaltar que “El encuentro con otros en instancias de interacción lúdica permite apreciar las diferencias y la aceptación” (Zych, Ortega-Ruiz y Sibaja, 2016). El juego apoya a que los alumnos conozcan las diferencias de sus compañeros, las de ellos mismos y que mediante ello logren

llegar a la aceptación de los demás para que con ayuda de ello se favorezca la inclusión.

Cada una de las categorías que se ven planteadas en el trabajo fueron utilizadas para conocer más a fondo sobre el tema y tener mejores conocimientos para un trabajo adecuado y fundamentado, es decir se debe conocer todo del tema.

El conocer cada una de estas categorías ayuda a que se pueda saber de lo que se está hablando, para aclarar ideas, apropiarse del tema y conocer cada uno de los puntos y sobre lo que habla cada una de las palabras que se utilizan en el tema de la tesis.

## **CAPÍTULO III**

### **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

---

En el presente capítulo explica acerca del método, que se utilizó, el cual fue investigación-acción, de igual manera se abarca sobre la metodología implementada en dicha investigación, contiene diversos datos que resultan fundamentales en la realización del trabajo, también describe los instrumentos que se utilizaron para recabar datos y que resultara más fructífero el trabajo y la manera de cómo se llevó a buen puerto la investigación.

#### **3.1. Consideraciones acerca del método**

La investigación es una actividad que genera insumos para que los indagadores se doten de conocimientos y de esta forma se dé solución a diversos problemas.

El autor Ander-Egg (1992) afirma que la investigación es

Un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico que tiene por finalidad descubrir o interpretar los hechos y fenómenos, relaciones y leyes de un determinado ámbito de la realidad, una búsqueda de hechos, un camino para conocer la realidad, un procedimiento para conocer verdades parciales o, mejor, para descubrir no falsedades parciales (p. 57).

Según el autor, la investigación tiene como propósito informarse y adquirir conocimientos sobre determinados temas, reconocer la verdad o mentiras sobre los mismos, logrando con ello innovar y hacer que la población conozca más sobre temas que quizás no conocen. Es importante mencionar que la investigación se adquiere con ayuda de diversos instrumentos, que sirven para ir adquiriendo información sobre el tema que se desea saber o que se quiere dar a conocer más a fondo. Para que cualquier trabajo logre ser efectiva o se realice de forma correcta el investigador o investigadores se deben de crear objetivos, los cuales darán pauta para ver que se quiere lograr, estos objetivos se dividen en dos, como lo son el

general que es el importante y narra o que se quiere resolver y específicos que marca los pasos o lo que se hará para llegar al objetivo específico.

Por otra parte, Hernández Piña (1995) habla de la investigación educativa como "El estudio de los métodos, procedimientos y las técnicas utilizadas para obtener un conocimiento, una explicación y una comprensión científicas de los fenómenos educativos, así como también para solucionar los problemas educativos y sociales" (p. 3). Es decir, la investigación aborda la temática como principal objetivo analizar de forma detallada una problemática o algún tema que se relacione con el ámbito académico, para de ahí partir y encontrar algunas soluciones que apoyen a minimizar dicho problema o a indagar más sobre el tema y buscar posibles líneas futuras.

La investigación se realiza mediante dos enfoques, los cuales son el cuantitativo y el cualitativo, el enfoque cuantitativo es un proceso con el cual se utilizan mediciones numéricas, tablas de datos, gráficas, es decir este método es más una actividad que se utiliza en estudios en donde se pueden medir y contar los datos con exactitud, contestando con todas estas gráficas y números las preguntas de investigación que se hacen.

Según Landeau (2007) y Cruz, Olivares, & González (2014) la investigación cuantitativa pretende establecer el grado de asociación o correlación entre variables, la generalización y objetivación de los resultados por medio de una muestra permite realizar inferencias causales a una población que explican por qué sucede o no determinado hecho o fenómeno.

Cabe resaltar que el enfoque cuantitativo se basa en recolectar y establecer datos numéricos para comprobar la veracidad de ciertas teorías, es decir se basa más en los números. Es importante mencionar que las técnicas que se utilizan en el enfoque cuantitativo son en su mayoría encuestas, entrevistas y diarios, que permite recoger diversa información y de igual forma se apoya de cuestionarios, Por



su parte en el enfoque cualitativo no se responden a estas hipótesis, sino que se van generando conforme y la investigación va fluyendo.

El enfoque cualitativo es que se apoya “en métodos técnicas e instrumentos de recolección de datos no estandarizados ni completamente predeterminados, la recolección de datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos). (Hernández Sampieri et al., 2010, p.9). Dicho enfoque se centra en describir e interpretar el tema de estudio a profundidad, en este enfoque no se comprueba nada, solo se descubre algún fenómeno o hallazgo que es importante para el investigador o los sujetos que son participes. En el enfoque se utilizan técnicas como la observación, entrevistas, grupo focal y análisis de contenido.

Dentro de esta investigación se determinó el uso del enfoque cualitativo debido a que se quiere describir cómo es que se fortalecen las habilidades socioemocionales de los educandos a través el juego. Como el enfoque cualitativo se puede estar en el escenario que se está investigando y observar más a detalle a los alumnos y con ello resolver problemas con validez. Este enfoque se decidió utilizar dadas las características del problema que se presentó y se estudió, debido a que describe el problema, los involucrados y se pueden utilizar instrumentos acordes para recabar información crucial que apoye al logro de los objetivos propuestos en la investigación.

En las investigaciones cualitativas existen diversos tipos de métodos que se utilizan dependiendo de la investigación o de lo que se quiere lograr con ella, los métodos son el estudio de casos, análisis de textos y discursos, grupos focalizados, método biográfico interpretativo, fenomenología, teoría fundamentada, la investigación acción y la etnografía.

Es fundamental mencionar que la investigación que se presenta recupera el método de investigación acción, el cual consiste en el análisis o identificación de un problema, para que a partir de ello se puedan emplear una serie de estrategias que apliquen los docentes para desarrollo profesional y situando una reflexión sobre las acciones educativas y sociales. Las estrategias o actividades aplicadas en esta investigación-acción van dirigidas a cambiar esa situación o esa problemática que se encontró en dicho contexto.

Para el autor Kemmis (1984) la investigación- acción es:

“una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan” (p.24).

Cabe resaltar que uno de los principales beneficios de la investigación-acción es el de la mejora de la práctica, con la ayuda de la indagación, pero así mismo de una intervención creada para resolución de algún problema social y educativo que se esté estudiando o indagando sobre él.

Para Bartolomé (1986) “la investigación-acción «es un proceso reflexivo que vincula dinámicamente la investigación, la acción y la formación, realizada por profesionales de las ciencias sociales, acerca de su propia práctica. Se lleva a cabo en equipo, con o sin ayuda de un facilitador externo al grupo” (p.25). Este texto ayuda a analizar un poco más sobre la investigación-acción y el cómo se realiza, ya que desde la mirada del autor es posible afirmar que la investigación-acción se centra en realizar una indagación del tema, o por así decirlo una reflexión o análisis sobre la práctica y observar que problemas se presentan para que a partir de ello

las estrategias sirvan como una mejora de la misma. En pocas palabras es una reflexión propia sobre las prácticas que imparten.

Kemmis (1988) menciona que “la investigación-acción es una investigación sobre la práctica, realizada por y para los prácticos, en este caso por el profesorado. Los agentes involucrados en el proceso de investigación son participantes iguales, y deben implicarse en cada una de las fases de la investigación” (p.27). Este texto fue fundamental analizar debido a que nos explica que los participantes deben verse adentrados a la investigación y a cada una de las fases para que esta resulte de la mejor manera, al igual recalca que se trata de realizar una reflexión sobre la práctica de los maestros, cosa que debe quedar clara en su totalidad.

Dentro de este método existen diversas características importantes que autores como Kemmis y McTaggart (1988) describieron, las cuáles son que es participativa, participan solo quienes quieren mejorar su práctica educativa para algo positivo, es colaborativa ya que no solo participa una persona, sino varias están implicadas en este trabajo, crea comunidades autocríticas, así mismo se utilizan las prácticas, registro, recopilación y análisis de los juicios de la persona que está realizando la investigación. De igual forma una de las características más importantes dentro de esta investigación es que procede a cambios amplios, los cuáles implican a más personas, no solo quien investiga.

Como toda investigación lleva un proceso para que esta salga de la mejor forma, la investigación-acción también lo lleva y fue ideado por Lewin (1946) para que posteriormente lo complementara Kolb (1984), Carr y Kemmis (1988). Dicho proceso es el siguiente:

El primer paso de la investigación-acción es el de planificar que parte de una idea general que tendrá como objetivo mejorar la práctica o cambiar alguna problemática, aquí es donde se plantea la hipótesis de acción a realizar durante toda la investigación. El segundo paso es el de actuar, el cual consiste en recoger

datos que ayudarán como evidencia al realizar un análisis de los cambios que se observaron posteriormente, es decir sirve para la reflexión y lograr una mejora, aquí, es donde se aplican cuestionarios, encuestas, entre otras técnicas que sirven para la recolección de información.

El tercer paso surge y se relaciona con el segundo y se llama observación, esta se centra en recoger datos o análisis de la práctica profesional, se debe observar lo que se hace para de ello realizar una reflexión de lo que se hace o se notó. Por último, se realiza la reflexión, este paso es donde se interpretan los datos que se recuperaron, se extrae el significado de los datos, en la reflexión se encuentran todos, expresados en un modo en el que todos puedan entenderlos, aquí es donde se observa que resultaron o dificultades tuvieron las estrategias o el plan de acción que se implementó.

Cabe resaltar que para que un cambio resulte de la mejor manera no solo debe de constar de un ciclo ya que no se observa del todo ese cambio, por lo cual el proceso de la investigación-acción se divide en dos ciclos, en el segundo ciclo se realiza casi lo mismo que en el primero, pero en el segundo ya se tiene la experiencia y la información recabada, por ende solo queda observar los avances de cambio de la problemática para que posteriormente en la reflexión se den las conclusiones de la mejora o del cambio que se observó durante la intervención o el trabajo realizado.

### **3.2. La metodología y sus elementos**

La metodología de la investigación es la que se encarga del estudio de los pasos o el procedimiento que se sigue para la creación de un conocimiento en la investigación. “La metodología es el estudio del método o de los métodos, y abarca la justificación y la discusión de su lógica interior, el análisis de los diversos procedimientos concretos que se emplean en las investigaciones y la discusión acerca de sus características y cualidades” (Sabino, 1992, 2002, p.53). Esta parte

es crucial en la investigación ya que la metodología es la que da la pauta para saber qué es lo que se hará de forma ordenada, es decir, sirve para dar un seguimiento a la investigación y esta funcione aún mejor.

Es fundamental resaltar que la metodología es sumamente importante ya que permite la existencia orden, que se actúe y se organice lo que se trabajará, que no existan improvisaciones ya que esto puede ocasionar que existan problemas y que la investigación pueda llegar a fracasar o salga mal alguna cosa. De igual forma le permite al investigador revisar que situaciones no están claras para modificarlas y que sean entendibles. De la metodología surge todo el proceso de la investigación ya que es de donde se recupera la misma. Dentro de esta investigación se recuperarán diversos elementos que resultaron relevantes para el trabajo y para el logro de los objetivos propuestos, lo cuáles son:

#### **a) Delimitación del problema**

Dentro de este trabajo se contempló la delimitación del problema, que es una división o un encuadre de todo el proceso de estudio. Cabe resaltar que lo principal es el observar o identificar el tipo de estudio, el tiempo en el que se debe realizar la investigación, de igual forma el espacio físico, que es especificar el área donde se realizará todo, municipio, estado, región entre otros.

Como parte de la delimitación del problema se reconoce al municipio de Coatepec Harinas, Estado de México, lugar privilegiado porque se encuentra que se encuentra en parte sur del volcán Zinantecatli, la economía de dicho municipio se concentra en la agricultura y en la floricultura que es de donde se mantiene la mayoría de la población, dentro de este municipio se encuentra ubicada en el barrio de Zacanguillo la Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez”, en donde se realizó la investigación. Se estableció la investigación en un lapso de tiempo que abarca el ciclo escolar 2021-2022, debido a que es la temporalidad en la que se realizaron las prácticas profesionales.

## **b) Unidades de observación**

Otro de los elementos dentro de la metodología, es el de unidades de observación es la población a la que va dirigida la investigación o el estudio. “Las unidades de observación es la unidad física que nos interesa estudiar u observar con fines de investigación”. (Quevedo, F. 2011).

Estas unidades describen características indispensables o importantes que se analizan u observan de la población debido a que se trata de una investigación cualitativa, la cual se centra en su mayoría a identificar cualidades del objeto de estudio, dicha unidad se elige debido a que se pueden analizar características e identificar si resultará satisfactoria y si recogerá información importante de dicha población.

Se observó al grupo del 2º “A” en la escuela primaria “Alfredo del Mazo Vélez”, los alumnos dentro del grupo tienen una edad aproximada de 7 a 8 años de edad, en dicho grupo se analizaron sus emociones, cuáles predominaban en ellos, cuáles de ellas conocían, de qué manera se comportaban ante situaciones diversas y de que forma regulaban o expresaban dichas emociones para ver qué es lo que faltaba fortalecer en ellos, de igual forma se observó la manera en que los alumnos se relacionaba, que tanto se apoyaban en problemáticas diversas o en trabajos escolares, como es que entablaban dialogo, su forma de expresarse sobre sus compañeros, para identificar que tan empáticos eran cada uno de ellos.

## **C) Población**

La población es parte fundamental de la investigación, se debe tener en cuenta desde un principio para saber más a detalle a quien se está investigando o sobre quienes tratara el trabajo, en su mayoría es a quien va dirigida la investigación.

Para Tamayo (2003), la población es:

Totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando conjunto N de entidades que participan de una determinada característica y se le denomina población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a un estudio o investigación (p.176).

Con este concepto podemos entender entonces que la población es el grupo de donde radica la investigación, se centra en las personas de estudio, conocer el total de personas, delimitar la investigación y no sea general. Para identificar a una población está tiene que tener ciertas características cómo lo son la homogeneidad, el tiempo, espacio y la cantidad, todo con el propósito de que esta resulte de la mejor manera. Es fundamental resaltar que Gómez, J. (2016) menciona que 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 (p.202). Cabe resaltar que la población se elige de acuerdo a las características que se observan de determinadas personas y que se basa en identificar de forma detallada el problema a tratar.

La Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez” con CCT. 15EPR0189Q, ubicada en el barrio de la Primera de Zacanguillo, durante el ciclo 2021-2022. Forma parte de la zona escolar P224 de la Subdirección Regional No. 11 de Ixtapan de la Sal, la institución es de organización completa con un turno matutino de 9:00 a 14:00 horas. La plantilla docente está integrada por el director escolar, 6 docentes frente a grupo, cuenta con el apoyo de un promotor de Educación Física y el equipo de USAER (directora, trabajadora social, docente de lenguaje, psicólogo y maestra de apoyo), la matrícula de alumnos que actualmente atienden es de 163 de primero a sexto grado habiendo solamente grupos “A”. Cabe mencionar que la escuela fue inaugurada en el año 2018, siendo una institución de nueva creación.

En relación a la infraestructura se puede señalar que está integrado por una dirección escolar, nueve salones de clase, un salón para USAER, una sala de usos

múltiples, una bodega de intendencia, cancha de básquetbol techada, área verde y dos módulos de sanitarios, uno para niñas y otro para niños compartiendo ambos con las y los docentes. Tiene servicio de agua potable y drenaje. La institución cuenta con material didáctico, grabadora, pintarrones, mesas, sillas y pupitres suficientes.

La mayoría de los alumnos provienen de familias nucleares dedicadas a las actividades de agricultura, fruticultura, floricultura, comercio, etc. por lo que su nivel económico es medio. El tipo de familias que se puede identificar es que son monoparentales donde los niños solo viven con mamá, papá o en dado caso con los abuelos.

#### **d) Muestra**

La muestra es un subconjunto que hace representación de toda la población, es decir estudiar una parte de la población, que surge de la necesidad o del problema que se identificó anteriormente. “La muestra descansa en el principio de que las partes representan el todo; por tanto, refleja las características que definen la población de la cual fue extraída la investigación”. (Tamayo, 2003, p. 38).

En la investigación cualitativa, la muestra “es la selección del tipo de situaciones, eventos, actores, lugares, momentos, y temas que serán abordados en primera instancia en la investigación, teniendo como criterio aquellos que están más ligados con el problema objeto de análisis” (Quintana-Peña, 2006, p. 52). Es decir, se decide a quien se investigará en el trabajo, para que este resulte de la mejor manera y se encuentre la respuesta o solución al problema.

Se optó por trabajar en el grupo del 2º grupo “A” de la escuela primaria “Alfredo del Mazo Vélez”, el grupo está conformado por 16 alumnos, con un total de 8 niñas y 8 niños, de una edad aproximada de 7 a 8 años. En el grupo se observó que existe sana relación docente-alumno, debido a que existe respeto por ambas partes, en el aspecto emocional se ha percibido que aún no expresan bien sus emociones o no



logran regularlas, por lo cual tampoco son empáticos y no se preocupan por las emociones de los demás.

### **e) Fuentes de información**

Las fuentes de información son de dónde el investigador se dota de todos los conocimientos que ayudan a la elaboración del estudio, existen diversas fuentes de información, las primarias y las secundarias. Bounocore (1980) define a las fuentes primarias de información como “las que contienen información original no abreviada ni traducida: tesis, libros, nomografías, artículos de revista, manuscritos. Se les llama también fuentes de información de primera mano...” p.229. Las fuentes primarias a su vez son la población a la que se le realizaron encuestas, entrevistas entre otros, por lo tanto, es información original debido a que el investigador implementó solo con la población, es decir es una evidencia de más directa sobre la investigación.

Por su parte las fuentes secundarias Bounocore (1980) las define como aquellas que “contienen datos o informaciones reelaborados o sintetizados (p.229). Son fuentes que contienen información reorganizada, que son diseñadas para facilitar el acceso a las fuentes primarias, es decir son basadas en fuentes primarias, son investigaciones fundamentadas, reconocidas y validadas.

En el presente estudio se utilizaron las dos fuentes de información tanto primarias como secundarias, las primarias al aplicar entrevistas y encuestas a maestra y alumnos sobre las habilidades socioemocionales y los juegos que se relacionan con las mismas, por su parte las secundarias al buscar y organizar la información con ayuda de fuentes confiables y validadas para que mediante ello la investigación tuviera más veracidad y resultara eficaz el saber qué tipo de juegos ayudaban a fortalecer las habilidades socioemocionales de los educandos a los que va dirigido el estudio.

## **f) Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Para que una investigación resulte fructífera se necesitan instrumentos de recolección de datos para saber más acerca del tema o de la problemática que se desea investigar con fuentes que están cerca de esa problemática o con las cuáles se puedan recopilar diversos datos.

La recolección de datos se efectúa mediante la aplicación de los instrumentos diseñados en la metodología, utilizando una gran diversidad de métodos, técnicas y herramientas que pueden ser utilizadas por el investigador para desarrollar los sistemas de información, como la observación, la entrevista, la encuesta, los cuestionarios, los test, la recopilación documental, la observación, el diagrama de flujo, el diccionario de datos y otros (Behar-Rivero, 2008; Monje-Álvarez, 2011; Tamayo, 2003, p. 178).

Por su parte Bernardo y Calderero (2000) consideran que los instrumentos es un recurso del que puede valerse el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información. Es decir, los instrumentos son un apoyo que el investigador utiliza para que mediante ellos se pueda extraer información relevante sobre el estudio.

Los instrumentos que se utilizaron para para recolectar información verás e importante que aportó veracidad a la investigación fueron elaborados de forma detallada y correcta. A continuación, se muestran los instrumentos utilizados en la investigación:

- Entrevista a docente
- Encuesta a alumnos
- Guía de observación

## **Entrevista**

La entrevista se le aplicó a la docente para recabar información relevante de lo que sabía acerca de las habilidades socioemocionales y lo que había observado en el grupo en relación a ellas.

La entrevista se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados). En el último caso podría ser tal vez una pareja o un grupo pequeño como una familia o un equipo de manufactura. En la entrevista, a través de las preguntas y respuestas se logra una comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a un tema (Janesick, 1998).

La entrevista se lleva a cabo con ayuda de un instrumento llamado cuestionario con el cuál se recolecta información y opiniones de la población a la que se le aplica. “Las entrevistas semiestructuradas se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información” (Ryen, 2013; y Grinnell y Unrau, 2011, p. 163). (Anexo 5)

## **Encuesta**

La encuesta “es una de las técnicas de recolección de información más usadas se fundamenta en un cuestionario o conjunto de preguntas que se preparan con el propósito de obtener información de las personas” (Bernal, 2010). Cabe resaltar que la encuesta aporta más información que ayuda a que la investigación resulte más fructífera, debido a que contiene una cantidad de preguntas o criterios en los que se abordan aspectos que se quieran saber de la investigación.

Se les aplicó dicha encuesta a los alumnos del 2º “A” en la cual se buscó identificar la forma en la que se analizan sus emociones ante diversas situaciones, cómo es

que las regulan y si es que se ponían a pensar en los demás, la encuesta contiene dichos criterios y a un lado contienen las respuestas cerradas y se contestan dependiendo de lo que dice el criterio (anexo 4).

### **Guía de observación**

La guía de observación que sirve para ir anotando las actitudes, comportamientos, sus emociones y su forma de ser con los demás para sacar aún más información relevante para ver qué es lo que pasa en el aula con cada uno de los alumnos, es decir es un análisis para de ello partir el trabajo.

En palabras de Campos y Lule (2012) “La guía de observación es el instrumento que permite al observador situarse de manera sistemática en aquello que realmente es objeto de estudio para la investigación; también es el medio que conduce la recolección y obtención de datos e información de un hecho o fenómeno”(p.56).

Es un instrumento útil que apoyo a la investigación a recabar información relevante sobre los educandos, se realizó en primera estancia esta guía de observación para identificar cuáles eran las habilidades socioemocionales que se iban a fortalecer en lo alumnos y la estrategia que podría funcionar. Se observó si sabían cómo expresar sus emociones, identifican la emoción que predomina en ellos, contestar cómo es que se sienten, si se enojan o lloran cuándo no les sale algo bien, si les pone tristes pelear con sus compañeros, logra resolver problemas de forma pacífica, si le resulta difícil entender a los demás, si incluye a sus compañeros y si los apoya o trata con respeto entre otros (Anexo 3).

### **g) Plan de acción**

El plan de acción incluye el conjunto de estrategias, procedimientos, propuestas que tienen cómo propósito apoyar a que se minimice el problema del estudio, es decir con las actividades se pretende que exista un cambio positivo en la

población que participa. Este se relaciona con el método de investigación-acción debido a que en él se deben aplicar estrategias que ayuden a minimizar el problema que se presentó lo que logra el plan de acción a su vez.

En la investigación se propusieron diversos juegos que apoyen al fortalecimiento de las habilidades socioemocionales de los educandos del 2º “A”, todos los juegos fueron pensados en los intereses de los educandos para que existiera mayor participación por parte del grupo y se lograran los objetivos de la investigación, el plan de acción es fundamental para la investigación-acción debido que con ayuda de él se minimiza el problema presentado y se apoya al fortalecimiento de los educandos en este caso, así mismo porque es parte fundamental para que se logre una reflexión de lo aplicado. El plan de acción está organizado sobre las tres dimensiones y habilidades socioemocionales que se trabajaron como lo son autoconocimiento (conocimiento de emociones propias), autorregulación (regulación emocional) y empatía (sensibilidad y trato digno hacia otras personas). Se plantearon tres juegos por cada habilidad socioemocional. A continuación, se presentará el plan de acción realizado.

### ◆ **Autoconocimiento**

#### **Juego 1.**

**Dimensión:** Autoconocimiento

**Nombre del juego:** Diccionario saltarín

**Habilidad socioemocional:** Conocimiento de emociones propias

**Propósito:** Conocer las emociones propias a través del juego y uso de ilustraciones para que de esta manera los alumnos adquieran habilidades socioemocionales que le servirán a lo largo de su vida.

**Descripción del juego:** El juego del diccionario saltarín consiste en que se colocaran en el patio diversas imágenes de personajes tristes, enojados, felices entre otros, los educandos con ayuda del movimiento de brincar irán por todo el patio reconociendo las emociones, deberán juntar (5 de cada emoción) se les dirá que primero deberán reunir las de la emoción de alegría, luego la de tristeza y así

sucesivamente posterior a que los educandos logren juntar sus 5 imágenes podrán elaborar su diccionario en un libro que se les proporcionará, para que se observe si es que nuevamente reconocen que emoción es la que se presenta en sus imágenes.

**Fecha de implementación:** 02 de marzo de 2022

**Fecha de replanteamiento:** 28 de marzo de 2022

**Recursos:**

- 16 libros para el diccionario
- 16 impresos de imágenes de emociones
- Pegamento
- Tijeras

**Juego 2.**

**Dimensión:** Autoconocimiento

**Nombre del juego:** Adivina quién

**Habilidad socioemocional:** Conciencia de emociones propias

**Propósito:** Trabajar el autoconocimiento a través del juego adivina quién, que los alumnos hagan uso de la descripción propia, para reconocer sus características emocionales y fortalecer la dimensión socioemocional de autoconocimiento.

**Descripción del juego:** El juego se trabaja en parejas, se les proporciona a los alumnos dos tableros junto con las tarjetas de los personajes que vienen en los tableros, se les da un tablero para cada alumno, cada alumno deberá sacar una tarjeta sin dejar que el otro compañero la vea, el compañero que no tiene la tarjeta deberá adivinar quién es el personaje que tiene la otra persona con ayuda de diversas preguntas, así mismo, se utilizará la descripción y su compañero será quién de la afirmación o la negación dependiendo de lo que le se le esté preguntando.

**Fecha de implementación:** 3 de marzo de 2022

**Fecha de replanteamiento:** 29 de marzo de 2022

**Recursos:**

- 32 tablas de juego
- 16 tarjetas de personajes

**Juego 3.****Dimensión:** Autoconocimiento**Nombre del juego:** Gallinita ciega**Habilidad socioemocional:** Conciencia de emociones propias**Propósito:** Que los alumnos conozcan emociones propias a través de actividades lúdicas para mediante ello adquieran habilidades socioemocionales que le servirán en su desenvolvimiento tanto en el aula como en la vida cotidiana.**Descripción del juego:** El juego consiste en formar un círculo con todos los alumnos tomados de las manos, se debe elegir a uno de los educandos para que sea la “gallinita” la cual se deberá vendar los ojos para que no vea nada de lo que está pasando, posterior se elige a una persona (la gallinita ciega no debe saber quién es ni escuchar nada), el alumno tendrá que decir algunas características de e o ella, así mismo como se siente y las emociones que predominan en él, la gallinita ciega deberá ir siguiendo la voz que escucha e ir analizando lo que se le dice y antes de quitarse la venda deberá decir quién es su compañero para ver si adivina el personaje que le está hablando.**Fecha de implementación:** 04 de marzo de 2022**Fecha de replanteamiento:** 30 de marzo de 2022**Recursos:**

- 16 paliacates
- Patio escolar

**◆ Autorregulación****Juego 1.****Dimensión:** Autorregulación**Nombre del juego:** Pastel partido

**Habilidad socioemocional:** Regulación de emociones

**Propósito:** Regular las emociones de los educandos con ayuda de actividades lúdicas de su interés para la mejora de la inclusión en el aula.

**Descripción del juego:** El juego consiste en que los educandos saldrán al patio y formaran un círculo, se elegirá a una pareja que deberá dar vueltas alrededor del círculo tomados de las manos. La pareja simulará que parte entre las manos a otra pareja que está dentro del círculo. La pareja que fue partida deberá tomarse de las manos y correr alrededor del círculo en el lado contrario en el que va la otra pareja que fue quienes los partieron a ellos, se les debe explicar que deberán de llegar a donde era su lugar antes pero que ninguna de las parejas debe soltarse de las manos, porque de ser así perderán, esto será así sucesivamente con la pareja que pierda, tendrá que hacer lo mismo que la primera pareja.

**Fecha de implementación:** 07 de marzo de 2022

**Fecha de replanteamiento:** 31 de marzo de 2022

**Recursos:**

- Patio escolar

## **Juego 2.**

**Dimensión:** Autorregulación

**Nombre del juego:** El cazador

**Habilidad socioemocional:** Regulación de emociones

**Propósito:** Regular las emociones de los educandos con ayuda de actividades lúdicas de su interés para la mejora de la inclusión en el aula.

**Descripción del juego:** El juego consiste en que los educandos saldrán al patio y se integraran en una fila, se elegirá a uno de los alumnos que será quien hará el papel del cazador en el juego, tendrá que irse al otro extremo de la cancha volteado, posterior se le explicarán las instrucciones, que constan de preguntarle al cazador en voz alta ¿Cazador qué hora es?, a lo que el cazador deberá de responder un número del 1 al 10 y los alumnos deberán dar esos pasos al frente para llegar acercarse a su compañero, posterior cuando el cazador ya quiera



atraparlos deberá de decir posterior a que le pregunten ¿Cazador qué hora es?, contestará “la hora de comer” y atrapara a sus compañeros, al que logre atrapar será el próximo cazador.

**Fecha de implementación:** 08 de marzo del 2022

**Fecha de replanteamiento:** 04 de abril del 2022

**Recursos:**

- Patio escolar

### **Juego 3.**

**Dimensión:** Autorregulación

**Nombre del juego:** La cuerda

**Habilidad socioemocional:** Regulación de emociones

**Propósito:** Fortalecer en los alumnos habilidades socioemocionales como la autorregulación con ayuda de actividades lúdicas que apoyen a su desenvolvimiento en el aula.

**Descripción del juego:** El juego consiste en salir al patio y proporcionarle a los educandos una cuerda, se les explicará que cada uno de los educandos tendrán tres oportunidades de saltar la cuerda y brincar las veces que puedan, posteriormente se colocarán a los alumnos en parejas con ayuda de una dinámica, con su pareja deberán brincar al mismo tiempo en la cuerda para ver que tanto trabajan en equipo y cómo es que realizan la actividad con alguien más, posterior se les dejará una cuerda individual para que ellos brinquen por sí solos para ver si brincan más veces.

**Fecha de implementación:** 09 de marzo de 2022

**Fecha de replanteamiento:** 05 de abril de 2022

**Recursos:**

- Patio escolar
- 16 cuerdas

## ◆ Empatía

### **Juego 1.**

**Dimensión:** Empatía

**Nombre del juego:** “El cine mágico” “Juego de roles”

**Habilidad socioemocional:** Bienestar y trato digno hacia otras personas

**Propósito:** Que los alumnos reconozcan diversas situaciones por las que pasan diversos personajes con ayuda del juego de roles para que mediante ello se fortalezcan la dimensión socioemocional de empatía.

**Descripción del juego:** El juego de roles consiste en la representación de una situación real o ficticia sobre algún problema. Implementar la actividad del cine, se acondicionará el salón como una sala de cine y se les colocará la película de “intensamente” que aborda las distintas emociones y situaciones por las que pasan los diversos personajes. Posteriormente se le harán preguntas y los educandos deberán actuar o representar la acción o situación que se les planteó como si fueran el personaje de la película y que hubieran hecho ellos en distintas situaciones para ver de qué forma lo reflexionan y colocarse en el lugar de cada uno de los personajes.

**Fecha de implementación:** 10 de marzo de 2022

**Fecha de replanteamiento:** 06 de abril de 2022

**Recursos:**

- Ilustraciones de diversas películas (tres cochinitos, red, intensamente)
- Película de “intensamente”
- 1 proyector
- Preguntas o situaciones

### **Juego 2.**

**Dimensión:** Empatía

**Nombre del juego:** Lazarillo

**Habilidad socioemocional:** Bienestar y trato digno hacia otras personas

**Propósito:** Fortalecer en los educandos su habilidad socioemocional de bienestar y trato digno hacia otras personas con ayuda de actividades lúdicas para una mejor convivencia e inclusión en el aula.

**Descripción del juego:** El juego consiste en colocar a los educandos en parejas con ayuda de una dinámica, uno de ellos deberá vendarse los ojos, y el otro compañero deberá guiarlo a la dirección que se les informe que deberán llegar, explicar que solo deberán irle diciendo a su compañero enfrente, izquierda, derecha, etc, (sin tomarlo de la mano). Cuando hayan llegado a la dirección que se les solicitó, posterior se cambiaran los papeles y el que dio las indicaciones será el que se venderá los ojos, sintiendo ahora él lo que sintió su compañero al estar vendado y tendrá que llegar a donde empezaron.

**Fecha de implementación:** 14 de marzo de 2022

**Fecha de replanteamiento:** 07 de abril de 2022

**Recursos:**

- Paliacate
- Espacio amplio

### **Juego 3.**

**Dimensión:** Empatía

**Nombre del juego:** “Serpientes y escaleras, ponte en mis zapatos”

**Habilidad socioemocional:** Bienestar y trato digno hacia otras personas

**Propósito:** Fortalecer en los alumnos la dimensión socioemocional de empatía con ayuda de juegos de interés de los alumnos para una mejor comunicación y desarrollo social de los educandos dentro y fuera del aula.

**Descripción del juego:** Se formará a los estudiantes, el primero deberá lanzar el dado y la estrella se ubica en la casilla en la que deberá responder la pregunta o el reto que contiene la casilla, si la respuesta es correcta o logró realizar el reto, el juego le permitirá desplazarse según el número que indique el dado, caso contrario, se quedara en la casilla en donde se ubica, posterior eso deberán de hacer los que

siguen en la fila para ver cuál de ellos logra llegar a la meta y culminar antes que todos el juego.

**Fecha de implementación:** 15 de marzo

**Fecha de replanteamiento:** 11 de abril

**Recursos:**

- Serpientes y escaleras
- Dado

## **CAPÍTULO IV**

### **ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

---

El presente capítulo tiene como propósito presentar el análisis de los resultados obtenidos que resultaron de la investigación que se hizo sobre los juegos para fortalecer las habilidades socioemocionales de los alumnos del segundo grado de educación primaria de la escuela “Alfredo del Mazo Vélez”, dicha investigación fue con el fin de que fortalecieran las habilidades socioemocionales que les faltaban, como lo fueron el conocimiento de emociones propias, regulación emocional y sensibilidad y trato digno hacia otras personas.

Este apartado es de los más importantes dentro del trabajo ya que es en donde se describe el plan de acción que en estos casos fueron los juegos implementados, junto con los beneficios, áreas de oportunidad, errores, fallas o complicaciones que se observaron en su aplicación, se encuentran las dos aplicaciones para que se pueda analizar de qué manera los alumnos avanzaron y cómo es que las innovaciones o propuestas que se plantearon en la primera aplicación funcionaron en la replicación posterior.

Aquí es donde se sintetiza toda la información que se recabo en la investigación con ayuda de diversos medios, se coloca la información más relevante de forma ordenada, precisa y comprensible para que los lectores puedan llegar a entender en su totalidad todo lo que se implementó o realizó para apoyar a que el problema disminuya y se cumplieran los objetivos que fueron propuestos.

El análisis e interpretación de resultados es de suma importancia ya que es el resultado de todo el trabajo que se realizó anteriormente, aquí es donde se puede ver que tan eficaz y precisa fue la investigación o cómo es que favoreció al estudio. Con este apartado podemos analizar que juegos si apoyaron el fortalecimiento de

los educandos y cuáles no, de igual manera se puede describir y sintetizar si los propósitos implementados en cada uno de los juegos se cumplieron.

#### **4.1 Implementación del Plan de acción**

En el presente apartado se abordarán los juegos como estrategia para fortalecer las habilidades socioemocionales de los alumnos de segundo grado de educación primaria de la escuela “Alfredo del Mazo Vélez” ubicado en el barrio de Zacanguillo en Coatepec Harinas, Estado de México.

##### **4.1.1 Primer ciclo: implementación**

###### **Juego del diccionario saltarín**

**Dimensión:** Autoconocimiento

**Habilidad socioemocional:** Conocimiento de emociones propias

El día 2 de marzo del 2022 se aplicó el juego llamado el “diccionario saltarín”, el cual consiste en que los educandos debían de brincar e ir reconociendo las emociones que se le colocaron en el piso, las cuáles son triste, enojado y feliz, etc, con las imágenes que recupero del piso realizaron un diccionario en donde colocaban en una hoja las imágenes de los personajes felices, en otra los que presentan tristeza y así sucesivamente.

El propósito de la actividad fue que los alumnos conocieran en primera estancia cuáles eran las emociones a través del juego y uso de ilustraciones, para que mediante ello pudieran identificar la situación o lo que hacen los personajes para ver que emoción es la que predomina en ellos.

Se cumplió en su mayoría según lo que resalta en la lista de cotejo (Anexo 11), la mayoría de los alumnos conocieron más a fondo cuáles son algunas de las situaciones que provocan diversas emociones, pudieron identificar si a ellos les pasa de la misma manera. Al enfatizar más con ilustraciones dichas emociones, lograron entender un poco más. Posterior se identificó que después de realizar el

juego los educandos pudieron resaltar que se sintieron felices al estar jugando y brincando.

Las dificultades que se observaron dentro del juego y se concentró en el diario de clase es que aún alguno de los alumnos carecen del conocimiento de las emociones, debido a que algunos no sabían cuáles estaban tristes, enojados o felices, a lo cual preguntaban qué emoción era la que estaba en la imagen, de igual forma fueron los alumnos que no lograron identificar como se sentían en algunas emociones, es decir, conocen y saben sobre algunas, pero otras emociones se les dificulta aún reconocerlas.

Algunas áreas de oportunidad serán las ilustraciones deficientes, es decir las imágenes que se utilizaron para el diccionario saltarían considero que debieron ser más explícitas en la emoción para que a los alumnos les resultara más fácil o les apoyara para identificar cada una de las emociones en las imágenes, ya que algunos podían confundirse.

Otra área de mejora considero que fue la hora en la que se aplicó el juego, debido a que fue después del receso por lo cual los educandos ya estaban cansados y algunos no realizaron la actividad como se solicitaba, de igual manera la motivación es un factor que se debe apoyar un poco más al momento de trabajar con los alumnos.

### **Juego de adivina quién**

El día 3 de marzo del 2022 se aplicó el juego llamado “Adivina quién”, dicho juego consiste en formar parejas, se les proporciona a los alumnos dos tableros, uno para cada quien, un compañero deberá sacar una tarjeta sin que el otro compañero la vea, la pareja del compañero tendrá que adivinar quién es el personaje, se utilizará la descripción, el compañero que tiene la tarjeta será quien de la afirmación o la negación, ante las interrogantes que se le realice, pueden preguntar sobre características físicas pero también en sus actitudes y emociones que han identificado en sus compañeros, se fueron rotando los adivina quién para que los

educandos pudieran adivinar más personajes, en este caso a sus compañeros y les tocara en algún momento describirse a el mismo.

El propósito de la actividad fue trabajar el autoconocimiento a través del juego adivina quién, haciendo uso de la descripción propia, para reconocer sus características emocionales. Considero que el propósito en este juego si se cumplió, en base a lo que se analizó en la lista de cotejo (Anexo 11). En los primeros personajes a los educandos se les vio difícil debido a que describirse ellos y a sus compañeros físicamente les resulto fácil, pero cuándo tenían que decir sobre las emociones se ponían a pensar cuál emoción predominaba mayormente tanto ellos mismos como en sus compañeros. Se les estuvo explicando de qué manera podían hacer las preguntas y que razonaran las mismas, se les dio ejemplos y al estar rotando los tableros lo educandos fueron haciéndose más hábiles y ya sabían que es lo que podían preguntar y de qué forma identificar sus emociones y las de sus compañeros, aún existían dificultades, pero no tantas como al inicio del juego.

Una ventaja que pude observar es que con ayuda de este juego no solo pudieron identificarse y describirse a ellos mismos, sino que analizaron y escucharon lo que piensan sus compañeros de ellos, lo cual les hacía falta a los educandos, debido a que muchos expresaron que se sintieron bien.

Una de las áreas de mejora que pude identificar fue la falta de instrucciones claras, debido a que algunos educandos no entendieron a la primera el juego debido a que no entendieron algunos las instrucciones, considero que se debió haber hecho un ejemplo con las docentes para que los educandos entendieran de una mejor manera al ver como se jugaba.

De igual manera se analizó aún más que les hace falta el jugar en parejas, debido a que se les complica y solo quieren ser ellos los que aporten al juego sin tomar en



cuenta a su pareja por ello considero que se debió haber dado mejor las reglas del trabajo y juego en parejas.

### **Juego de la gallinita ciega**

El día 4 de marzo del 2022 se aplicó el juego llamado “Gallinita ciega”, el cual consiste en formar un círculo con todos tomados de las manos y se debe elegir a uno de los educandos para que sea la “gallinita” se deberá vendar los ojos, se elige a una persona, tendrá que decir algunas características de ella, como se siente y las emociones que predominan en ella en esos últimos días, la “gallinita” deberá ir siguiendo la voz y antes de quitarse la venda deberá decir quién es su compañero que está hablando dependiendo de lo escucho de él.

El propósito de dicho juego fue conocer las emociones propias a través de actividades lúdicas para mediante ello adquirieran habilidades socioemocionales. Dicho propósito se cumplió en base a la lista de cotejo que se evaluó posterior a la aplicación del juego (Anexo 11), debido a que ya se les facilita el hecho de describirse en el ámbito emocional, por cuestiones de que ya lo han hecho varias veces y lo han practicado.

Los educandos prestaban mucha atención al momento de que empezó a hablar el primer compañero para escuchar lo que tenían que decir, y para dejar que el que estaba como la gallinita ciega pudiera identificar a su compañero dependiendo de su voz y de las características que se le daban. Algunos hicieron desorden ya que no paraban de hablar, pero se les explico las reglas y trataron de modificar su actitud.

Una de las debilidades que se identificaron dentro del juego fueron que dos de los compañeros no identificaron a la primera a los que hacían la voz, pero al explicarle que tenía que poner más atención en lo que decían y en la voz después de dos intentos lo lograron sin ayuda de sus compañeros.

Una de las áreas de oportunidad que se analizó fue el orden con los alumnos, algunos educandos querían pasar todo el tiempo a ser la gallinita ciega, no respetaron turnos, por lo cual cuando no se elegían para participar en el centro se enojaban y comenzaban a platicar, por lo cual se debe señalar el respetar cuando los demás están participando y enseñar un poco más a ser tolerantes.

### **Juego del pastel partido**

**Dimensión:** Autorregulación

**Habilidad socioemocional:** Regulación de las emociones

El día 7 de marzo se implementó el juego llamado “pastel partido”, el cual consiste en que los educandos saldrán al patio y formaran un círculo, se elegirá a una pareja al azar que deberá dar vueltas alrededor del círculo tomados de la mano, y sin soltarse. La pareja simulará que parte entre las manos a una de las parejas que está dentro del círculo que se formó. A la pareja que fue partida deberá correr alrededor del círculo en lados contrarios de la primera pareja, deberán también de tomarse de la mano y no soltarse hasta llegar a donde era su lugar antes que la otra y así sucesivamente con la pareja que pierda.

El objetivo del juego es regular emociones con ayuda de actividades lúdicas de su interés, dicho objetivo considero que si no llego a cumplirse en base a lo analizado en la lista de cotejo que se aplicó (Anexo 11), ya que algunos educandos se enojaron porque no están acostumbrados a apoyar a sus compañeros, al momento de que tenían que correr de la mano de sus compañeros los soltaban ya que no todos tienen la misma agilidad de correr velozmente, se iban solos a lo que yo los hacía volver a correr hasta que lograran llegar los dos compañeros juntos y sin soltarse la mano, resulto un juego difícil, debido a que solo se preocupaban por llegar ellos al lugar, y al momento de que no les hacía válida esa acción se enojaban, esa fue una de las dificultades que encontré con algunos educandos. Los demás alumnos si lograron, respetar las reglas del juego y llegaban junto con su compañero a donde debían estar, a los educandos que sí pudieron concluir les

agrado el juego y querían seguir jugando, ya que algunos si les gusta jugar y a apoyar a sus compañeros.

Las áreas de oportunidad que se pudo observar durante la realización del juego es el dar indicaciones de cómo trabajar en equipo y cómo es que deben cumplir las reglas en conjunto. Es importante que se les oriente un poco más acerca de cómo es el trabajo en parejas y de qué forma se deberían apoyar para lograr las metas propuestas en este caso para obtener un lugar dentro de la rueda.

Cabe resaltar que es de suma relevancia aclara antes de cada juego las instrucciones y las reglas. Las reglas se dieron, pero en general, debido a que ya se había realizado el juego anteriormente, pero sin el énfasis que se le iba a dar en esta ocasión por lo que se pueden explicar más las reglas del juego y que no deben soltarse en ningún momento para que ellos de cierta manera acataran lo que se debía hacer.

### **Juego del cazador**

El día 8 de marzo se aplicó el juego llamado “El cazador”, el cual consiste en elegir a un alumno del salón al azar y se pondrá en un costado del patio, frente a él se colocarán los demás compañeros a una distancia de 2 o 3 metros. Los alumnos en conjunto le preguntaran al compañero “cazador”, ¿Cazador que hora es? Y el alumno responde un número. El número que diga serán los pasos que pueden dar los alumnos al frente, como si estuvieran siguiendo al cazador, así sucesivamente hasta que el cazador responda: “es la hora de comer”, los compañeros tendrán que correr y el cazador deberá atrapar a algún compañero, a quien logre atrapar tomara su lugar para seguir con el juego y que todos puedan participar.

El propósito del juego fue fortalecer habilidades socioemocionales como la autorregulación con ayuda de juegos relajantes para favorecer la inclusión dentro del aula. Dicho propósito si se cumplió en su mayoría como se observa en la lista de cotejo (Anexo 11), debido a que los alumnos estaban un tanto estresados y

enojados por las actividades que estaban haciendo y que se les dificultan en la asignatura de matemáticas, al momento de sacarlos a jugar fue un acierto e hizo que los educandos se relajaran y cambiaran sus emociones negativas por positivas y que quisieran jugar con sus compañeros el juego incluso en receso, incluían a los compañeros que en ocasiones no quieren participar ya que les agrado bastante.

Al momento de jugar los educandos estaban contentos, motivados y divertidos, e incluso se empezó a ver más apoyo hacia sus demás compañeros, cuando algún alumno no escuchaba el número que había dicho el “cazador” los demás le repetían el número. Cabe resaltar que existen alumnos que no conocen y se les dificulta los números de dos cifras, como el 10, 11, 12 etc., a pesar de que están en segundo hay alumnos con esta dificultad, por lo que los compañeros con promedio más alto les orientaban y les decían cuántos pasos les falta por completar o cuántos ya se pasaron, al igual contaban en voz alta y juntos para que sus compañeros jugaran de forma correcta.

Las áreas de oportunidad que pueden resultar del juego solo podrían ser el enseñarles continuamente a los educandos lo que se les dificulta como por ejemplo los números, para que en la próxima ocasión que se aplique el juego no se les complique y ya no tengan que estar los demás educandos tan al pendiente de sus compañeros y puedan hacerlo por si solos. Al igual seguirlos apoyando y motivando para que sigan orientando a sus compañeros que lo necesitan, y que eso lo sigan haciendo en la realización de los demás juegos.

### **Juego de la cuerda**

El día 9 de marzo se aplicó el juego llamado “la cuerda”, que es un juego popular que en todo momento se puede aplicar, el juego consiste en que cada uno de los educandos tendrá tres oportunidades de saltar la cuerda que será lanzada por los docentes, posteriormente se colocarán a los alumnos en parejas, con las que tendrán que brincar al mismo tiempo en la cuerda, de la forma en la que ellos lo consideren necesario. Se realizarán retos para ver que pareja es la que puede

saltar más veces, pero no se les otorgará un premio y se les informará que no es una competencia.

El propósito del juego es fortalecer habilidades socioemocionales como la autorregulación con ayuda de la estrategia del juego que apoyen a su desenvolvimiento en el aula. El propósito planteado para este juego pudo haber resultado fructífero de todo pero con algunos compañeros no se logró en base a la lista de cotejo que se evaluó (Anexo 11), debido a que solo querían brincar ellos o brincar con su pareja, ya que solo se utilizó una cuerda para que todos vieran saltar a cada uno de los compañeros, cosa que considero fue un error ya que los que no estaban brincando se aburrían o querían quitarle el lugar a los compañeros y brincar ellos nada más, debido a que es uno de los juegos que más les agrada practicar, por lo que querían brincar todos, cosa que no se podía porque no se tenían más cuerda, los alumnos se comenzaban a estresar y algunos ya no querían participar y se molestaban un poco. Al igual algunos educandos no sabían brincar con la cuerda grande y a que alguien más estuviera dándole vueltas, ya que tenía pena y miedo de caerse, debido a que algunos solo pueden brincar con la cuerda individual ya que se les hace más fácil ellos dominar en qué momento poder estar brincando.

Un área de oportunidad es el material inadecuado o insuficiente, considero importante que antes de realizar el juego hubiera analizado si era posible utilizar más material para cada uno de los alumnos, pero se quizá apoyar y hacerles entender que deben esperar turno, pero es algo que se debe ir trabajando poco a poco, para la próxima aplicación lo que se utilizará será material individual, a cada uno de los alumnos se les dará una cuerda para que estén brincando por si solos en lo que algunos alumnos brincan en la cuerda grande, es decir esperaran turno pero al mismo tiempo estarán en movimiento y brincando por si solos, de igual manera al estar brincando podrán estar practicando y al momento de brincar en la cuerda grande no se les complique del todo.

## **Juego de roles “cine”**

**Dimensión:** Empatía

**Habilidad socioemocional:** Sensibilidad y trato digno hacia otras personas

El día 10 de marzo se aplicó el juego de roles llamado “cine mágico”, el cual consiste en la representación de una situación real o ficticia sobre algún problema. Por ende, se recrea un cine en el aula, se armoniza el salón como si fuera una sala de cine y se les coloca a los alumnos la película de “intensamente” que aborda las distintas emociones que existen de forma más dinámica y entendible, así mismo presentan diversas situaciones por las que pasan los personajes de la película y que ocurren en la vida real. Posteriormente se le realizan preguntas a cada uno de los alumnos y los educandos deberán actuar o representar como si fueran el personaje de la película y que hubieran hecho ellos en distintas situaciones por las que pasan.

El propósito del juego era reconocer situaciones por las que pasan diversos personajes con ayuda del juego de roles para que mediante ello se fortalezcan la dimensión socioemocional de empatía. Dicho propósito si estuvo a punto de cumplirse, de acuerdo a la lista de cotejo que se evaluó después del juego (Anexo 11), hubo algunas fallas, lo cual ocasiono que no se culminara del todo. Los educandos pudieron escenificar las situaciones y apropiarse de algunos personajes de la película que se les presento, pero como fue de caricaturas y con personajes que en la vida real no pueden verse no lo tomaron del todo serio ya que algunas actitudes o acciones que hacían no es algo que puedan hacer comúnmente, sus acciones o sus representaciones que hacían eran un tanto de fantasía. Algunos alumnos no lograron explicar cómo es que se sentían después de actuar como si fueran otras personas o no le tomaron importancia.

Así mismo algunos educandos son un tanto tímidos, al momento de pasar se cohibían y no querían participar, a lo cual se les motivo y trataron de realizar la

actividad que se les solicitaba, se les complicó un poco, pero con ayuda de los educandos se fueron desarrollando.

Un área de mejora que puedo observar aquí es el material adaptado a la edad de los educandos y a la actividad, la película si hablaba de emociones y de distintas situaciones por las que pasa el personaje, pero algunas escenas que se presentan son un tanto de fantasía lo que hace que los alumnos se confundan un poco al momento de realizar los roles que les corresponde. Por ello se podría cambiar el tipo de película por una con escenas más reales y con personajes que puedan presentarse en la vida real.

### **Juego de lazarillo**

El día 14 de marzo del 2022 se implementó el juego llamado “lazarillo”, el cual consiste en colocar a los educandos en parejas, uno de ellos deberá vendarse los ojos, y el otro compañero deberá guiarlo a la dirección que se les diga, en este caso al patio, solo diciendo enfrente, izquierda, derecha, etc, explicar que no deberán tomarse de la mano ni ir muy juntos. Cuando se haya llegado a la dirección se cambiarán los papeles y el que dio las indicaciones será el que se vendará los ojos, sintiendo ahora él lo que sintió su compañero al estar vendado y tendrá que llegar a donde empezaron, es decir al salón, posterior deberán explicar que fue lo que sintieron con la actividad.

El propósito del juego fue fortalecer su habilidad socioemocional de bienestar y trato digno hacia otras personas con ayuda del juego para una mejor convivencia e inclusión en el aula. Dicho propósito fue logrado, pero no es su totalidad, en base a la lista de cotejo que se evaluó (Anexo 11). A algunos educandos aún hacía falta fortalecer más su empatía, respeto y colaboración con sus compañeros ya que se pudo analizar un caso en particular de uno de los educandos que le daba las instrucciones mal para que el pudiera llegar a tropezar, cosa que se habló con él y se platicó como es que debía ser la dinámica. Pero posteriormente cuando le

tocaba a su otro compañero ser el que le diera las instrucciones quizá hacer lo mismo y hacer que se tropezara su compañero.

Después de ver esa situación se habló con el grupo y se les dio otra oportunidad de realizar la actividad de forma correcta. Así mismo otro conflicto fue que una compañera no quería participar con su pareja y le hacía de menos, a lo que no se les cambio de equipos y se hizo que se trabajara como se planteó desde un inicio, realizaron las actividades, pero les costó trabajo, la alumna que no quería trabajar con su pareja observó cómo trabaja su compañera y que le daba las instrucciones bien y sin ser grosera entendió y posterior a ello ya comenzaron a jugar sin tanto problema.

Un área de oportunidad importante aquí es el dialogo hacia alumnos, es decir es el tiene que hacer más énfasis en el trabajo en parejas y en la empatía ya que algunos en diversos juegos no les importa trabajar con cualquier compañero, pero en ocasiones se ponen rebeldes y no quieren. En las demás actividades ya se habían acoplado y adaptado a jugar con todos, pero en esta actividad se les dificulto, por lo cual se necesita seguir trabajando en su empatía ya que se observaron dificultades aún.

### **Juego de serpientes y escaleras**

El día 15 de marzo se aplicó el juego llamado “Serpientes y escaleras, ponte en mis zapatos”, el cual consiste en que el estudiante lanza el dado y se ubica en la casilla del número que le salió, deberá responder la pregunta que contiene la casilla, o realizar el reto que marca en el juego, dependiendo el número que le salga en el dado, si las respuestas son correctas o realizó el reto acorde, el juego le permitirá desplazarse a las demás casillas según su turno y el número que indique el dado, caso contrario, se quedara en la casilla en donde se ubicaba anteriormente y no podrá avanzar.



El propósito del juego era fortalecer la dimensión socioemocional de empatía con ayuda de juegos de interés de los alumnos para una mejor comunicación y desarrollo social de los educandos dentro y fuera del aula. Dicho propósito si se cumplió, esto en base a la lista de cotejo que se evaluó posterior a la aplicación (Anexo 11), ya que al momento de que llegaban en la casilla se les preguntaba lo que decía el juego pero también se le hacían preguntas de más, las cuáles eran con situaciones que ellos habían realizado anteriormente y que hicieron sentir mal a sus compañeros, al momento de que se les hacían las preguntas los alumnos se tardaban en responder lo que también fue un error ya que los demás compañeros estaban esperando, cuándo los demás compañeros escuchaban lo que les preguntaran a sus compañeros en ese momento ellos también analizaban lo que ellos responderían o harían. Así mismos es fundamental resaltar que en algunas ocasiones no se les entendía a los alumnos lo que trataban de explicar, no sabían cómo expresarse y por ende su respuesta no era entendible, cosa que complico un poco el juego.

Un área de mejora es la distribución del tiempo, es decir darles solo de 1 a dos minutos a los alumnos para contestar las preguntas y lo que se le pide en el serpientes y escaleras ya que algunos de los alumnos se desesperaban y si el proceso es más rápido los alumnos pondrían más atención para ver en qué momento les tocara participar. Se les debió haber explicado e informado a los alumnos que ellos también podían aportar ante las preguntas que se les hacían a sus compañeros ya que solo se quedaban callados, lo que hacía que el juego no se nutriera del todo.

#### **4.1.1.2 Entrevista a docente**

A continuación, se presenta la entrevista a la docente frente a grupo, sus respuestas y un análisis que se pudo rescatar a base de las preguntas y respuestas recabadas.

La entrevista se le aplicó a la docente frente a grupo del salón en donde se está trabajando la presente investigación. Se le plantearon 10 preguntas a la docente para que respondiera los conocimientos que tenía sobre el tema. Las preguntas fueron:

**Pregunta 1.** ¿Cuáles son las emociones que predominan en sus alumnos?

**Respuesta:** Alegría y algunas veces tristeza

**Pregunta 2.** ¿Cómo identifica las emociones de los alumnos dentro y fuera del aula?

**Respuesta:** Al interactuar con sus compañeros, en cada uno de sus trabajos y en sus facciones.

**Pregunta 3.** ¿De qué manera se apoyó el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en sus alumnos?

**Respuesta:** Con actividades como el juego, ofendiéndoles apoyo y platicando con ellos cuando lo necesiten.

**Pregunta 4.** ¿Considera que el juego contribuye a que los educandos fortalezcan sus emociones? Si \_\_\_\_\_x\_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Por qué?

**Respuesta:** Es la manera más fácil de expresar sentimientos y desenvolverse en sus actividades.

**Pregunta 5.** ¿Cuáles habilidades socioemocionales se han a fortalecido en sus alumnos a través del juego?

**Respuesta:** Autonomía y autorregulación

**Pregunta 6.** ¿Qué tipo de juegos ha observado que desarrollaron en los alumnos sus habilidades socioemocionales?

**Respuesta:** Las rondas, escenificaciones y juegos de mesa.

**Pregunta 7.** ¿Cuáles juegos se implementaron con el grupo a su cargo para fortalecer su autoconocimiento?

**Respuesta:** Las descripciones, pintura, diversos cuentos, manualidades.

**Pregunta 8.** ¿Qué juegos a considerado pertinentes aplicar para regular las emociones de los educandos?

**Respuesta:** Los juegos con reglas

**Pregunta 9.** ¿Desde su experiencia qué juegos si funcionaron para fortalecer la empatía de los alumnos dentro del aula?

**Respuesta:** Las obras de teatro, armar rompecabezas, así mismo los juegos que requieren de turnos.

**Pregunta 10.** ¿Cuáles son las habilidades emocionales que han adquirido los alumnos durante el presente ciclo escolar?

**Respuesta:** Autonomía, autorregulación y autoestima

#### **4.1.1.3 Análisis de la entrevista**

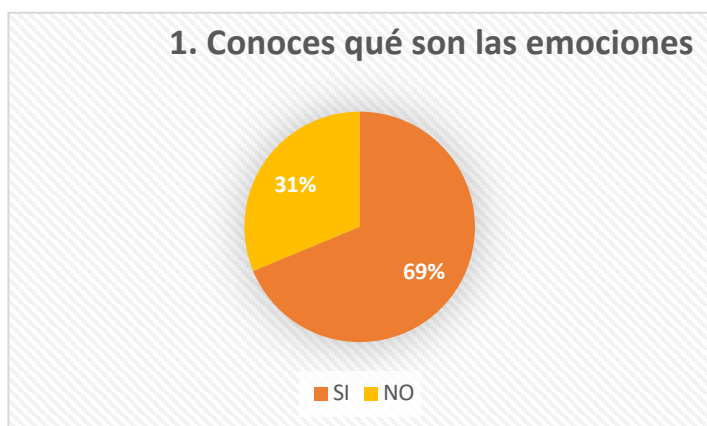
En base a cada una de las preguntas y respuestas obtenidas se puede observar que la maestra frente a grupo conoce las emociones que predominan en sus alumnos ya que les presta atención a lo que dicen o hacen los educandos. La parte socioemocional se analizó que la trabaja en continuidad debido a que menciona de qué forma ella fortalece las habilidades socioemocionales en sus alumnos.

De igual manera se puede identificar que no está alejada del tema de las emociones, del juego y de cómo utilizarlos en conjunto, debido a que menciona como es que contribuye el juego para el fortalecimiento de habilidades socioemocionales, cuáles a observado que se fortalecen más con ayuda del juego, incluso abarcó algunos juegos que ella utiliza para apoyar a las habilidades socioemocionales de los educandos, es decir se observa que sabe sobre el tema pero que aún le falta que se le apoye y se le brinde la orientación sobre diversos juegos, emociones etc.

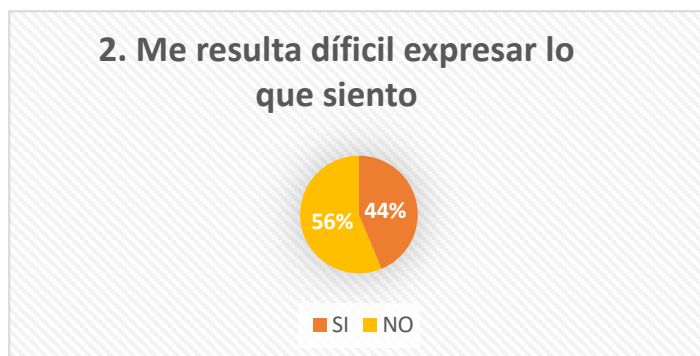
#### 4.1.1.4 Encuesta a alumnos

A continuación, se presentará la encuesta que se les realizó al grupo del segundo grado grupo “A” de la Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez”, en donde se colocaron criterios para cada habilidad socioemocional, y de esta manera analizar cuál es la que les hace falta desarrollar más, dichos criterios fueron contestados con un “sí” o “no” para que no se les dificultara a los educandos el contestarla debido a que algunos aún no escriben en su totalidad. La encuesta se le aplico a un total de 16 niños y tenía como propósito obtener información acerca de lo que piensan del juego y de las habilidades socioemocionales.

En el primer criterio se les preguntó si conocían que son las emociones, el 69% respondió que “sí” y el 31% que “no”, algunos de los alumnos si han llegado a escuchar sobre las emociones, pero no todos los del grupo.



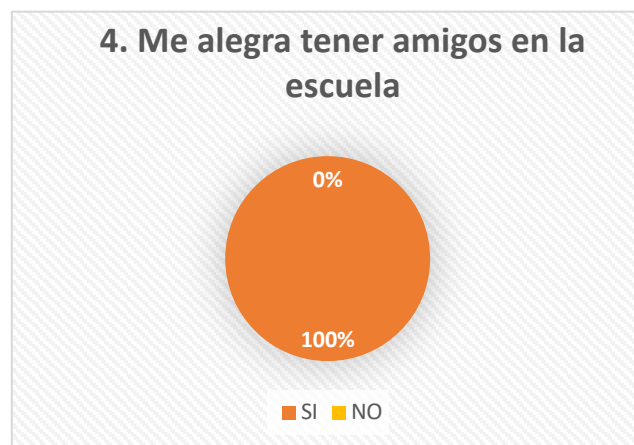
En el segundo criterio se les preguntó si les resultaba difícil expresar lo que sentían, el 44% respondió que “sí” y el 56% que “no”, debido a que algunos educandos contestan con un “no se” cuando se les pregunta cómo es que se sienten.



En el tercer criterio se les pregunto si eran felices en la escuela, el 94% respondió que “sí” y el 6% que “no”, algunos educandos no se sienten agusto en la institución.



En el cuarto criterio se les preguntó si les alegra tener amigos en la escuela, el 100% respondió que si ya que les gusta convivir con los demás.



En el quinto criterio se les pregunto si les ponía triste discutir con sus compañeros, el 87% respondió que “sí” y el 13% que “no”, algunos saben cómo regular esa emoción de tristeza y tratan de estar bien, pero la mayoría del grupo no.



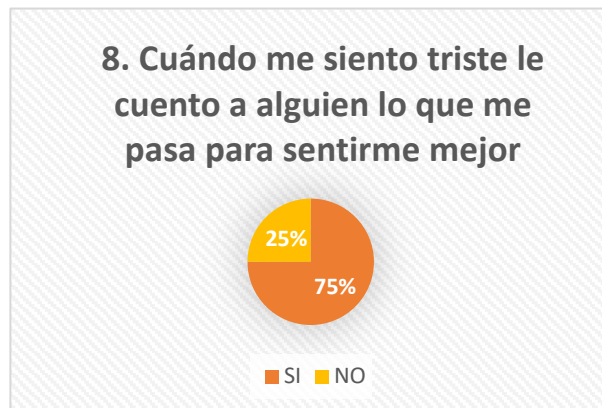
En el sexto criterio se les preguntó si les enojaba sacar malas calificaciones, el 56% respondió que “sí” y el 44% que “no” a la mayoría del grupo si les molesta



En el séptimo criterio se les preguntó si cuándo se molestan saben cómo tranquilizarse, el 62% respondió que sí y el 38% que “no”, los que respondieron que si comentaron que platican con sus amigos o juegan.



En el octavo criterio se les preguntó si cuándo se sienten tristes se lo cuentan a alguien para sentirse mejor, el 75% respondió que “sí” y el 25% que “no”, algunos educandos no se sienten en confianza de dialogar con alguien sobre cómo se sienten por pena.



En el novena criterio se les preguntó si les resulta difícil entender a las demás personas, el 94% respondió que “sí” y el 6% que “no”, casi todo el grupo no sabe como lidiar con los demás y sus sentimientos.



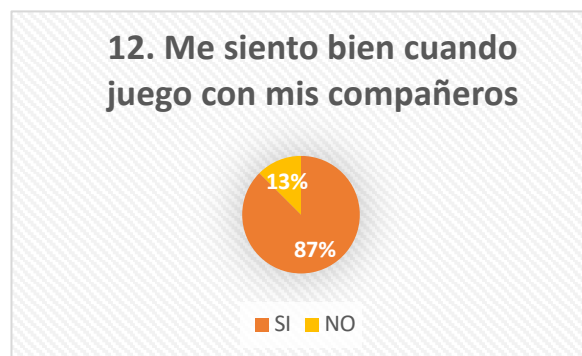
En el décimo criterio se les preguntó si se llevaban con todos sus compañeros de clase, el 73% respondió que “sí” y el 25% que “no” a algunos educandos se les hace difícil dialogar con sus compañeros de clase.



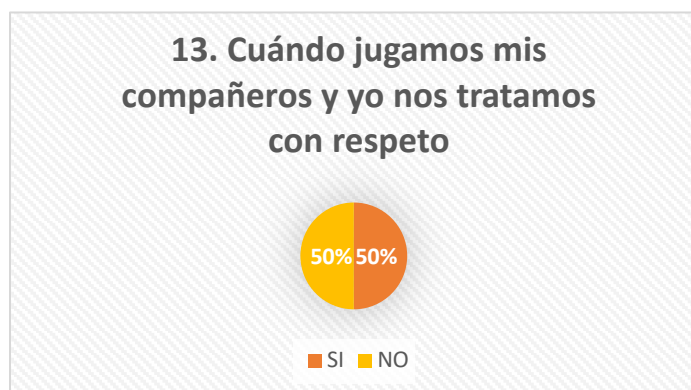
En el onceavo criterio se les preguntó si les gustaba jugar con sus compañeros, el 69% respondió que “si” y el 31% que “no”, algunos prefieren jugar solos para estar contentos.



En el doceavo criterio se les preguntó si se sentían bien cuando jugaban con sus compañeros, el 87% respondió que “si” y el 13% que “no”, algunos educandos comentaron que no les hacen caso y que por ende no se sienten agusto.



En el treceavo criterio se les preguntó si cuándo jugaban con sus compañeros lo hacían con respeto, el 50% respondió que “si” y el 50% que “no”, la mitad del grupo menciona que se empujan o se gritan al jugar.





#### **4.1.1.5 Análisis de la encuesta a los alumnos**

Con ayuda de las respuestas adquiridas de cada uno de los niños se pudo identificar que existen algunos que aún no se apropian de lo que son las emociones, solo conocen que es alegría, tristeza, pero no saben su concepto, a algunos les cuesta el hecho de expresar como es que se sienten o contárselo a las demás personas, ya que mencionaban que no les gusta que se lleguen a burlar de ellos.

Se pudo analizar la carencia de empatía de algunos educandos debido a que mencionaban que les resulta difícil entender a los demás que al momento de jugar no se tratan con respeto etc. Con ayuda de la encuesta se pudo analizar que a algunos compañeros no se llevan con todos, a la mayoría de los educandos les gusta jugar con sus compañeros, se sienten bien cuando lo están haciendo lo cual es un factor importante para esta investigación.

De igual manera se observó que algunos carecen de la habilidad de regulación emocional debido a que decían que no saben cómo tranquilizarse cuando están molestos o que les enfada cuando sacan malas calificaciones, con la escala se dio un panorama más amplio a las habilidades socioemocionales de los alumnos

## **4.2 Replanteamiento de estrategias y acciones de mejora**

### **4.2.1 Segundo ciclo: replanteamiento**

#### **♦ Autoconocimiento**

#### **Juego diccionario saltarín**

El día 28 de marzo del 2022 se reaplicó el juego llamado “Diccionario saltarín”, para que el juego resultara esta vez más fructífero lo que se hizo fue cambiar el horario en el que se aplicaría el juego ya que la vez anterior en la que se trabajó con los alumnos ya estaban cansados y la energía con la que estaban jugando era baja y se cansaron muy rápido porque fue después del recreo y ya habían estado en constante movimiento, en la aplicación de esta vez lo que se hizo fue implementar el juego una hora después de que entraran a la escuela es decir a las 10:00 am, esto para que tuvieran más ganas para realizar lo que se tenía que hacer.

Dicho cambio resultó favorable porque todos los educandos querían participar y estaban activos en todo momento. De igual manera las imágenes utilizadas en la primera aplicación no eran tan identificables ya sea porque no se observaba en su totalidad la emoción que predominaban en los personajes de los educandos, ya que no eran demasiado grandes o visibles a primera vista, por ende, las imágenes utilizadas en la próxima aplicación fueron más grandes, con la imagen más visible de cada una de las emociones para que con ayuda de ello los educandos no se les hiciera difícil identificar en cada una de las imágenes la emoción que predominaban o sobresalían en cada foto.

Anterior a la próxima aplicación lo que se hizo con los educandos fue el explicarles con más énfasis a los educandos sobre las emociones con memoramas, loterías y otros juegos de mesa para que al momento de que se aplicara de nuevo el juego no se les complicara la realización.

El juego en esta aplicación logro el propósito que se planteó desde la primera vez, ya que todos los educandos lograron identificar cada una de las emociones de las imágenes y de igual manera se divirtieron aún más ya que sabían cómo es que se jugaba.

### **Juego adivina quién**

El día 29 de marzo se reaplicó el juego llamado “Adivina quién”, lo que se hizo al inicio del juego fue aclarar las instrucciones y cada una de las reglas que existen en el juego, de igual manera para que los educandos entendieran aún más como es que se juega y no tuvieran las dificultades que se presentaron anteriormente lo que se hizo fue jugar una ronda de ejemplo, la docente frente a grupo y yo comenzamos a jugar para que los educandos pudieran identificar la forma correcta en la que deben preguntar, responder y adivinar.

De igual manera, se les informó de que manera deben respetar a sus compañeros, apoyarles en el juego para que si lograran jugar aún más que la vez pasada y que

no hubiera complicaciones ni faltas al respeto en ningún momento. Se agregó esa nueva regla que consistía en respetar en todo momento al compañero y no hacerlo a un lado en el juego.

La aplicación de este juego en esta ocasión resultó fructífera en todos los aspectos, ya que los educandos supieron de qué manera jugar sin complicarse, a ningún alumno se le dificultó el describir a sus compañeros y a ellos mismos, al igual resultaron más aptas y adecuadas las preguntas que hacían, unas de ellas que sobresalió y la hicieron la mayoría de los alumnos fueron ¿Le gusta estar con los compañeros? ¿casi siempre está feliz, enojado triste? (preguntaban dependiendo de las características anteriores que ya se le habían dado).

Los educandos en esta ocasión no querían dejar de jugar ya que habían entendido en su totalidad el juego y querían seguir en contacto y jugando con sus compañeros, incluso posterior de algunas rondas se cambiaron las parejas para que los educandos estuvieran en interacción con otros de sus compañeros que nos siempre conviven, el hecho de que fuera un juego que les hiciera llamativo logró que no les importaba con quien jugar con tal de seguir con esa dinámica, el juego fue bueno también para su convivencia e inclusión de los compañeros que se hacen a un lado en algunas ocasiones.

### **Juego de la gallinita ciega**

El día 30 de marzo del 2022 se reaplico el juego llamado “gallinita ciega”, lo primero que se realizó para ya comenzar con la aplicación de dicho juego fue el hablar con los educandos para que aprendieran a respetar turnos para participar, ya que, en la aplicación anterior no se cumplió con el objetivo de regular sus emociones ya que se estresaron y enojaron por no jugar y no ser la gallinita ciega, lo que logró que algunos ya no quisieran participar.

En esta aplicación como se habló con los educandos se les dijo que tenían que respetar turnos y que la gallinita ciega sería el alumno que estuviera participando

con buena disposición y atento a cada una de las cosas que pasaban en el juego el hecho de que se les diera esa indicación se logró que durante la actividad no hubiera desorden e incluso guardaron todos silencio para que la gallinita ciega entendiera que persona era la de la voz.

Una de las cosas que se innovó fue que no solo la persona que estaba describiéndose hablara, los demás compañeros para que también pudieran participar se les daba la palabra y podían describir a su compañero en el aspecto de sus emociones y algunas características en particular para que el alumno que la hacía de la gallinita ciega lograra saber de qué compañero se estaba hablando, dicho cambio funcionó, hizo que la actividad resultara aún mejor ya que favoreció para que los alumnos participaran y no solo se quedaran escuchando, haciendo que se concentraran aún más y que guardaran silencio para ver qué características podían decir ellos.

De igual manera apoyó para que los educandos que estaban describiéndose escucharan lo que sus compañeros piensan de ellos y se sintieran mejor para seguir participando en las demás actividades. Los alumnos cambiaron sus emociones en ese momento debido a que antes de iniciar la actividad uno de los educandos estaba triste por situaciones que le habían sucedido y posterior del juego se logró que se distrajera y no pensara tanto en la situación por la que estaba pasando.

#### ♦ **Autorregulación**

##### **Juego del pastel partido**

El día 31 de marzo del 2022 se reapió el juego llamado “pastel partido”, dicho juego en esta ocasión si cumplió con el objetivo que se había planteado con anterioridad, esto debido a que con lo que se habló en la primera aplicación del juego con los alumnos funcionó para que los educandos acataran las reglas y apoyaran a sus compañeros. Antes de la implementación se les aclararon

nuevamente las reglas para que no estuviera de nuevo jugando por sí solos y sin sus compañeros.

En la aplicación anterior los alumnos querían participar solos, no sabían cómo motivar y estar en el mismo ritmo que sus compañeros, al momento de correr se soltaban y dejaban a tras al compañero, y al momento de decirles que eso no era válido se enojaban con sus compañeros por no correr al mismo ritmo. Por lo que se les aclaro que debían ir de la mano y sin soltar a su compañero, ya que al soltarse perderían más tiempo que si iban desde un principio como era lo adecuado dentro del juego.

En la segunda aplicación si se vio un gran cambio en la actitud y regulación de las emociones de los educandos, e incluso su empatía fue algo que se fortaleció en los educandos, los alumnos al ya saber de qué manera es la que deben de jugar ya no se soltaban tanto de sus compañeros, se notó algo que fue un gran avance en los educandos ya que en una ocasión uno de ellos soltó a su pareja y ya iba a correr, pero se acordó al segundo y se regresó a tomar a su compañero y lo apoyo y motivo a correr más rápido y junto con él, en dicho juego se pudieron favorecer dos habilidades socioemocionales como lo son la regulación emocional, debido a que los compañeros estaban ocupando su energía negativa o sus emociones negativas en algo bueno y divertido, por lo que su emoción que predominaba era la de feliz, al igual al apoyar a su compañero pensar en el para llegar juntos a la meta y regresarse con él fue un plus del juego.

### **Juego del cazador**

El día 4 de abril del 2022 se reaplicó el juego llamado “el cazador”, antes de la aplicación del juego se trabajó en lo que se observó en la aplicación anterior, algunos alumnos no se sabían los números por lo que se les complicaba al momento de que tenían que caminar dependiendo del número que decía el que la estaba haciendo como “cazador”, fue algo complicado, pero se logró que los alumnos conocieran algunos números. Se implemento otra regla que consistía en

que solo podían decir números del 1 al 10 para que los educandos que se les complica esta área pudieran hacerlo por si solos y sin el apoyo de sus compañeros ya que era lo que se buscaba.

En la segunda aplicación el juego ya fue más ordenado, sin tantos empujones y más relajante, los educandos estaban divirtiéndose y todos los alumnos contaron de forma correcta. Los compañeros ya no tuvieron que estar tan al pendiente de los demás ya que todos lograron jugar por su cuenta. Dicho juego les agrado y ellos mismos mencionaron que cambio su emoción, algunos estaban enojados o tristes y al momento de jugar se olvidaron o que trataron de no estar enojados para seguir jugando, incluso dicho juego les agrado en demasía y lo practicaban por si solos en la hora del recreo con los compañeros de otros grados. Al igual los educandos aprendieron a responder de forma pacífica ante cualquier situación, durante el juego por accidente se cayó un alumno a lo que en lugar de llorar que era lo que comúnmente hacia el educando decidió levantarse y seguir jugando.

### **Juego de la cuerda**

El día 5 de abril del 2022 se reaplico el juego llamado “cuerda”, en la aplicación anterior lo que se resalto fue que los educandos se aburrían de estar esperando a que sus compañeros brincaran en la cuerda, lo que ocasionaba que se enojaran en algunas ocasiones cuando ellos no brincaban a lo que se optó por recurrir a la utilización de más material, es decir se apoyó de la cuerda grande pero también a una cuerda individual para cada uno de los alumnos.

Mientras algunos educandos estaban brincando la cuerda grande solos o con su pareja los demás para que no existieran situaciones difíciles se apoyó de las cuerdas para que ellos estuvieran en movimiento mientras esperaban su turno, dicho cambio favoreció en demasía ya que los alumnos no se quedaban sin hacer nada y al momento de brincar en la cuerda grande lo hacían con más ánimo.

Al igual para apoyar a los educandos que no querían participar porque no sabían brincar en la cuerda grande, pudieron ir practicando en la individual por sí solos y al momento de que tocara su turno para la cuerda larga ellos ya tenían práctica y con motivación de parte de las docentes lograron brincar algunas veces, cosa que apoyo mucho en su entusiasmo ya que se hizo que se les aplaudiera y reconocieran su logro, lo cual les gustó a los educandos. El aplicación nuevamente del juego apoyo a que se cumpliera el objetivo ya que regulo sus emociones al cambiar la triste de los educandos a una feliz por ya poder brincar, al mismo tiempo hizo que los alumnos en lugar de agarrar enojo o desesperación por no saber brincar, les sirviera para resolver lo que pasaba y lograr brincar en la cuerda, es decir se solucionó un problema sin llegar a emociones negativas.

#### ♦ **Empatía**

##### **Juego de roles**

El día 6 de abril del 2022 se reaplicó el juego de roles llamado “el cine mágico”, dicho juego en la primer aplicación funcionó pero no del todo al utilizar una película en donde viera la mayor parte de ella escenas que no podían verse en la vida real, se decidió optar por una película igual de caricatura ya que es lo que les gusta a los educandos pero con escenas y personajes humanos para que los educandos vieran algo que si puede pasar en la vida y con personas que si humanos aunque de caricatura.

Con situaciones distintas los alumnos lograron contestar de una mejor forma y con algo real lo que podían hacer en determinadas situaciones, al igual su actuación y su rol ya lo lograron hacer de una mejor forma ya que ya lo había hecho anteriormente, se observó un avance y mejora en cómo tomaban las diversas situaciones, lograron colocarse en el lugar de las personas y ser un tanto empáticos al sentir lo que alguien más pudiera estar sintiendo, igual su razonamiento en ese momento sobresalió ya que todos contestaron de forma adecuada y tratando de no afectar a los demás con sus acciones.

Se observó que a los alumnos aún se les complicaba el tomar el rol de algún personaje por ser tímido se le apoyó y motivo al pasar, lo cual hizo que se sintieran en confianza y que esta vez sí actuaran el rol que les tocaba, es decir en esta ocasión todos los alumnos intentaron participar en el juego.

### **Juego de lazarillo**

El día 7 de abril del 2022 se reaplicó el juego llamado “lazarillo” en la aplicación anterior del juego existieron diversas complicaciones ya que algunos educandos no acataron las reglas y el propósito del juego y daban las instrucciones erróneas o mal para que los compañeros pudieran llegar a tropezarse o incluso a caerse, cosa que no tenía que pasar, ya que el juego quería lograr lo contrario.

Como ya se había entablado un dialogo cuando ocurrió en la primera aplicación los alumnos se fueron apropiando del trabajo en conjunto, y el apoyar a sus compañeros en cualquier situación o en este caso juego, a lo que se recurrió fue a volverles a aclarar antes del juego que es un juego en donde se debe ver el apoyo entre compañeros ya que los dos iban a pasar por la misma situación y que no les gustaría sus compañeros hagan cosas para afectarlos, lo que debían hacer durante todo el juego seria apoyar y guiar a los compañeros de forma correcta y logrando la meta.

En este juego ya se observó en su totalidad el propósito debido a que algunos de los educandos que se le dificultaba el pensar en los demás y apoyar a sus compañeros fue uno de los primeros que estuvo al pendiente de su compañero para que no se tropezara, que no hubiera algo que se interpusiera en el camino e incluso lo apoyó a colocarse y que no se callera su paliacate, cosa que se les reconoció y se les felicitó, debido a que en la aplicación anterior fueron los que causaron las problemáticas.



### **Juego de serpientes y escaleras**

El día 11 de abril del 2022 se reaplicó el último juego del plan de acción que se estuvo llevando a cabo en varias semanas, el último juego fue el llamado “serpientes y escaleras ponte en mis zapatos”. A dicho juego no se le hicieron modificaciones ya que no se les complicó tanto el realizarlo, lo único que se le implementó fue el dar un tiempo aproximado para responder las preguntas o realizar lo que venían en cada una de las casillas, se les dio 1 minutos a los educandos, en ese minuto tenían que razonar lo que iban a contestar, en el juego venían diversas situaciones en las que tenían que ponerse en el lugar de algunas personas como compañeros, papás entre otros, lo que hacía que los educandos no solo pensarán en ellos, sino también en la persona y en cómo podrían sentirse ante diversas situaciones.

Al igual en algunos momentos o casillas en donde los educandos contestaban rápido se utilizaba el tiempo restante para poner problemáticas o situaciones que había hecho los educandos en las semanas pasadas y que afectaba a algunos compañeros, para que también mediante ello se pusieran a analizar y a razonar sobre las acciones que hacían. Se vio un avance enorme en las respuestas de los educandos ya que anteriormente eran muy simples y en la segunda aplicación ya contestaban más, incluso los compañeros que no estaban participando en ese momento dialogaban entre ellos y contestaban lo que ellos hubieran hecho ante esa situación, se notó más la empatía y el sentir de los alumnos al ponerse en el lugar de otra persona como si las situaciones les pasaran a ellos.

#### **4.2.2 Encuesta final a alumnos**

Al finalizar de la aplicación de los juegos en su segundo ciclo se les planteó la misma encuesta a los alumnos para identificar las mejoras en ellos, de qué manera cambiaron sus respuestas o que es lo que paso con ayuda de los juegos que se le aplicaron para fortalecer sus habilidades socioemocionales. Los criterios fueron (Anexo 3

En el primer criterio se les preguntó a los educandos si conocían qué son las emociones, a lo que el 100% respondió “Si” debido a que ya se les había explicado constantemente sobre el tema.



En el segundo criterio se les pregunto a los educandos si les resulta difícil expresar lo que sienten a lo que el 88% contestó que “si” y el 12% que “no” a algunos aún se les complica expresarse, pero ya no como anteriormente.



En el tercer criterio se les preguntó si eran felices en la escuela y el 94% respondió que “si” y el 6% que “no”, menos que en la primera encuesta.



En el cuarto criterio se les pregunto si les alegraba tener amigos en la escuela, a lo cual el 94% respondió que “si” y el 6% que “no”, menos que en la primera ocasión.



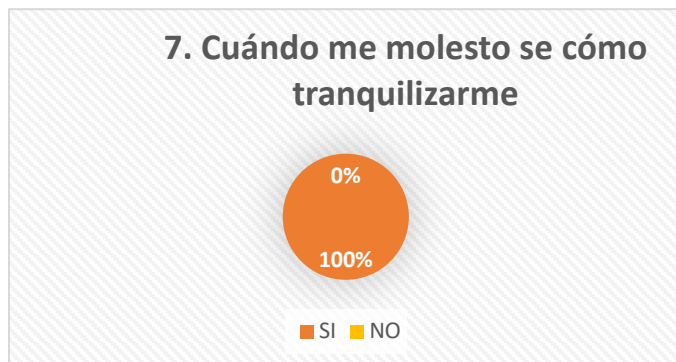
En el quinto criterio se les preguntó si se ponían tristes al discutir con sus compañeros, el 93% respondió que “si” y el 7% que “no”, ya que saben cómo controlar esa emoción después de los juegos.



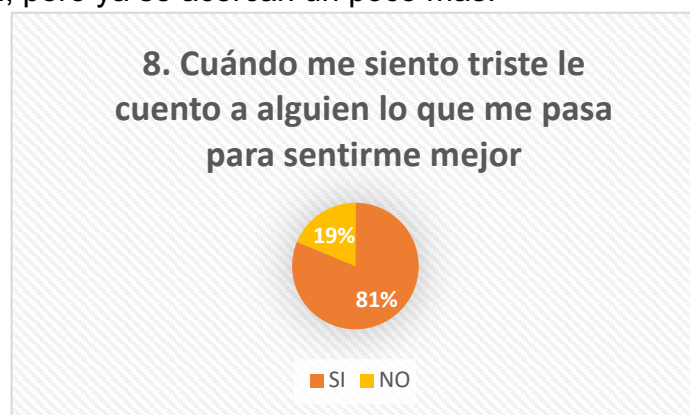
En el sexto criterio se les preguntó si les enojaba sacar malas calificaciones, el 81% respondió que “si” y el 19% que “no”, debido a que controlan un poco más sus emociones



En el séptimo criterio se les preguntó cómo tranquilizarse cuándo estuvieran molestos, el 100% respondió que “sí”, por razón de que ellos ya sabían que el juego los relajaba y tranquilizaba.



En el octavo criterio se les preguntó si cuando están tristes se lo cuentan a alguien para sentirse mejor, el 81% respondió que “sí” y el 19% que no, a algunos educandos se les complica aún esta situación, pero ya se acercan un poco más.



En el noveno criterio se les preguntó si les resultaba difícil entender a las demás personas, el 94% respondió que “sí” y el 6% que “no”, ahora ya se ponen a razonar y a dialogar con sus compañeros, sobre lo que les pasa.



En el décimo criterio se les preguntó si se llevaban con todos sus compañeros de clase, el 87% contestó que “sí” y el 13% que “no”, debido a que ya estaban conviviendo más con los compañeros que no se llevaban anteriormente,



En el onceavo criterio se les preguntó si les gustaba jugar con sus compañeros, el 100% contestó que “sí”, por razones de que aprendieron a jugar juntos en todos los juegos.



En el doceavo criterio se les pregunto si se sentían bien jugando con sus compañeros, el 94% respondió que “sí” y el 6% que “no”, se están acoplando a jugar con todos sus compañeros y respetar.



En el treceavo criterio se les preguntó si cuándo jugaba con sus compañeros se trataban con respeto, el 76% respondió que “sí” y el 24% “no”, la mayoría se trata con respeto, pero como todo existen diversos conflictos menores.



#### **4.2.3 Análisis de la encuesta final a los alumnos del segundo grado grupo “A”**

Posterior a la aplicación de los juegos que querían favorecer en los alumnos habilidades socioemocionales se le aplicó la encuesta, con la cual se pudo analizar un cambio importante en sus respuestas, se identificó que la mayoría pudo contestar que, si conocen lo que son las emociones, la mayoría contestó que ya sabe cómo expresar sus emociones debido a que se les explicó con ayuda de los juegos el cómo hacerlo. Se puede rescatar que la mayoría ya se siente feliz y alegre de estar en la escuela, con sus amigos etc, en la anterior encuesta hubo varios que contestaron que no se sentían agusto en la institución, pero en la segunda aplicación los alumnos se mostraban con más ánimo y entusiasmo.

Es importante resaltar que los educandos a pesar de ser aún pequeños comprendieron sobre el cómo regular sus emociones con ayuda del juego, debido a que se les ve en los recesos aplicar lo que se les enseñó al comentarles a los demás lo que aprenden en las clases. Algo que es fundamental mencionar es que los alumnos ya les gustan jugar a todos, anteriormente a algunos no se sentían en confianza o no les agradaba jugar, posterior a que se aplicaron los juegos y en su mayoría los de empatía los alumnos aprendieron a convivir juntos y a tratarse con

respeto por ende las respuestas de que les gusta jugar, se sienten en confianza y juegan con respeto fueron más positivas que la vez anterior.

#### **4.2.4 Entrevista a docente**

Se le realizó nuevamente la entrevista a la docente frente a grupo del segundo grado grupo "A" con el fin de ver que es lo que conoció y observó después de que se aplicaron los juegos a sus alumnos, para con ello analizar lo que identifiqué de mejoras o debilidades (Anexo 4).

**Pregunta 1.** ¿Cuáles son las emociones que predominan en sus alumnos?

**Respuesta:** Felicidad y algunos todavía enojo

**Pregunta 2.** ¿Cómo identifica las emociones de los alumnos dentro y fuera del aula?

**Respuesta:** Al ver sus gestos, facciones, su comportamiento, lo que ellos me cuentan también sé que cuándo no quieren salir al receso es porque les pasa algo.

**Pregunta 3.** ¿De qué manera se apoyó el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en sus alumnos?

**Respuesta:** Se apoyo bastante, anteriormente a mis alumnos les costaba mucho tranquilizarse cuándo estaban enojados o tristes ahora saben de qué forma sacar eso que tiene de una mejor manera, también unió más al grupo, los compañeros que no se llevaban o eran más tímidos ya quieren jugar con los demás porque les gustaron los juegos.

**Pregunta 4.** ¿Considera que el juego contribuye a que los educandos fortalezcan sus emociones? Si \_\_\_\_\_x\_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Por qué?

**Respuesta:** Porque se desenvuelven y son ellos al momento de jugar, se divierten expresan y conviven con los demás.

**Pregunta 5.** ¿Cuáles habilidades socioemocionales se han fortalecido en sus alumnos a través del juego?

**Respuesta:** Creo que varias como autorregulación, empatía y autoestima que son las que identifique más.

**Pregunta 6.** ¿Qué tipo de juegos ha observado que desarrollaron en los alumnos sus habilidades socioemocionales?

**Respuestas:** Juegos de reglas, de mesa, en equipos, los que no compiten tanto etc.

**Pregunta 7.** ¿Cuáles juegos se implementaron con el grupo a su cargo para fortalecer su autoconocimiento?

**Respuesta:** adivina quién, gallinita ciega y pastel partido

**Pregunta 8.** ¿Qué juegos a considerado pertinentes aplicar para regular las emociones de los educandos?

**Respuesta:** Los juegos con reglas, en los que ellos convivan, en donde no peleen tanto.

**Pregunta 9.** ¿Desde su experiencia qué juegos si funcionaron para fortalecer la empatía de los alumnos dentro del aula?

**Respuesta:** Si, ya conviven más entre ellos, se apoya en los juegos para que todos participen e incluso algunos apodosos que se tenían ya no se los dicen.



**Pregunta 10.** ¿Cuáles son las habilidades emocionales que han adquirido los alumnos durante el presente ciclo escolar?

**Respuesta:** Empatía, autoestima, colaboración regulación de emociones, autocontrol.

#### **4.2.5 Análisis de la entrevista final a la docente**

Se realizó nuevamente la entrevista a la docente frente a grupo para observar lo que ahora pensaba acerca del juego y si funcionaron en su salón de clases. Las respuestas ante las interrogantes dejaron observar que la docente si observo un cambio en su aula, y que ya conoce más acerca del tema, debido a que sus respuestas fueron con más información que en la primera aplicación.

De igual manera menciono las mejoras que analizo e identifico de su grupo, como lo son la unión y compañerismo entre ellos, la regulación de sus emociones entre otros, es decir si vio que las habilidades socioemocionales se favorecieron posterior a la aplicación de los juegos con los alumnos.

La docente conocía diversos tipos de juegos y dinámicas para aplicar en los alumnos y fortalecer sus habilidades socioemocionales debido a que las menciono en la primera aplicación, pero en la segunda ya conocía aún más juego y de qué forma funcionan ya que analizó el cómo se trabajaron con el grupo.

#### **4.3 Análisis e interpretación de resultados**

Posterior a todo lo que se analizó después de la aplicación de los juegos en las dos ocasiones, se pudo observar que es más fructífero aplicar el juego más de una vez, ya que en la primera aplicación no siempre resulta de la mejor manera y existen diversas dificultades que se pueden resolver en las aplicaciones posteriores para lograr mejores resultados en los educandos y de esta manera si lograr el objetivo propuesta en la investigación.

En la aplicación de los juegos que iban encaminados a favorecer a la habilidad socioemocional de conocimiento de emociones propias dentro de la dimensión de autoconocimiento se pudieron observar diversos cambios en los educandos, anteriormente según lo que contestaron en el cuestionario que se les aplicó a los educandos muchos aún no se sabían todas las emociones existentes e incluso no sabían a que se refería dicho concepto, por lo cual al momento de preguntarles la emoción que sentían en esos momentos o la emoción que han estado sintiendo actualmente contestaban con un “no sé” y no sabían cómo es que se sentía, ya que no sabían a que se refería ese concepto ni todas las emociones que existen, conocían las más básicas algunos pero otros no.

Después de la aplicación de los juegos en las distintas ocasiones y con el trabajo continuo en este tema, para empezar los educandos ya conocían sobre el concepto de emociones, que era lo primero que se quería lograr para proseguir a lo demás, posterior a ello los alumnos conocieron todas las emociones existentes, y no solo las básicas como anteriormente lo hacían.

Pero como punto más importante conforme a las explicaciones y a los juegos aplicados los alumnos ya lograban contestar que emoción estaba predominando en ellos al momento de preguntarles ya podían decir incluso que estaban tristes y el porqué, lo cual mejoró no solo su inclusión dentro del aula sino la convivencia el mejor trabajo, al saber cómo se sentían los alumnos y que actividades posteriores se podían implementar para cambiar dicha situación, incluso comparando la entrevista inicial de la docente con la que se le realizó al final la docente frente a grupo menciona que gracias a la ayuda de los juegos los alumnos lograron desarrollar su autoconocimiento, cosa que ella también quería trabajar, es decir con el trabajo en conjunto se logró.

Abordando la aplicación de los juegos para fortalecer la habilidad socioemocional de regulación emocional dentro de la dimensión autorregulación se puede resaltar que antes de dichas aplicaciones los educandos no sabían de qué manera regular

sus emociones, ni como cambiar sus emociones negativas por emociones positivas, los educandos lo que hacían era explotar cuando se enojaban o lloraban, cosa que también ponían de nervios a los demás compañeros con los que se encontraban y los distraían de sus demás actividades.

Posterior a la aplicación de los juegos y con lo analizado en libros, los juegos físicos apoyan a la autorregulación de los educandos ya que liberan esa energía negativa y la convierten en positiva, los juegos implementados para favorecer dicha habilidad fueron pensados de acuerdo a los intereses de los alumnos para que se les hiciera más llamativo el poder participar.

Después del trabajo que ya se había realizado se vio un gran avance en como lo educandos resolvían las problemáticas que se le presentaban, las cuáles hasta los docentes se percataron ya que como se les menciona a los educandos que si están enojados o tristes lo que pueden hacer es hacer los juegos que se practicaron y eso hará que se sientan mejor los educandos antes de hacer cualquier cosa le piden a su maestra una cuerda o una pelota para jugar y no hacer cualquier otra cosa que afecte a terceros. Los alumnos lograron cambiar sus actitudes al momento de estar jugando ya que los juegos aplicados fueron los que a ellos les agradaban para que quisieran seguir practicándolos por su cuenta.

Por último, los beneficios que trajo consigo la aplicación de los juegos para fortalecer la habilidad socioemocional de trato digno y sensibilidad hacia otras personas, fueron muy notables, en la encuesta que se les aplico a los educandos anteriormente en los criterios de “me llevo bien con mis compañeros” y en “me resulta difícil pensar en los demás” contestaron que “no” por lo cual se pudo observar que no se llevaban con todos y que no les importaba por lo que pasaban los demás.

Los educandos tenían actitudes negativas con sus demás compañeros, no querían jugar con ellos y los hacían a un lado en cualquier actividad, incluso en la primera aplicación del juego no querían jugar con las parejas que se les habían asignado y se comportaban de una forma errónea, el trabajar esta habilidad resultó difícil, pero era relevante fortalecerla ya que carecían mucho de ella los educandos.

Al estar aplicando nuevamente los juegos en la segunda ocasión se observó que los alumnos ahora ya apoyaban a sus compañeros a lograr la meta del juego y antes de decirles cualquier cosa ellos mismos decían, mejor no digo nada porque si me lo dijeran a mí me enojaría, el estar haciendo énfasis en los alumnos el tratar bien a sus compañeros y al ponerse en su lugar si funciona en demasía, a algunos alumnos aún se les dificulta esta habilidad pero tratan de apoyar a sus compañeros aunque hagan un grande esfuerzo.

Considero que todos los juegos sin importar para que habilidad eran apoyaron a favorecer las demás como la empatía ya que en cada uno se le recalca el trabajo en conjunto y el apoyo hacia sus compañeros, cosa que se apropiaron los alumnos, posterior en la encuesta final que se les aplicó la mayoría de los alumnos contestaron favorablemente en que se llevaban con todos ya que participaron con todos sus compañeros en los juegos, así mismo respondieron que les gustaba jugar con ellos, cosa que anteriormente algunos respondían que no les gustaba jugar con sus compañeros porque luego solo juegan entre ellos.

#### **4.3.3.1 Conclusiones preliminares**

Dentro de lo analizado anteriormente se pudo rescatar que los educandos si lograron fortalecer sus habilidades socioemocionales que les faltaba resaltar un poco más, e incluso se analizó que los juegos implementados dentro del plan de acción para cada una de las habilidades no solo hacían que se favoreciera la habilidad para la que se fue planteado, sino que en algunos juegos lograba que se trabajaran las tres habilidades al mismo tiempo.

Es importante mencionar que la SEP (2017) resalta que con ayuda del juego y la interacción entre pares que se logra con él logra que los educandos vayan construyendo su identidad personal, actúen con mayor autonomía y que logren ser sensibles ante las necesidades que pueden llegar a presentarse en los demás compañeros.

Vigotsky (1984) citado por Sanchez, J. (2018) enfatiza que a el juego es el escenario práctico a través del cual el desarrollo social, afectivo e intelectual del niño y la niña se ven comprometidos con las dimensiones cognitivas superiores como: la inteligencia, el lenguaje, el pensamiento, memoria, percepción, atención, entre otras.

Con ayuda de los juegos implementados que fueron en su mayoría se pudo favorecer la autorregulación que cómo lo resaltaba Gibson (1997), los juegos físicos contribuyen a la autorregulación con la habilidad de conciencia emocional, expresión de las emociones, aprenden a tolerar cuando existe una derrota en el juego, y de este modo regulan sus emociones al no convertirlas en negativas y a llegar a la agresión.

La habilidad socioemocional de conocimiento de emociones propias se trabajó en con la docente encargada del grupo debido a que ya había visto esa carencia de dicha habilidad por lo que hizo que se lograra el fortalecimiento de la misma ya que se siguió trabajando poco a poco y constantemente para que los alumnos entendieran lo que era comprenderse a ellos mismos, considero que esta habilidad es la primera que se tiene que favorecer y apoyar a su aprendizaje debido a que no se puede entender los pensamientos, emociones y el sentir de los demás si no se conocen las propias.

Para lograr que los educandos conocieran este concepto y lo entendieran en su totalidad si fue bastante complicado porque no sabían de qué forma expresar lo que ellos estaban sintiendo, por lo que el trabajo fue arduo y continuo, los juegos iban

por pasos para no ir directamente con el aprendizaje, el primero juego consistió en enseñarle las emociones a base del movimiento, razonamiento y con ayuda de material visual, posterior fue con un material y juego que ellos ya conocían como fue el adivina quién pero sin personajes ficticios sino de ellos mismos, para lograr que se describieran y se observara como es que piensan de ellos también los demás compañeros lo que si ayudo ya que les agrado el juego y también lograron describirse emocionalmente.

Posterior el último juego consistía ya en hablar de ellos mismos con todo el grupo describirse, pero no de forma sencilla, sino cada una de las emociones que sienten o predominan en ellos, dichos juegos apoyaron tanto a su autoconocimiento como a su relación con los demás ya que observaron que es lo que piensan sus compañeros.

Cabe resaltar que dichos juegos físicos son importantes ya que los educandos al estar en movimiento logra que la energía y las emociones negativas las convierta en positivas, de igual forma los juegos que se plantearon fueron juegos en donde no se necesitara en demasía la competencia ya que menciona el autor que los juegos en donde existe competencias no se favorece dicha habilidad ya que se llegan a estresar al querer ganar el juego, por ende los juegos fueron de acuerdo a sus necesidades y sin llegar a ganar algún premio.

Por su parte es importante resaltar que Gibson (1997) aporta que el juego de roles favorece la empatía ya que les permite ponerse en el lugar de otra persona y sentir en determinadas situaciones, por ende se utilizaron este tipo de juegos para que los educandos lograran ponerse en el lugar de los demás por un rato y sintieran lo que los demás sienten en determinadas situaciones, considero que esta habilidad se pudo favorecer ya que anteriormente ya se había entablado un dialogo con los alumnos y se había trabajado en los juegos sobre el respeto a sus compañeros, y el trato digno hacia ellos por lo que los juegos anteriores lograron que los alumnos

fueran más empáticos al momento de hacer o decir cualquier cosa a sus compañeros.

Es fundamental resaltar que se tuvo demasiado apoyo por parte de la docente de USAER para la aplicación de la estrategia del juego, con anterioridad la maestra ya había observado algunas situaciones en los educandos en conjunto con la docente frente a grupo de segundo, por lo cual se decidió partir de ahí. Una de las principales tareas de USAER es identificar las barreras que presentan los alumnos, por ende, se trabajaron las habilidades socioemocionales en ellos, debido a que se observó que afectaba la inclusión de los educandos en el aula el no fortalecer dichas habilidades, tomando en cuenta sus características, se utilizaba material grande y visible para que los alumnos con debilidad visual no se les complicara el jugar. De igual forma USAER trabaja con los docentes orientándolos y asesorándolos, por tal motivo, a la docente titular del grupo con el que se trabajó se le explicaba y asesoraba a la docente sobre cada uno de los juegos, que habilidad socioemocional favorecía y su importancia en los alumnos, para que posteriormente ella lo trabajará por su cuenta con los alumnos y lo integrará en sus clases cotidianas, para que se apoyará aún más a los educandos hablando de sus habilidades y para que incluyeran el juego como una estrategia para el desarrollo de las mismas, e incluso para la inclusión de todos los educandos, que es de lo que se encarga en su totalidad la USAER, el garantizar la inclusión y participación de los alumnos en la institución.

# CAPÍTULO V

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

---

### 5.1 Conclusiones

Cuando se realiza una investigación es porque se quieren lograr resultados, se tienen objetivos que alcanzar, por lo cual se debe llegar a tener conclusiones finales, en donde se analiza si se resolvió la problemática o la necesidad que se estaba investigando y que se describe en el planteamiento de problema. Con ayuda de las conclusiones se puede identificar de qué manera o que tanto se apoyó a la problemática que se estaba presentando para obtener un panorama más amplio del trabajo.

Las acciones realizadas fueron dirigidas hacia los alumnos del segundo grado grupo “A”, para lograr a través del juego fortalecer en ellos las habilidades socioemocionales que les faltaba trabajar. Haciendo uso de los referentes teóricos que fueron analizados, en base a los resultados de las intervenciones que se planearon y que fueron aplicadas con los educandos se llegaron a las siguientes conclusiones.

De acuerdo con el análisis que se realizó de la investigación y respondiendo al objetivo general que abarca el “Explicar el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales a través del juego para favorecer la inclusión en el segundo grado, grupo “A” de la escuela primaria “Alfredo del Mazo Vélez “en el ciclo escolar 2021 – 2022. Es importante mencionar que el juego es un recurso útil, entretenido y provechoso que ayuda a que los educados se sientan en armonía, se les dé por convivir entre todos, aprovechar el tiempo, divertirse, incluir a los compañeros que en clase no están en tanta interacción, así mismo aprenden a respetarse a ellos mismos, a sus compañeros, a explicarles o motivarlos cuándo no entienden indicaciones o no saben cómo jugar, se vuelven maestros al apoyarles y explicarles, fortaleciendo así su empatía. De igual manera lograr saber de qué manera aceptar y respetar reglas del juego, en ocasiones esto no se logra del todo, pero van



aprendiendo que las reglas se deben respetar, ya que por algo es que las tienen todos los juegos.

Los que favorecen la inclusión en el aula, son los juegos de patio en donde tienen que participar en parejas o en equipos, ya que aprenden a estar juntos apoyarse para lograr culminar el juego y que todo les salga de la mejor manera, como lo es el pastel partido, tienen que apoyarse en parejas para llegar a un extremo, sin soltarse en ningún momento, este tipo de juegos favorece la empatía al entender que todos tienen características y ritmos distintos para correr, pero que se debe apoyar para que lleguen juntos.

Los juegos que no llevan o no son de competencia son los que más favorecen la inclusión en el aula, debido a que si no hay algún premio o una competencia que haga que los alumnos peleen, se enoje entre sí, y quieran forzar para ganar el premio sin importar los demás no logra que se incluyan a todos, debido a que algunos alumnos pueden ser competitivos y trabajar solos para ganar, por ende se deben buscar juegos en donde no incluya en su totalidad una competencia, para que los educandos trabajen con el único fin de divertirse con los demás, apoyarse entre ellos en todos momentos, como en el aula, debido a que ya reconocen que debe existir compañerismo porque a algunos se les pueden dificultar algunas situaciones.

Para responder al primer objetivo específico que es “Reconocer las características de las habilidades socioemocionales mediante la revisión de referentes teóricos para vincular la práctica docente”. Es crucial hacer mención que para realizar y trabajar y resultará fructífero se trabajó de la mano con el Plan y Programa 2017 en donde se encuentra el campo de Educación Socioemocional, se analizó dicho plan para conocer en su totalidad las habilidades socioemocionales y cómo es que plantea la intervención docente con dichas habilidades, posteriormente con ayuda de teóricos como Arévalo, y Bisquerra se logró analizar en su totalidad sobre las habilidades y el cómo incluirlas en la intervención, resultó fundamental conocer las

características de dichas habilidades para saber cuáles se debían fortalecer en los alumnos y el cómo se podía trabajar en el aula, en que se basaban etc, el objetivo se cumplió ya que con ayuda de la investigación se conocieron las habilidades y el cómo incluirlas en la práctica de la mejor forma para lograr todo lo propuesto.

Haciendo alusión al segundo objetivo específico que dice sobre “Describir el juego mediante la aplicación en el aula con el fin de desarrollar la inclusión de los alumnos del segundo grado”. Cuando los educandos están en movimiento, concentrándose solo en realizar el juego y sin tener que pensar en las clases o en tareas hace que se desarrollen en ellos otras habilidades, en este caso los juegos que se plantearon fueron para desarrollar las habilidades socioemocionales apoyándose del espacio que se abre al estar jugando, por ende se fortalecen al conocer el entorno en el que se desarrollan, conocerse a ellos mismos, sus emociones, lo que son capaces de hacer, lograr e incluso lo que les falta fortalecer aún más.

Con ayuda del juego los educandos expresan lo que sienten y lo que les interesa, de igual manera con ayuda del mismo se logra que los educandos regulen sus emociones al concentrarse en otras cuestiones, en relajarse y solo divertirse, dejando a un lado lo que les aflige en esos momentos. La empatía es lo que más se trabajó y apoyo en cada uno de los juegos, ya que la mayoría fueron en equipo y se buscó que existiera un apoyo del uno al otro, cosa que sí dio frutos en los educandos.

Las aplicaciones de los juegos aplicados con los alumnos fueron pensados en favorecer las habilidades socioemocionales que se necesitaba trabajar en ellos, y de acuerdo a sus intereses, por lo cual los resultados de los mismos dieron más frutos positivos y logro los objetivos propuestos de apoyar a la inclusión debido a que se analizó que ya no solo conviven en los juegos, sino también en el aula, posterior a jugar en equipos y a convivir con compañeros que no habían convivido hizo que se hicieran amigos y que se incluyeran a los que en algunas ocasiones estaban aislados de todos, ya se sienten en más confianza al trabajar con sus

compañeros y que se dio un dialogo en el juego lo que los impulsa a platicar y convivir entre ellos sin tanto problema.

Respondiendo al último objetivo específico que es el de “Analizar la intervención docente desde la investigación – acción para proponer acciones de mejora” Es fundamental resaltar que en este trabajo se utilizó el método de investigación-acción, debido a que se analizó que sería más favorable para el trabajo.

La investigación acción consta de realizar un diagnóstico, observar la problemática, aplicar un plan de intervención en ciclos, el segundo es para analizar que funcionó o no del primero para mejorarlo en el segundo y así sucesivamente si fuera necesario. Durante el primer ciclo existieron algunas fallas en los juegos, por lo cual cuando se realizó el segundo ciclo se mejoró esta situación para lograr cambios fundamentales y favorecer aún más a los alumnos, cosa que si favoreció en su mayoría a todos los juegos, con el primer ciclo hice un análisis de mi práctica docente, si los juegos en realidad eran acordes y si de verdad favorecían las habilidades socioemocionales de los educandos, para posteriormente proponer acciones de mejora en cada uno de los juegos, con ello al finalizar dos ciclos se logró lo que se buscaba, ya que se había cambiado las fallas por algo positivo, logrando un mayor análisis de la práctica.

El supuesto planteado en este trabajo si se logró debido a que los alumnos ahora en lugar de contestar con un “no se” ahora pueden decir cómo es que se sienten y de qué forma regular sus emociones cuando se encuentran enojados o tristes, ello conoce que al jugar pueden dejar de pensar en lo que les aflige y divertirse con sus compañeros. Cabe mencionar que el estar en interacción con los demás, convivir aún más con ellos y trabajar colaborativamente logro que ellos no solo piensan en sí mismos, sino que también en sus compañeros, que se apoyaran para que todos jugaran y se divirtieran.

El juego promueve que los alumnos se reúnan entre sí, convivan todos sin hacer distinción alguna, aceptando la diversidad, debido a que en esos momentos solo piensan en divertirse, lo que hace que se logre el favorecer sus habilidades socioemocionales como la de sensibilidad y trato digno hacia otras personas, que está dentro de la empatía, de igual manera conocen sus emociones, saben qué es lo que sienten cuándo están jugando, las regulan al convertir sus emociones negativas en positivas y estar en movimiento.

Con esta investigación realizada en el ciclo escolar 2021-2022, en lo que conlleva a mi proceso de formación docente me llevo grandes conocimientos, experiencias y competencias profesionales como lo son el de aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de todos los alumnos, esto porque se implementó dicho documento para trabajar con la educación socioemocional.

Así mismo la competencia de incorpora los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de todos los alumnos, debido a que se utilizaron recursos idóneos y que les gustaran a los alumnos para que el trabajo fuera más fructífero, otra de las competencias es la de desarrolla estrategias de apoyo para favorecer la inclusión de todos los alumnos en la educación básica, debido a que los juegos aplicados fueron enfocados también a lograr una inclusión de todos los alumnos y por último la competencia que desarrolle fue la de integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación, debido a que se analizaron diversos referentes teóricos para conocer más acerca del tema y apoyar a mi crecimiento profesional.

Me comprometo a seguir formándome como profesionista, a innovar cada que sea necesario, a seguir aprendiendo y adquirir conocimientos para no quedarme solo en lo que ya he aprendido, sino seguir enriqueciéndome de conocimientos, así mismo

me comprometo a ejercer mi profesión con cariño y respeto, haciendo que se vea valorado mi trabajo, al igual a siempre tener presentes mis valores para seguir creciendo profesionalmente, sin dejar a un lado mi lado humano. Considero que el seguir estudiando y preparándome es un factor importante que debo tomar en cuenta en toda mi carrera.

## Recomendaciones

En relación a la intervención docente que se realizó con ayuda de la aplicación de los juegos en los niños, existieron diversas acciones que faltaron para que los objetivos y los resultados fueran aún mejor para los alumnos y el fortalecimiento de cada una de las habilidades que se querían trabajar. Estas fueron que

- Faltó un poco más de vinculación con la docente frente a grupo, siempre estuvo presente y apoyando, pero considero que se le debió involucrar en cada uno de los juegos para que ella posteriormente los pudiera aplicar con los educandos y seguir fortaleciendo sus habilidades.
- Acerca de mi trabajo considero que me faltó mejorar un poco más mi redacción, coherencia y enlace de mis ideas.
- Faltó una vinculación con la familia, ya que nos solo queda como parte de la escuela lo socioemocional, sino hay problemas o circunstancias que vienen desde casa y por lo cual el trabajo en conjunto con la familia hubiera logrado que los alumnos sobresalieran, se sintieran en confianza, se conocieran más y que en casa los apoyaran más, al conocer cómo es que se encuentran socioemocionalmente

De acuerdo con los referentes analizados y a la observación que se realizó durante la práctica educativa es importante resaltar que lo que se recomienda mediante el análisis de la implementación de los juegos es que los docentes en su práctica educativa deberían de

- Vincular los aprendizajes esperados del plan y programas con un juego que favorezca sus habilidades socioemocionales para desarrollar en ellos lo cognitivo pero también lo emocional, es decir trabajarlas de la mano, debido a que en ocasiones no se le da la importancia que se necesita al tema emocional en los alumnos, por ende centrarse un poco más en ello y apoyar al desarrollo de estas habilidades en las clases, que estén en su día a día

desarrollándose, los docentes deberían analizar un poco más como es que se la están pasando los alumnos, de qué manera apoyárseles en la institución, muchas veces no se puede lograr del todo, pero si el trabajo es constante, que sea hecho de la mejor forma puede lograr que los alumnos desarrollen habilidades que no creían que podían desarrollar, lo cual podría favorecer otras áreas como cognitivas, creativas etc, que no solo trabajen cuándo ya está el problema, sino que lo hagan antes como factor de prevención y prevenir consecuencias después que podrían ser mayores.

- Realizar reuniones o capacitaciones hacia los docentes acerca de la importancia que tiene el fortalecimiento de las habilidades socioemocionales en los educandos, el que beneficios trae consigo que se trabaje con los alumnos en esta área, de qué forma es que se trabajan correctamente para lograr los objetivos y cómo es que apoyara a las demás áreas o a las demás habilidades de los educandos, lo cual apoyara en demasía al crecimiento profesional de los docentes, apoyaran a lograr mejores cosas a los educandos al tomar en cuenta su aspecto emocional y favorecer también su bienestar.
- Implementar pausas activas al termino de las clases, donde se involucre el juego.
- Fomentar en los alumnos el trabajo en equipo, que todos se apoyen para lograr una meta, o un objetivo, favoreciendo también en ellos su empatía que aprendan a respetar decisiones y opiniones de los demás, que se motiven por participar ellos mismos, que se aprenda de todos, que si alguno no sabe cómo se juega que los compañeros lo apoyen, le expliquen y guíen, se necesita promover aún más el trabajo colaborativo y cooperativo para que el ambiente en el salón como el bienestar de los alumnos se vea favorecido en todos los aspectos.
- Vincular el trabajo diario con el apartado de educación socioemocional que viene en el Plan y Programas 2017, para cumplir con las dimensiones, habilidades socioemocionales e indicadores de logro que remarca dicho plan,

debido a que se ha observado que no todos los docentes trabajan con él, cosa que se debería fomentar sobre su uso, análisis y conocimiento ya que es base para lograr en los alumnos esa educación en lo socioemocional, considero que si se le da la importancia que se requiere y se trabaje como el plan lo marca, apoyaría al desarrollo más adecuado de los alumnos, a fomentar la inclusión dentro y fuera del aula al estar bien ellos mismos.

- Involucrar a la familia en el trabajo con las habilidades socioemocionales, la familia es un factor primordial e importante para que los alumnos desarrollen o carezcan de habilidades ya que son con quien se la pasan la mayoría del tiempo, y son los que deben brindarles apoyo para que estén bien socioemocionalmente, cosa que en ocasiones resulta ser al revés, por eso considero que en las instituciones deben promover el trabajo con las familias para desarrollar en los alumnos habilidades socioemocionales, que conozcan como están emocionalmente que es lo que les falta hacer con sus hijos, o de qué manera lo pueden apoyar o incluso que análisis lo que han hecho bien.
- Propiciar espacios de reflexión de la práctica de los docentes, es decir, crear un espacio en donde se pongan a analizar cada uno de los docentes lo que les ha funcionado en su práctica, que es lo que le falta incluir en sus clases, o que es lo que no funciona en sus alumnos para que de esta manera mejoren y empleen acciones que apoyen a los educandos, y al crecimiento profesional, al igual podrían compartirse entre docentes técnicas materiales o experiencias para el fortalecimiento de la práctica.
- Utilización material llamativo, creativo y con color para que los educandos se interesen por trabajar, se motiven en participar, debido a que si es un material o un juego que no les llama la atención no quedarán participar o les aburrirá, ya que los educandos buscan algo que les guste para hacerlo sino no lo hacen por lo cual los recursos que se utilicen deben ser acordes a su edad e intereses.
- Compartir entre los docentes materiales, actividades o herramientas que han funcionado para que el trabajo entre ellos se enriquezca.



## **Futuras líneas de investigación**

Una línea de investigación es un enfoque que abarca las inquietudes, conocimientos o información que se quiere llevar a cabo después de ya haber realizado una investigación anteriormente, es decir, seguir por ese camino para conocer más cosas sobre determinados temas, por tal motivo se considera que dentro de este trabajo pueden existir algunas vertientes interesantes que se pueden investigar.

Considero que resultaría importante y fundamental el estudiar el por qué con ayuda del fortalecimiento de las habilidades socioemocionales apoya a las demás asignaturas, es decir vincular o enlazar que si es que con ayuda del fortalecimiento de habilidades socioemocionales se puede apoyar al aprendizaje en la asignatura de Matemáticas, Español, Ciencias Naturales, Historia, Formación Cívica y Ética entro otros, de qué manera el fortalecerlas promueve el aprendizaje en diversas asignaturas o de qué forma enlazar estas asignaturas para trabajar el área socioemocional en los educandos, es decir cómo es que con ayuda de algunas de las asignaturas que ya se mencionaron es que se puede trabajar con la parte socioemocional en los alumnos, considero que podría ser un tema importante y de gran relevancia para la sociedad.

Otra línea de investigación podría ser de qué manera se puede utilizar el juego para apoyar la relación entre los padres de familia y los alumnos, que se analice como es que el jugando se apoya a la relación entre padres e hijos, y de qué manera se beneficia los educandos en la institución, en su aprendizaje y desenvolvimiento en la sociedad, debido a que muchas veces es lo que ocupan los alumnos el sentirse queridos por parte de su familia para poder tener ganas y energía para realizar sus actividades. Es una línea de investigación que podría favorecer no solo a los alumnos sino a los padres de familia a tener una mejor convivencia y diálogo con sus hijos.

Considero que se debería investigar podría ser la de cómo influyen en la enseñanza y el aprendizaje el que los docentes no fortalezcan sus habilidades socioemocionales, que se analice y observe de qué manera afecta en su enseñanza el cómo están socioemocionalmente los docentes, si cambia su forma de enseñanza al estar mal en sus emociones o al no darle importancia a esta área, resultaría interesante el analizar de qué forma llega a tener impacto que los docentes no sepan cómo controlarse emocionalmente ya que en algunas ocasiones se transmiten las emociones negativas hacia los demás, en este caso hacia los alumnos.

De igual manera se podría analizar el cómo es que afecta las emociones que predominan en los alumnos a la hora de adquirir el aprendizaje, que se analice que es lo que ocasiona el no estar bien socioemocionalmente a la hora de prestar atención en clases o al momento de que se le comparten nuevos conocimientos, si los llega a entender o no, al igual las actitudes que toma, como se relaciona y como afecta a sus desenvolvimiento en la institución, con los compañeros, como socializa y con la docente etc.

Así mismo lo que se puede surgir de este trabajo podría ser el cómo fortalecer o trabajar las habilidades socioemocionales en los alumnos logró favorecer al desarrollo de las habilidades socioadaptativas de los alumnos, el cómo empezar a conocerse a ellos mismos, al mundo que los rodea, al saber las habilidades que tienen al compartir con los demás, relacionarse y estar en interacción con sus compañeros, favorece a que ellos se adapten al entorno, sean seres autónomos, capaces de resolver cualquier problemática que se les enfrente de la mejor manera haciendo uso de la coherencia en cada una de sus acciones, cómo el desarrollar, fortalecer dicha emociones hace que los educandos logren comunicarse con los demás cuidarse a ellos, su salud y entender a su comunidad y adquirir habilidades sociales.

## REFERENCIAS

- Agulló, María Jesús, & Soldevila, Anna, & Filella, Gemma, & March, Jaume, & Lavega, Pere (2011). *Conocer las emociones a través de juegos: Ayuda para los futuros docentes en la toma de decisiones*. Electronic Journal of Research in Educacional Psychology.
- Arévalo, L. y Palacios, Q. (2013) *Escala de habilidades socioemocionales en niños y niñas de 4 y 5 años. Manual de la prueba*. Escuela de psicología de la Universidad privada Antenor Orrego, Trujillo.
- Arias, J. (2021). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Perú: Biblioteca Nacional del Perú.
- Arnaiz, P. (2003). *Educación inclusiva: una escuela para todos*. Málaga, España: Aljibe.
- Bequer, G. *Juegos de Movimiento. Unidad Impresora José Huelga*. Cuba: INDER. 1993.
- Cáceres, F. (2018). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva, 199.
- Camacho, E. (2018). *El juego como estrategia que permite mejorar las habilidades sociales de las personas con discapacidad Intelectual que forman parte de los encuentros recreativos del Proceso de Recreación Accesible, Belén*. Universidad Nacional: Tesis presentada en la división de educación para el trabajo centro de investigación y docencia en educación.
- Castillo, M.; Gonzales, D. y Toledo, V. (2016). *Estudio Comparativo de las Habilidades Socio-afectivas Desde el Humanismo, entre un establecimiento convencional y no convencional*. Santiago de Chile: Universidad Academia de Humanismo Cristiano.
- Fernández, P. (2002) *Investigación cuantitativa y cualitativa*. Universidad de Epidemiología Clínica.

- Gallardo, E. (2017), *Metodología de la investigación*. Huancayo: Universidad Continental.
- García Retana, José Ángel (2012). *La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje*. Revista Educación.
- García, I. (2018). *La educación inclusiva en la Reforma Educativa de México*. universidad Autónoma de San Luis Potosí, México): Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva.
- Gea García, Gema, & Alonso Roque, José Ignacio, & Yuste Lucas, Juan Luís (2013). *Formación emocional y juego en futuros docentes de Educación física*. Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado.
- Giménez, M. (2012) “*La importancia de la educación emocional en las aulas*”: academia accelerat ing t he world's research.
- Gonzales, X. (2014). *El juego en la educación: una vía para el desarrollo del bienestar socioemocional en contextos de violencia*. Universidad Iberoamericana Ciudad de México, México.
- Latorre, A. (2005) *la investigación-acción conocer y cambiar la práctica educativa*, editorial Grao. Barcelona.
- López-Pérez, Belén, & Ambrona, Tamara, & Márquez-González, María (2012). *Eficacia de un programa de educación emocional breve para incrementar la competencia emocional de niños de educación primaria*. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía.
- Mejía, E. (2005). *Técnicas e instrumentos de investigación*. Perú: Unidad de Post Grado de la Facultad de Educación de la UNMSM Serie
- Monge, María de los Ángeles, & Meneses, Maureen (2001). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación, fecha de Consulta 3 de abril de 2022.
- Mortigo, A. (2016). *Desarrollo de competencias emocionales en el aula de clase: estrategia para la resolución de conflictos*: virtual b.
- Repetto Talavera, Elvira, & Pena Garrido, Mario (2010). *Las Competencias Socioemocionales como Factor de Calidad en la Educación*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación.

- Sánchez-Teruel, David, & Robles-Bello, Ma Auxiliadora (2013). *Inclusión como clave de una educación para todos: revisión teórica*. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía.
- Sanchez, P. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. Revista educación, 44 no. 22, 17.
- Sandoval, E. (2020). *Educación Socioemocional, Inclusiva, y Concepto de Educación*. universidad Autónoma de Chile.
- Sarduy Domínguez, Yanetsys (2007). *El análisis de información y las investigaciones cuantitativa y cualitativa*. Revista Cubana de Salud Pública.
- Segura, I. (2019). *La educación emocional a través del juego en la primera infancia*. Universidad Balears: Tesis de grado de educación infantil.
- SEP (2018) *Planes de estudios, Licenciatura en Inclusión Educativa*. México
- SEP. (2017). *Aprendizajes clave. En SEP Aprendizajes clave para la educación integral, educación primaria*. México.
- SEP. (2018). *Aprendizajes clave para la educación integral Estrategia de equidad e inclusión en la educación básica: para alumnos con discapacidad, aptitudes sobresalientes y dificultades severas de aprendizaje, conducta o comunicación*. México: Secretaría de Educación Pública.
- Silva, Renata, & Calvo Tuleski, Silvana (2014). *La actividad infantil y el desarrollo emocional en la infancia*. Revista Intercontinental de Psicología y Educación.
- Solís, P. (2020). *La importancia del juego y sus beneficios en las áreas de desarrollo infantil*. Volumen 4: Voces de la educación.
- Soto, R & Quispe, H. (2015). *“Habilidades socioemocionales y logro de aprendizaje de los estudiantes del tercer grado de primaria de las I.E, Lima 2014”*. Perú: Tesis para obtener el grado académico de: magister en psicología educativa.
- Tamayo G, Alejandra, & Restrepo Soto, Jaime Alberto (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia).
- Tamayo Giraldo, Alejandro, & Restrepo Soto, Jaime Alberto (2017). *El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una*

- experiencia llena de sentidos*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia).
- Tur-Porcar, M. (2021). *Agresividad, inestabilidad y educación socioemocional en un entorno inclusivo*. España: Revista científica de educación.
- Vilaró, T. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil*. Grado de Educación Infantil: Universidad Internacional de La Rioja Facultad de Educación.
- Villasís-Keever, Miguel Ángel, & Arias-Gómez, Jesús, & Miranda Novales, María Guadalupe (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio*. Revista Alergia México
- Vivas, Mireya (2003). *La educación emocional: conceptos fundamentales*. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación.

## ANEXOS

### Anexo 1. Imagen de la Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez”



Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez”

### Anexo 2. Imagen del grupo de segundo grado de Educación Primaria



Grupo del segundo grado de Educación Primaria

## ANEXO 3 GUÍA DE OBSERVACIÓN

“2022. Año del Quincentenario de la fundación Toluca, Capital del  
Estado de México”

### ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

*Licenciatura en Inclusión Educativa*

#### GUÍA DE OBSERVACIÓN DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

**Observador:** \_\_\_\_\_

**Fecha de la observación** \_\_\_\_ / \_\_\_\_ / \_\_\_\_

**Tiempo de observación** \_\_\_\_\_

**Grado:** \_\_\_\_\_ **Grupo** \_\_\_\_\_

**Objetivo :** Detectar las habilidades socioemocionale que se van a fortalecer en los alumnos del segundo grado de Educación Primaria, para adquirir más información sobre ellos.

Items	SI	NO
1. Sabe como expresar sus emociones		
2. Identifican la emoción que predomina en ellos		
3. Logran contestar cómo es que se sienten		
4. Cuándo no le sale algo bien se enoja o llora		
5. Le pone triste discutir con mis compañeros		
6. Le enoja sacar malas calificaciones		
7. Resuelve problemáticas que se le presenta de forma pacífica		
8. Sabe cómo calmar su enojo		
9. Contesta con malos modos cuándo esta enojado		
10. Me resulta difícil entender a las demás personas		
11. Cuándo trabaja o juega incluye a sus demás compañeros		
12. Le jugar con sus compañeros y motivarlos		
13. Cuándo juega con sus compañeros los trata con respeto con respeto y los apoya		



## ANEXO 4 ENCUESTA A ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO GRUPO "A"

"2021, año del bicentenario de la armada de México".

### ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

*Licenciatura en Inclusión Educativa*

#### CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO

Fecha aplicación: \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de 2021.

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_

**Propósito:** Obtener información acerca de lo que piensan los alumnos acerca del juego y de las habilidades socioemocionales.

**Instrucciones:** Marca con una X en una de las dos opciones que se encuentran, dependiendo lo que se mencione en los criterios.

Criterios	SI	NO
14. Conoces que son las emociones		
15. Me resulta difícil expresar lo que siento		
16. Soy feliz en la escuela		
17. Me alegra tener amigos en mi escuela		
18. Me pone triste discutir con mis compañeros		
19. Me enoja sacar malas calificaciones		
20. Cuando me molesto no sé cómo tranquilizarme		
21. Cuando me siento triste le cuento a alguien más lo que me pasa para sentirme mejor		
22. Me resulta difícil entender a las demás personas		
23. Me llevo con todos mis compañeros del salón de clases		
24. Me gusta jugar con mis compañeros		
25. Me siento bien cuándo juego con mis compañeros		
26. Cuando jugamos mis compañeros y yo nos tratamos con respeto		

## ANEXO 5 ENTREVISTA INICIAL A DOCENTE DE GRUPO

“2021, año del bicentenario de la armada de México”

### ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

*Licenciatura en Inclusión Educativa*

#### ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE TITULAR DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Fecha aplicación: \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

**Nombre de la docente:** \_\_\_\_\_

**Propósito:**

Obtener información del fortalecimiento de las habilidades socioemocionales a través del juego en los alumnos de segundo grado grupo “A” de la escuela primaria “Alfredo del Mazo Vélez”, durante ciclo escolar 2021-2022.

**Instrucciones:**

Conteste con absoluta libertad de criterio las siguientes cuestiones, anteponiéndole que sus respuestas tienen un carácter estrictamente confidencial.

1. ¿Cuáles son las emociones que predominan en sus alumnos?

---

---

---

2. ¿Cómo identifica las emociones de los alumnos dentro y fuera del aula?

---

---

---

3. ¿De qué manera apoya el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en sus alumnos?

---

---

---

4. ¿Considera que el juego contribuye a que los educandos fortalezcan sus emociones?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Por qué?

---

---

---

5. ¿Cuáles habilidades socioemocionales se han fortalecido en sus alumnos a través del juego?

---

---

---

6. ¿Qué tipo de juegos ha observado que desarrollan en los alumnos sus habilidades socioemocionales?

---

---

---

7. ¿Cuáles juegos ha implementado con el grupo a su cargo para fortalecer su autoconocimiento?

---

---

---

8. ¿Qué juegos ha considerado pertinentes aplicar para regular las emociones de los educandos?

---

---

---

9. ¿Desde su experiencia qué juegos se pueden emplear para fortalecer la empatía dentro del aula?

---

---

---

10. ¿Cuáles son las habilidades emocionales que han adquirido los alumnos durante el presente ciclo escolar?

---

---

---

## ANEXO 6 ENCUESTA FINAL A ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO GRUPO "A"

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

### ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

*Licenciatura en Inclusión Educativa*

#### CUESTIONARIO DE OPINIÓN DIRIGIDO A LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO

Fecha aplicación: \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de 2022.

**Nombre del alumno:** \_\_\_\_\_

**Propósito:** Obtener información acerca de lo que piensan los alumnos acerca del juego y de las habilidades socioemocionales.

**Instrucciones:** Marca con una X en una de las dos opciones que se encuentran, dependiendo lo que se mencione en los criterios.

Criterios	SI	NO
27. Conoces que son las emociones		
28. Me resulta difícil expresar lo que siento		
29. Soy feliz en la escuela		
30. Me alegra tener amigos en mi escuela		
31. Me pone triste discutir con mis compañeros		
32. Me enoja sacar malas calificaciones		
33. Cuando me molesto no sé cómo tranquilizarme		
34. Cuando me siento triste le cuento a alguien más lo que me pasa para sentirme mejor		
35. Me resulta difícil entender a las demás personas		
36. Me llevo con todos mis compañeros del salón de clases		
37. Me gusta jugar con mis compañeros		
38. Me siento bien cuándo juego con mis compañeros		
39. Cuando jugamos mis compañeros y yo nos tratamos con respeto		

## ANEXO 7. ENTREVISTA FINAL A DOCENTE FRENTE A GRUPO

“2022. Año del Quincentenario de la fundación Toluca, Capital del  
Estado de México”

### ESCUELA NORMAL DE COATEPEC HARINAS

*Licenciatura en Inclusión Educativa*

#### ENTREVISTA DIRIGIDA AL DOCENTE TITULAR DE SEGUNDO GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Fecha aplicación: \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de 2022.

Nombre de la docente: \_\_\_\_\_

**Propósito:**

Obtener información del fortalecimiento de las habilidades socioemocionales a través del juego en los alumnos de segundo grado grupo “A” de la escuela primaria “Alfredo del Mazo Vélez”, durante ciclo escolar 2021-2022.

**Instrucciones:**

Conteste con absoluta libertad de criterio las siguientes cuestiones, anteponiéndole que sus respuestas tienen un carácter estrictamente confidencial.

1. ¿Cuáles son las emociones que predominan en sus alumnos?

---

---

2. ¿Cómo identifica las emociones de los alumnos dentro y fuera del aula?

---

---

3. ¿De qué manera se apoyó el fortalecimiento de habilidades socioemocionales en sus alumnos?

---

---

4. ¿Considera que el juego contribuye a que los educandos fortalezcan sus emociones?  
Si \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_ ¿Por qué?

---

---

5. ¿Cuáles habilidades socioemocionales se han fortalecido en sus alumnos a través del juego?

---

---

---

6. ¿Qué tipo de juegos ha observado que desarrollaron en los alumnos sus habilidades socioemocionales?

---

---

---

7. ¿Cuáles juegos se implementaron con el grupo a su cargo para fortalecer su autoconocimiento?

---

---

---

8. ¿Qué juegos ha considerado pertinentes aplicar para regular las emociones de los educandos?

---

---

---

9. ¿Desde su experiencia qué juegos si funcionaron para fortalecer la empatía de los alumnos dentro del aula?

---

---

---

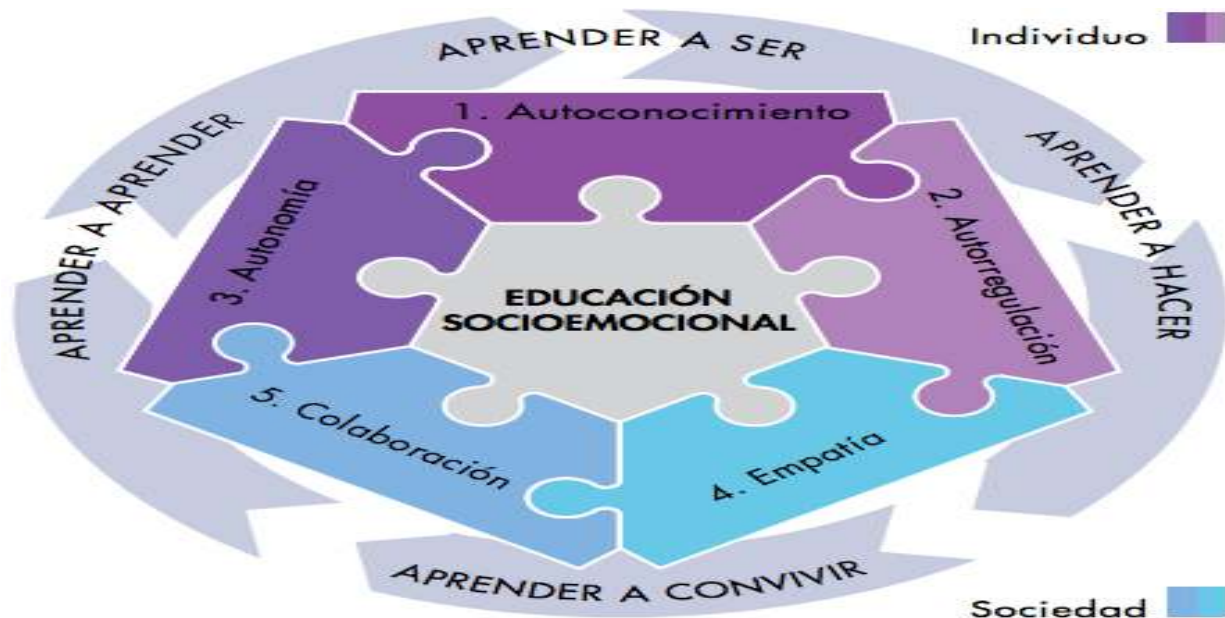
10. ¿Cuáles son las habilidades emocionales que han adquirido los alumnos durante el presente ciclo escolar?

---

---

---

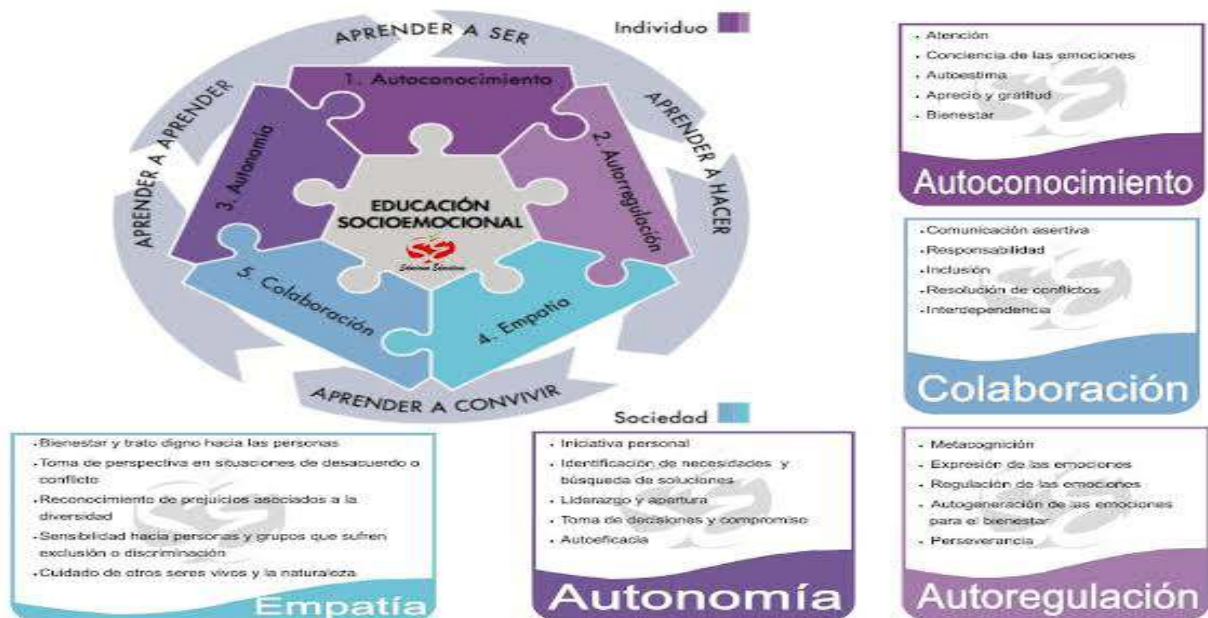
## ANEXO 8 DIMENSIONES SOCIOEMOCIONALES



Dimensiones socioemocionales del Plan de Estudios 2018

## ANEXO 9 HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES

### Dimensiones del desarrollo socioemocional



Habilidades socioemocionales del Plan de Estudios 2018

**ANEXO 10. LISTAS DE COTEJO**  
**Escuela Primaria “Alfredo del Mazo Vélez”**  
**Grado: 2º Grupo: “A”**

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Presta atención a cada una de las indicaciones que se les dan.	Conoce qué son las emociones y cuáles son dichas emociones.	Reconoce la mayoría de las emociones que se le presentan.	Identifica la situación y emoción que predominan en las ilustraciones.	Logra identificar si a predominado en el alguna emoción que presentan las ilustraciones.
1	Arizmendi Arias Daniel Alejandro					
2	Ayala Popoca Jennifer Silvana					
3	Balderas Castañeda María del Rosario					
4	Deciderio Hernández Carmen Abigail					
5	Escobar Palma Oliver					
6	Esquivel Aguilar Katia Guadalupe					
7	Espinoza Hernández Estefany Guadalupe					
8	Guadarrama González Diego Kenny					
9	Hernández Díaz Mía Giselle					
10	Hernández Hernández Edwin Yael					
11	Hernández Hernández María Oliva					
12	Mercado Sotelo Jimena					
13	Morales Martínez Juan Zaid					
14	Quiroz Calvo Santiago					
15	Samano Muñoz María Fernanda					
16	Sánchez Ayala Emireth Fernanda					



N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Entiende las indicaciones y realiza la actividad con entusiasmo.	Presta atención y muestra interés para realizar el juego.	Logra describirse a el mismo en lo emocional	Identifica que emoción es la que mayormente se nota en sus compañeros	Escucha con atención y respeto lo que opinan sus compañeros de ellos.
1	Arizmendi Arias Daniel Alejandro					
2	Ayala Popoca Jennifer Silvana					
3	Balderas Castañeda María del Rosario					
4	Deciderio Hernández Carmen Abigail					
5	Escobar Palma Oliver					
6	Esquivel Aguilar Katia Guadalupe					
7	Espinoza Hernández Estefany Guadalupe					
8	Guadarrama González Diego Kenny					
9	Hernández Díaz Mía Giselle					
10	Hernández Hernández Edwin Yael					
11	Hernández Hernández María Oliva					
12	Mercado Sotelo Jimena					
13	Morales Martínez Juan Zaid					
14	Quiroz Calvo Santiago					
15	Samano Muñoz María Fernanda					
16	Sánchez Ayala Emireth Fernanda					

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Entiende las indicaciones para realizar el juego.	Participa en orden y respeta los turnos de los compañeros.	Escucha con atención lo que el compañero le dice.	Logra describirse física y emocionalmente para que su compañero lo identifique.	Identifica la finalidad del juego y lo explica
1	Arizmendi Arias Daniel Alejandro					
2	Ayala Popoca Jennifer Silvana					
3	Balderas Castañeda María del Rosario					
4	Deciderio Hernández Carmen Abigail					
5	Escobar Palma Oliver					
6	Esquivel Aguilar Katia Guadalupe					
7	Espinoza Hernández Estefany Guadalupe					
8	Guadarrama González Diego Kenny					
9	Hernández Díaz Mía Giselle					
10	Hernández Hernández Edwin Yael					
11	Hernández Hernández María Oliva					
12	Mercado Sotelo Jimena					
13	Morales Martínez Juan Zaid					
14	Quiroz Calvo Santiago					
15	Samano Muñoz María Fernanda					
16	Sánchez Ayala Emireth Fernanda					

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Logra respetar reglas y escucha las indicaciones.	Logra trabajar en parejas de forma adecuada y respetando a su compañero.	Regula sus emociones negativas al estar jugando.	Resuelve las problemáticas que se le presentan de forma pacífica.	Realiza las actividades con entusiasmo y respeto.
1	Arizmendi Arias Daniel Alejandro					
2	Ayala Popoca Jennifer Silvana					
3	Balderas Castañeda María del Rosario					
4	Deciderio Hernández Carmen Abigail					
5	Escobar Palma Oliver					
6	Esquivel Aguilar Katia Guadalupe					
7	Espinoza Hernández Estefany Guadalupe					
8	Guadarrama González Diego Kenny					
9	Hernández Díaz Mía Giselle					
10	Hernández Hernández Edwin Yael					
11	Hernández Hernández María Oliva					
12	Mercado Sotelo Jimena					
13	Morales Martínez Juan Zaid					
14	Quiroz Calvo Santiago					
15	Samano Muñoz María Fernanda					
16	Sánchez Ayala Emireth Fernanda					

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Participa con entusiasmo en el juego y presta atención a las instrucciones.	Identificaron como es que deben trabajar en equipo.	Regula sus emociones negativas al estar en interacción con sus compañeros.	Reconoce cómo es que tiene que regular sus emociones.	Logra incluir y apoyar a sus compañeros que están aislados.
1	Arizmendi Arias Daniel Alejandro					
2	Ayala Popoca Jennifer Silvana					
3	Balderas Castañeda María del Rosario					
4	Deciderio Hernández Carmen Abigail					
5	Escobar Palma Oliver					
6	Esquivel Aguilar Katia Guadalupe					
7	Espinoza Hernández Estefany Guadalupe					
8	Guadarrama González Diego Kenny					
9	Hernández Díaz Mía Giselle					
10	Hernández Hernández Edwin Yael					
11	Hernández Hernández María Oliva					
12	Mercado Sotelo Jimena					
13	Morales Martínez Juan Zaid					
14	Quiroz Calvo Santiago					
15	Samano Muñoz María Fernanda					
16	Sánchez Ayala Emireth Fernanda					

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Participa con energía, se encuentra motivado y entusiasmado.	Respeta turnos de participación de los demás.	Logra entender a sus compañeros y no se molesta.	Regula sus emociones y decisiones al estar jugando con sus compañeros.	Logra integrarse a los juegos y respeta a sus compañeros.
1	Arizmendi Arias Daniel Alejandro					
2	Ayala Popoca Jennifer Silvana					
3	Balderas Castañeda María del Rosario					
4	Deciderio Hernández Carmen Abigail					
5	Escobar Palma Oliver					
6	Esquivel Aguilar Katia Guadalupe					
7	Espinoza Hernández Estefany Guadalupe					
8	Guadarrama González Diego Kenny					
9	Hernández Díaz Mía Giselle					
10	Hernández Hernández Edwin Yael					
11	Hernández Hernández María Oliva					
12	Mercado Sotelo Jimena					
13	Morales Martínez Juan Zaid					
14	Quiroz Calvo Santiago					
15	Samano Muñoz María Fernanda					
16	Sánchez Ayala Emireth Fernanda					

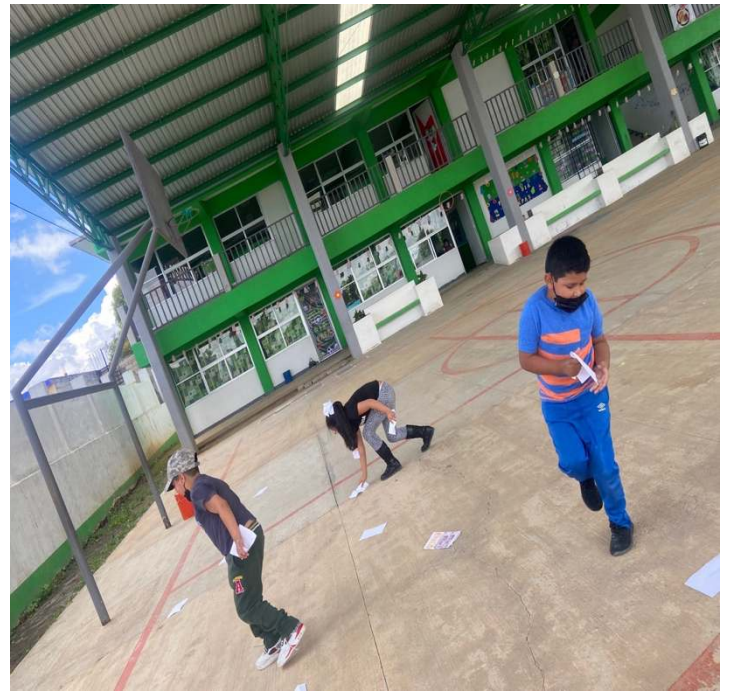
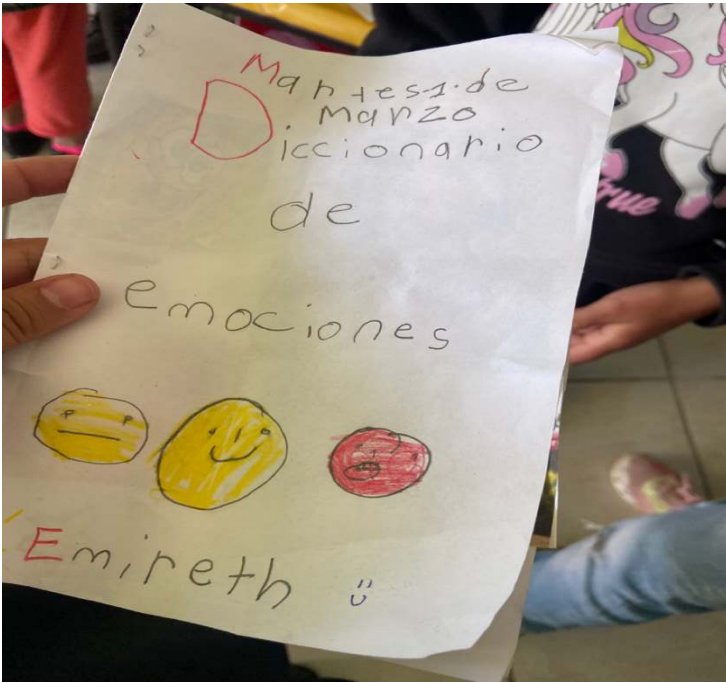
N.P	NOMBRE DEL ALUMNO	Existe colaboración entre todos para adecuar el cine.	Reconocen las emociones que se observan en las preguntas.	Identifica las situaciones por las que pasan los personajes.	Logran contestar y actuar cómo es que reaccionarían ante diversas situaciones.	Explica cómo es que se sintió al ponerse en el lugar de otra persona.
1	Arizmendi Arias Daniel Alejandro					
2	Ayala Popoca Jennifer Silvana					
3	Balderas Castañeda María del Rosario					
4	Deciderio Hernández Carmen Abigail					
5	Escobar Palma Oliver					
6	Esquivel Aguilar Katia Guadalupe					
7	Espinoza Hernández Estefany Guadalupe					
8	Guadarrama González Diego Kenny					
9	Hernández Díaz Mía Giselle					
10	Hernández Hernández Edwin Yael					
11	Hernández Hernández María Oliva					
12	Mercado Sotelo Jimena					
13	Morales Martínez Juan Zaid					
14	Quiroz Calvo Santiago					
15	Samano Muñoz María Fernanda					
16	Sánchez Ayala Emireth Fernanda					

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Respetar opiniones de a su pareja del juego.	Apoya a su pareja dando las indicaciones pertinentes.	Escucha con atención las indicaciones para llegar al destino	Logran llegar con entusiasmo y desmepeño al destino que se les indica	Expresa lo que le causo la actividad y que se siente estar en el mismo lugar de la otra persona en esa condicion.
1	Arizmendi Arias Daniel Alejandro					
2	Ayala Popoca Jennifer Silvana					
3	Balderas Castañeda María del Rosario					
4	Deciderio Hernández Carmen Abigail					
5	Escobar Palma Oliver					
6	Esquivel Aguilar Katia Guadalupe					
7	Espinoza Hernández Estefany Guadalupe					
8	Guadarrama González Diego Kenny					
9	Hernández Díaz Mía Giselle					
10	Hernández Hernández Edwin Yael					
11	Hernández Hernández María Oliva					
12	Mercado Sotelo Jimena					
13	Morales Martínez Juan Zaid					
14	Quiroz Calvo Santiago					
15	Samano Muñoz María Fernanda					
16	Sánchez Ayala Emireth Fernanda					

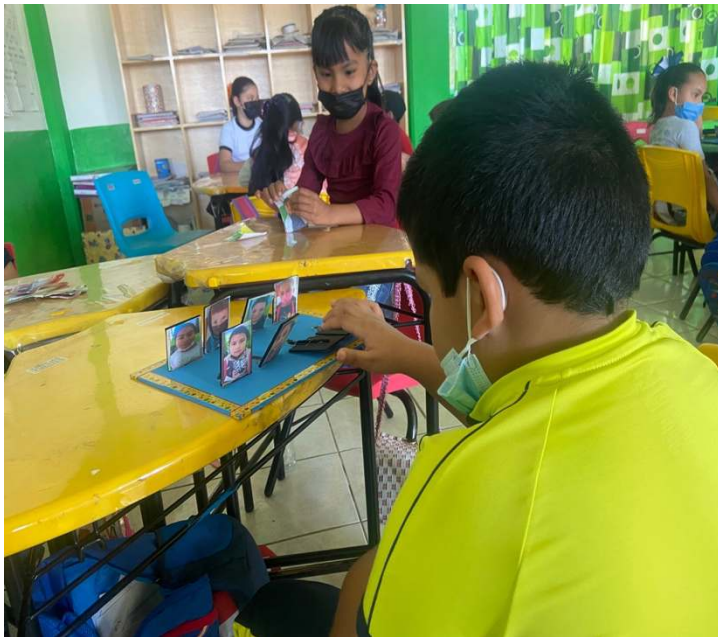
N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	Presta atención ante las instrucciones del juego y respeta turnos.	Trata con respeto a sus compañeros durante la actividad.	Escucha con atención las respuestas de sus compañeros.	Contesta las interrogantes de forma coherente y entendible.	Comunica sus dudas y aporta algo cuando participan sus compañeros.
1	Arizmendi Arias Daniel Alejandro					
2	Ayala Popoca Jennifer Silvana					
3	Balderas Castañeda María del Rosario					
4	Deciderio Hernández Carmen Abigail					
5	Escobar Palma Oliver					
6	Esquivel Aguilar Katia Guadalupe					
7	Espinoza Hernández Estefany Guadalupe					
8	Guadarrama González Diego Kenny					
9	Hernández Díaz Mía Giselle					
10	Hernández Hernández Edwin Yael					
11	Hernández Hernández María Oliva					
12	Mercado Sotelo Jimena					
13	Morales Martínez Juan Zaid					
14	Quiroz Calvo Santiago					
15	Samano Muñoz María Fernanda					
16	Sánchez Ayala Emireth Fernanda					



## Anexo 11. Fotografías de los juegos



Juegos de autoconocimiento  
"Diccionario saltarín"



Juego de "Adivina quién"





Juego de "Gallinita ciega"



Juegos de autorregulación  
"Pastel partido"





Juego "El cazador"



Juego "La cuerda"



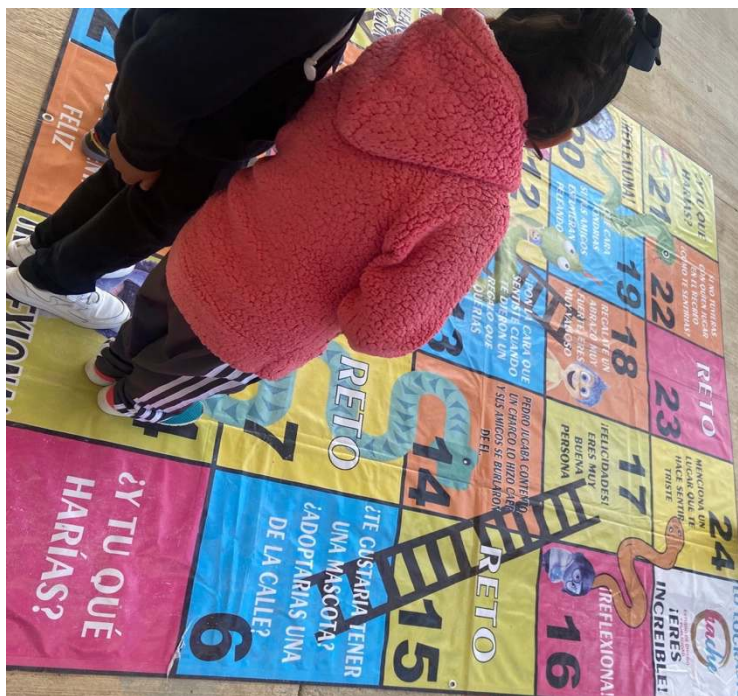


Juegos empatía  
"Juego de roles"



Juego "Lazarillo"





Juego "Serpientes y escaleras"



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

EDOMÉX  
DECISIONES FIRMES, RESULTADOS FUERTES.

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

Coatepec Harinas, México a 8 de julio de 2022

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

La que suscribe Dra. Ma. Eugenia Flores Díaz Asesora de la estudiante Velázquez Salazar Margarita matrícula 181524730000 de 8° semestre de la Licenciatura en Inclusión Educativa quien desarrolló el **Trabajo de Titulación** denominado Fortalecimiento de habilidades socioemocionales a través del juego en segundo grado 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**

**DRA. MA. EUGENIA FLORES DÍAZ**

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.**

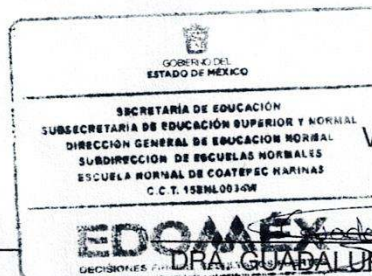
Toluca, Méx., a 16 de junio de 2022.

**C. VELÁZQUEZ SALAZAR MARGARITA**  
**NÚMERO DE MATRÍCULA: 181524730000**  
**P R E S E N T E**

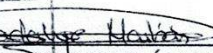
Con fundamento en Capítulo V Acreditación, Numeral 5.7 Acreditación del trabajo de titulación, inciso c, de las "Normas específicas de control escolar relativas a la selección, inscripción, reinscripción, acreditación, regularización, certificación y titulación de las licenciaturas para la formación de docentes de educación básica, en la modalidad escolarizada (Planes 2018)" (SEP 2018:17) y en mi calidad de asesora, por este medio informo a usted que, una vez concluido el documento en la modalidad de Tesis de Investigación que lleva por título: "Fortalecimiento de habilidades socioemocionales a través del juego en segundo grado 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 Inclusión Educativa.

ATENTAMENTE

  
DRA. MA. EUGENIA FLORES DÍAZ  
ASESORA



VO. BO.

  
DRA. GUADALUPE MARBÁN VÁZQUEZ  
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  
P R E S E N T E**

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. VELÁZQUEZ SALAZAR MARGARITA  
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: **"FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES A TRAVÉS DEL JUEGO EN SEGUNDO GRADO 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 DELGADO VELÁZQUEZ  
SUBDIRECTOR ACADÉMICO

SECRETARIO

MTRA. CATALINA DÍAZ HERNÁNDEZ  
PROYECTO DE TITULACIÓN L.I.E.



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