



VERACRUZ
GOBIERNO
DEL ESTADO



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE VERACRUZ
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD REGIONAL 305 COATZACOALCOS

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA

**EL JUEGO COMO MEDIO PARA FORTALECER HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**

MONOGRAFÍA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN PEDAGOGÍA

PRESENTA:

YAMILEIDY PEREZ GONZALEZ

ASESOR:

ING. GERARDO AQUILINO TAGANO CANO

COATZACOALCOS, VERACRUZ, ABRIL 2025



DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

Coatzacoalcos, Ver., 21 febrero 2025.

C. YAMILEIDY PEREZ GONZALEZ

PRESENTE:

En mi calidad de presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado por la Comisión Revisora a su trabajo intitulado **EL JUEGO COMO MEDIO PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR**, Opción: **MONOGRAFÍA**, para obtener el Título de **LICENCIADA EN PEDAGOGÍA**, a propuesta de su asesor **ING. GERARDO AQUILINO TAGANO CANO**, manifiesto a Usted que reúne los requisitos establecidos en materia de titulación, que exige esta Universidad.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE
"EDUCAR PARA TRANSFORMAR"

LIC. CARMEN ALEMÁN MEZA.
PRESIDENTE DE LA H. COMISIÓN DE TITULACIÓN
UNIDAD REGIONAL 305 UPN.



B.E.V.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL
UNIDAD REGIONAL
305
COATZACOALCOS, VER.



El trabajo que se presenta se intitula **EL JUEGO COMO MEDIO PARA FORTALECER HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR, EN LA CIUDAD DE COATZACOALCOS VERACRUZ, 2024-2025.**

Dicho trabajo es el resultado de mi experiencia como estudiante y docente dentro del campo de la educación. En ella se presentan diferentes estrategias que se pueden llevar a cabo con las alumnas y alumnos de educación preescolar, con la finalidad de tener una mejor experiencia de aprendizaje en la que las y los estudiantes tengan la capacidad de reconocer, expresar y regular sus emociones, así como fomentar habilidades de convivencia positiva, como la empatía, la cooperación y la resolución de conflictos.

En esta monografía se destaca la importancia que tiene el juego en la educación, ya que fortalece habilidades de construir relaciones sanas con compañeros y adultos, manejar emociones de manera adecuada, reduciendo la frustración, fomentando la autoestima y la confianza en sí mismos, resolviendo conflictos de manera pacífica y facilitar la adaptación de las y los estudiantes al entorno escolar y social, fortaleciendo su bienestar emocional.

El autor Jean Piaget consideraba el juego como una actividad fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños construir su conocimiento a través de la exploración y la interacción con su entorno. Desde su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget veía el juego como una forma en la que los niños asimilan nuevas experiencias y las incorporan a sus esquemas mentales

En su obra "La formación del símbolo en el niño" (1945), Piaget explica cómo el juego simbólico es fundamental en el desarrollo infantil, ya que permite a los niños representar la realidad a través de la imaginación y la imitación.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
-------------------	---

CAPÍTULO I

DELIMITACIÓN CONCEPTUAL Y CONTEXTUAL DEL TEMA	7
---	---

1.1 Justificación del Tema.....	7
---------------------------------	---

1.1.1 Antecedentes	7
--------------------------	---

1.2 Pregunta de Investigación.....	13
------------------------------------	----

1.3 Objetivo General	13
----------------------------	----

1.4 Objetivos Específicos	13
---------------------------------	----

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS – METODOLÓGICOS	15
--	----

2.1 Sustento Teórico del Juego Lúdico.....	15
--	----

2.1.1 Conceptos sobre el juego.....	15
-------------------------------------	----

2.2 Marco Conceptual del Juego Lúdico de Jean Piaget	16
--	----

2.2.1 Juego de ejercicio o funcional (etapa sensoriomotora).....	16
--	----

2.2.2 Juego simbólico o de ficción (etapa preoperacional)	17
---	----

2.2.3 Juego de reglas (etapa de las operaciones concretas).....	17
---	----

2.3 Marco Conceptual del Juego Lúdico de Lev Vygotsky	18
---	----

2.3.1 El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento abstracto	18
--	----

2.3.2 El juego como actividad culturalmente mediada.....	19
--	----

2.3.3 El impacto del lenguaje en el juego.....	19
--	----

2.4 Marco Conceptual del Juego Lúdico de Melanie Klein	20
--	----

2.4.1 Juego como expresión de fantasías inconscientes; Error! Marcador no definido.	
--	--

2.4.3 Juego como herramienta terapéutica	21
2.4.4 Importancia del juego en el desarrollo emocional.....	22
2.5. Metodología de la Investigación	22
2.5.1 Enfoque Metodológico.....	22
2.6 Diseño de la Investigación	23

CAPÍTULO III

PLAN Y PROGRAMA DE PREESCOLAR EN EL ÁMBITO SOCIOEMOCIONAL .. 24

3.1 Análisis del Componente Socioemocional en el PEP	24
3.2 Competencias del Desarrollo Socioemocional.....	24
3.2.1 Reconocimiento y manejo de emociones	24
3.3 Desarrollo de Empatía	25
3.4 Resolución de Conflictos	25
3.5 Formación de Vínculos Sociales	26
3.6 Relación con los Otros Campos Formativos	26
3.7 Estrategias Pedagógicas Para Fomentar lo Socioemocional	27
3.8 Evaluación del Desarrollo Socioemocional	28
3.9 Ejemplo de Actividad Transversal Socioemocional.....	28

CAPÍTULO IV

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA ACTIVIDAD Y JUEGO LÚDICO..... 29

4.1 Didácticas Para Mejorar el Ambiente en el Aula.....	29
4.2 El Juego de las Emociones	31
4.3 El Juego de las Figuras	33
4.4 Lanza y Atina.....	35
4.5 ¿Qué Falta?	36
4.6 Buscando los Números Perdidos del Gusano.....	37

CONCLUSIÓN 40

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

Esta investigación con el nombre: “El juego como medio para fortalecer habilidades socioemocionales en la educación inicial” es un tema de gran ayuda para la educación, ya que con esto podemos cambiar las dinámicas en el salón de clases, dejar a un lado la enseñanza tradicional y soporífero.

De igual forma se tomará en cuenta las dinámicas en grupos y su importancia ante la alternativa del aprendizaje grupal, en donde se explicará que se entiende por aprendizaje grupal y las implicaciones que tiene esta concepción cuando se requiere trabajar en ella, que resultados se puede obtener y porque se considera una alternativa en la formación de profesores, este trabajo pretende aportar reflexiones sobre los elementos que favorecen y obstaculizan al proceso de aprendizaje grupal.

La importancia del tema en el ámbito de la pedagogía radica en que el juego como estrategia de aprendizaje promueve un ambiente más dinámico y participativo, facilitando la adquisición de conocimientos de manera natural y motivadora.

Según Piaget (1972), el juego es fundamental en el desarrollo cognitivo, ya que permite a los estudiantes explorar, experimentar y asimilar nuevos conceptos a través de la interacción y la creatividad.

Este estudio puede contribuir al campo pedagógico al proporcionar evidencias empíricas sobre la efectividad del juego en el aula, así como al ofrecer recomendaciones prácticas para su implementación, lo que podría mejorar la calidad educativa y fomentar un aprendizaje más significativo.

Las dinámicas como proceso grupal es una experiencia social de aprendizaje integral, en la que se conjugan aprendizajes de distinto orden y se proporciona la transferencia de los aprendizajes a la práctica cotidiana, esta es una experiencia colectiva que dinamiza internamente a cada participante promoviendo introspección y reflexión.

Dentro del primer capítulo se establecen los antecedentes para contextualizar el tema, seguido de la motivación que explica la razón personal o académica detrás de la elección del tema.

La delimitación del tema define el alcance y los límites de la investigación. Los objetivos generales y específicos marcan las metas que se buscan alcanzar, mientras que la justificación argumenta la relevancia y necesidad del estudio.

Finalmente, la metodología describe el enfoque y los métodos utilizados para llevar a cabo la investigación.

En los Fundamentos Teóricos Metodológicos de estos capítulos se desarrollarán las bases teóricas y metodológicas que sustentan la investigación.

Se presentan las teorías, modelos y conceptos clave que guían el análisis del tema, se expone el enfoque metodológico que se utilizará, incluyendo las técnicas y herramientas que se emplearán para recopilar y analizar los datos.

En el Esquema Expositivo se organiza el contenido de la monografía de manera lógica y estructurada, este capítulo se enfoca en el desarrollo detallado del tema, siguiendo el orden y la estructura definidos en la investigación, sirve como un plan para la exposición de los hallazgos y argumentos principales.

Las Experiencias Docentes y Complicaciones Aplicando el Juego como estrategia de Aprendizaje se enfoca en la práctica educativa, se documentan y analizan las experiencias de los docentes al aplicar el juego como una estrategia de aprendizaje, resaltando las complicaciones y desafíos encontrados y se discuten las dificultades prácticas y se sugieren posibles soluciones basadas en la experiencia y la teoría.

Por último, en el capítulo de las Didácticas para Mejorar el Ambiente en el Aula aborda estrategias didácticas para mejorar el ambiente de aprendizaje en el aula. Se presentan técnicas y métodos específicos que pueden ser implementados para crear

un entorno más efectivo y positivo, se incluye la conclusión general del estudio, los anexos con materiales complementarios y la bibliografía que respalda la investigación.

La importancia de abordar este tema de investigación es para que los alumnos se hagan personas motivadas, que sepan pensar, reflexionar y sobre todo sean personas sociales, esta técnica de aprendizaje es una buena forma de poder ver sus habilidades, competencias y capacidades de cada alumno, nos permite ver parte del currículum en vivo, las principales motivaciones que nos llevan a utilizar una dinámica adecuada al grupo que, animamos, puede ser: para crear confianza y lograr un buen clima de interrelación, para favorecer la cooperación, esto es para lograr una mayor productividad en el logro de los objetivos.

Las dinámicas grupales son muy importantes porque constituyen una herramienta que permite al docente, canalizar y orientar a los fenómenos que tienen lugar en la clase en favor de un resultado educativo óptimo, pero no obstante es necesario señalar que se trata de un método más al servicio del docente, de manera que uso a adaptarse a cada circunstancia, a cada grupo de estudio, a cada nivel.

Las dinámicas grupales constituyen a un medio, se ocupa para fomentar relaciones más estrechas, con el fin de desarrollar actitudes de cooperación y estableciendo lazos emocionales entre los miembros de un grupo, de igual forma, facilitan la búsqueda de soluciones a los problemas, la resolución de conflictos internos del grupo, la integración y comunicación intergrupales, el desarrollo del sentido crítico y hacen más efectivo el trabajo en grupo, además de facilitar su proceso de aprendizaje, estimula estados emocionales positivos y una movilidad que ayuda a desarrollar en el alumno un estado físico y mental conveniente para el aprendizaje.

Las dinámicas sirven para que los alumnos creen en ellos mismos, que se integren entre los miembros de un equipo y afianzar la confianza entre ellos, son ejercicios atractivos, en el cual siempre se van adaptando a todas las edades, circunstancias, y zona, ya sea rural, marginal, urbana, siempre y cuando se ayude a los alumnos a comprender y crear en ellos amor por la educación.

El propósito de este trabajo de investigación es la aportación de nuevas ideas, de interacción, comunicación, dinámicas diferentes, y sobre todo hacer a un lado una educación tradicional, que solo aporta un conocimiento en donde a los alumnos no los deja expresar, ni aportar sus propios conocimientos, ya que el único que puede transmitir conocimiento es el profesor.

Se aportará técnicas diferentes para dar una clase más dinámica, con los cuales se podrá potenciar el aprendizaje de los alumnos en las aulas, estimulando su interés, motivación y ganas de adquirir conocimientos

Entre las técnicas que se analizaran, se estará destacando, la interacción entre los alumnos, aplicación de exámenes o pruebas cortos, implementación de colaboración entre ellos, herramientas tecnológicas, proporcionar un debate entre los alumnos de un tema sencillo que conozcan, fomentar la creación de proyectos independientes, fomentar la creación de proyectos independientes, motivar a la clase, etc.

Las dinámicas grupales, son estrategias para el aprendizaje, aquí vamos a saber porque es importante entender que el aprendizaje no solo se desarrolla con patrones rigurosos de formación, dentro de los procesos de aprendizaje las dinámicas se van construyendo como una herramienta primordial para que los niños aprendan mientras se divierten.

Con ayuda de estas dinámicas, los alumnos pueden satisfacer sus necesidades básicas, expresar sus deseos, fortalecer los canales de expresión, desarrollar la inteligencia emocional y promover las habilidades sociales, que los alumnos puedan desarrollarse a través del tiempo, y puedan entrar dentro de la sociedad y poder expresar sus emociones.

La teoría sociocultural de Vygotsky afirma que el desarrollo del ser humano está íntimamente ligado a su interacción con el contexto socio histórico-cultural; de esta interacción el sujeto logra desarrollar sus potencialidades que serán la base de su desarrollo como individuo y aprendiz.

Como individuo logrará desenvolverse en su desempeño personal familiar, y profesional, entre otros aspectos, así es importante considerar que estos desarrollos lograrán fortalecer las potencialidades de los individuos, su expresión y crecimiento artístico cultural.

Pues como bien lo señala Moll (1993), para Vygotsky la educación implica el desarrollo potencial del sujeto, y la expresión y el crecimiento de la cultura humana.

Por otro lado, Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa.

El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos.

Otro autor que es importante destacar es, David Ausubel, el cual llegó a convertirse en uno de los grandes referentes de la psicología constructivista, como tal, este autor ponía mucho énfasis en elaborar la enseñanza a partir de los conocimientos que tiene el alumno, esto quiere decir, que el primer paso en la tarea de enseñar debía ser averiguar lo que sabe el estudiante para así conocer la lógica que hay detrás de su modo de pensar y actuar consecuentemente.

Ausubel buscaba un proceso en la enseñanza que ayudará al estudiante a que siga aumentando y perfeccionando el conocimiento que ya tiene, en vez de ponerle un temario que debe ser memorizado, para él la educación no podía ser transmisión de datos unilaterales.

Ausubel trabajó con la idea del aprendizaje significativo, el cual es un conocimiento verdadero que solo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen, es decir que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores, no porque sea lo mismo si no porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado.

Por eso el nuevo conocimiento encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez se ve reconfigurado por el primero.

Se estarán mostrando las diferentes maneras de implementar las estrategias dentro del aula, encontrar las estrategias y sobre todo saber qué es lo que queremos hacer, el cambio al que queremos llegar con este tema, como lo que el cambio en la educación, de igual forma descubrir cuáles son las diferentes técnicas de investigación y hacia donde se limitaran las dinámicas.

La monografía está organizada en cinco capítulos, cada uno con un propósito específico dentro de la estructura general de la investigación.

CAPÍTULO I

DELIMITACIÓN CONCEPTUAL Y CONTEXTUAL DEL TEMA

1.1 Justificación del Tema

En este primer capítulo se encuentran los antecedentes desde la época prehispánica de como se ha ido transformando la educación en base a las necesidades que ha tenido la sociedad con el paso de las décadas, así como la institucionalización de la escuela, abriendo paso a una educación laica, gratuita y obligatoria.

1.1.1 Antecedentes

En la historia la educación ha tenido diferentes cambios, al principio la educación era solo para muy pocas personas , ya que no todos tenían la posibilidad económica de estar en una escuela, de igual forma la educación era por clase, la mujer no tenía por qué tener preparación , ya que a ellas solo se les enseñaba ser madres, atender, y cocinar en cambio los hombres podían tener la preparación, pero a menudo se les enseñaba a pelear para las guerras y es aquí donde se habla de la Los pueblos mesoamericanos los cuales eran conscientes de que toda la población debía recibir un mínimo de instrucción, por lo que había escuelas para las clases altas de la sociedad y escuelas para los sectores populares, en las que a su vez, se hacía diferencia entre la educación de los hombres y de las mujeres (Báez Jorge, F. 2001).

La principal referencia para estudiar la educación del México prehispánico es la educación del pueblo mexicana.

Los antecedentes prehispánicos de las escuelas eran el calmécac y el telpochcalli, que fungían como los principales recintos de educación del pueblo mexicana; cabe señalar que esta educación no era exclusiva de esta comunidad, ya que se sabe que el modelo era compartido por diferentes pueblos mesoamericanos (Báez Jorge, F. 2001).

Glifo náhuatl que representa la escuela para la nobleza era el calmécac, al que asistían los hijos de gobernantes, sacerdotes y guerreros, en este lugar se les enseñaba, entre

otras cosas, historia y astronomía, la medición del tiempo, música y filosofía, religión, hábitos de limpieza, cuestiones de economía y gobierno, pero, sobre todo, disciplina y valores morales, ya que los principales rubros a cubrir por parte de estas sociedades incluían el aspecto militar, religioso, pues se trataba del sector social encargado de gobernar, a estas escuelas asistían los hijos de los sacerdotes, guerreros, jueces, senadores, maestros y gobernantes (Báez Jorge, F. 2001).

Para el pueblo, existía una escuela llamada Telpochcalli. El Telpochcalli fue una institución educativa en la sociedad azteca de Mesoamérica, era una escuela secundaria donde los niños de la clase común recibían educación en habilidades prácticas, así como en historia, religión y ética.

El currículo incluía actividades como el aprendizaje de artesanías, entrenamiento militar y educación cívica.

La educación en el Telpochcalli estaba destinada a preparar a los jóvenes para roles específicos en la sociedad, ya sea como guerreros, artesanos u otros roles importantes (León Portilla 1989).

Se encontraba una escuela de este tipo en cada barrio o calpulli. Allí se les enseñaba a los Macehualtzin a servir a su comunidad y a la nobleza, pero principalmente se les enseñaban distintas habilidades para la guerra (León Portilla 1989).

Las mujeres del México prehispánico eran educadas en casa por sus madres en las labores del hogar y valores morales. Sin embargo, había una escuela llamada Ichpochcalli para quienes aspiraban a convertirse en sacerdotisas, y únicamente podían tener acceso a ella las mujeres de la nobleza, también había escuelas especiales llamadas Cuicacalli, donde se les enseñaba a cantar, entre otras actividades, siempre con un fin religioso, aunque esta última no era exclusivamente para las mujeres (Báez Jorge, F. 2001).

La Iglesia Católica ha colaborado para la educación en México, dentro de su participación ha tenido una pequeña parte positiva al abrir colegios para enseñar a leer a niños, lo negativo de la iglesia católica en México eran los castigos crueles que imponía a los que incumplían con las tareas o quebrantaban una regla, la educación cristiana católica se fundamenta en la eficiencia, eficacia y efectividad, mejoramiento continuo y calidez, basada en estándares internacionales como estrategia para la formación de seres humanos felices y la satisfacción de la comunidad educativa y la sociedad (Bazant. M 1993).

Pero todo esto debía tener un cambio al pasar el tiempo, la iglesia y la educación tenía que estar separadas y es cuando la Constitución de 1917 reformó la de 1857, fue la primera que no se juró en nombre de Dios y que estableció el Estado laico en México, ya que la de 57 todavía había establecido que el Estado mexicano protegería al culto católico (Báez Jorge, F. 2001).

La educación después de la revolución tuvo nuevos cambios.

Con el nacimiento del nuevo Estado, éste se traza por lo menos dos objetivos básicos respecto a la educación pública:

- 1.- La alfabetización masiva de los habitantes del país.
- 2.- La institucionalización de la escuela como representación del Estado, sobre todo en áreas rurales lejanas. “La constitución de 1917 en su artículo tercero establecía:

La enseñanza es libre; pero será laica la que se dé en los establecimientos oficiales de educación, lo mismo que la enseñanza primaria, elemental y superior que se imparta en los establecimientos particulares.

Ninguna corporación religiosa, ni ministro de algún culto, podrán establecer o dirigir escuelas de instrucción primaria.

Las escuelas primarias particulares sólo podrán establecerse sujetándose a la vigilancia oficial, en los establecimientos oficiales se impartirá gratuitamente la enseñanza primaria”.

La Constitución básicamente enfatiza el laicismo educativo y la educación gratuita, con el fin de promover la vigilancia del Estado sobre la misma.

“La enseñanza es libre; pero será laica la que se dé en los establecimientos oficiales de educación, lo mismo que la enseñanza primaria, elemental y superior que se imparta en los establecimientos particulares.

Ninguna corporación religiosa, ni ministro de algún culto, podrán establecer o dirigir escuelas de instrucción primaria” Venustiano Carranza (art. Tercero. 1916).

El motivo de esta investigación es hacer un cambio en la educación primaria, buscando diferentes estrategias para educar, enseñar y motivar de una forma diferente a las y los niños, dejando a un lado a la educación tradicional y encontrar estrategias como son los juegos, dinámicas, juegos al aire libre, dinámicas grupales etc.

Con la finalidad de crear a estudiantes pensadores que se sientan motivados por un nuevo aprendizaje.

Con este tema se fomentará el desarrollo del juego en el contexto educativo e implementar actividades lúdicas e innovadoras a nivel perceptivo y motor, promoviendo la creatividad, la atención, la memoria, la imaginación, para favorecer la apropiación del conocimiento y la relación con el entorno.

Por ejemplo, cuando estaba pequeña asistía a la primaria, me gustaba ser muy dinámica, pero los maestros que me daban clases eran tradicionales, ellos no nos dejaban participar ni expresar nuestras opiniones, ya que ellos decían “El maestro es el que sabe”, entonces nos hicimos personas no expresivas, no sabemos cómo hablar enfrente de otras personas, ya que sentíamos que estábamos mal.

Con el paso del tiempo y cambiando de escuela conocí a maestros que ponían a exponer a sus alumnos y ellos hablaban tan fluidamente del cualquier tema que les tocara, en mi caso no podía expresarme, hasta que trabajé en ello, con los maestros nuevos, motivándome, enseñándome a quitarme la pena de hablar enfrente de los demás.

Al pasar el tiempo, veo que todavía hay profesores tradicionalistas que enseñan a los alumnos solo pensamientos que les van transmitiendo tal y como se los dice el maestro, los alumnos no piensan por ellos mismos, al no tomar en cuenta las capacidades y habilidades particulares de cada alumno este sistema tradicional puede hacer que el alumno o alumna pierda su identidad.

Los profesores son los que proporcionan la información, los datos, el conocimiento y los alumnos en cambio son solo los receptores, de este modo la capacidad creativa de los niños se va reduciendo ya que el maestro les proporciona todo lo que necesitan, por ello busco con mi tema que las y los estudiantes sean personas que aprendan a pensar, que busquen información, que hagan sus tareas como ellos quieran, con actividades que les abra su mente y vean a la educación y lo que aprenden de forma diferente.

Trabajando con niños de primaria y estudiando la universidad, me pude percatar que no importa la edad que tengan los niños y jóvenes, siempre les gusta una clase interactiva, en donde se implementen juegos y dinámicas en las que se diviertan, competir tanto por equipo como individual, esto me motiva a un más a pensar que las clases tanto a nivel preescolar hasta universidad pueden tener diferentes formas de crearla, me gustaría que las clases fueran divertidas, que cuando se esté jugando se esté aprendiendo tanto un tema en especial como aprender a conocerse, saber los valores, las emociones, saber de igual forma a convivir a hablar fluidamente con los demás, no crear a niños que no sepan expresarse, tímidos, y que no puedan socializar con las demás personas.

En la educación existen diferentes tipos de enseñanza, al igual que diferentes tipos de alumnos, pero algo que pude notar es que a los alumnos, sobre todo en educación preescolar que son niños de entre 3 a 7 años, les gusta más la educación social, en donde interactúen con diferentes niños, aunque no sean de su salón de clases, les gusta pararse, estar inquietos y si les ponen una actividad en donde tengan que estar en constante movimiento, ellos se van a poner contentos y le van a echar más ganas a una clase tan dinámica, que una clase en donde solo estén sentados y escuchando sin tener algún movimiento en donde solo se oye la voz del docente.

Por este motivo se busca dar un giro en la educación, centrándonos en la educación preescolar en donde los niños les gusta y les apasiona estar jugando, corriendo, cantando, saltando en donde sus mentes se distraen tan fácilmente, por esa razón, quiero hablar de las diferentes técnicas en la educación y como los alumnos aprenden mejor con las dinámicas llevando a cabo buenas técnicas de aprendizaje.

Cuando los alumnos están en la edad en la que todo es juego para ellos, la mejor forma de aprendizaje es implementar diferentes métodos de educación para que aprendan significativamente, haciendo lo que más le gusta, en este caso jugar y divertirse.

Las dinámicas con ayuda del profesor se pueden relacionar con lo que se está analizando en clase, por ejemplo, cuando se están viendo la materia de matemáticas es la mejor materia para organizar clases interactivas, en las que los niños pueden ocupar sus habilidades mentales con el juego o la socialización.

Para llevar a cabo la investigación se plantean las siguientes preguntas que guiaran el desarrollo del trabajo:

1. ¿Cómo era la educación anteriormente?
2. ¿Por qué es importante el juego?

3. ¿De qué manera se puede implementar las dinámicas para promover un mejor ambiente de aprendizaje?
4. ¿Qué técnicas utilizan los docentes para enseñar dentro del aula?
5. ¿Cómo puede el docente mejorar su práctica educativa?

1.2 Pregunta de Investigación

¿Cómo la implementación del juego como herramienta de apoyo en la educación inicial puede contribuir al desarrollo de técnicas innovadoras que permitan alcanzar los aprendizajes esperados en los estudiantes?

1.3 Objetivo General

Desarrollar técnicas innovadoras implementando los juegos para alcanzar los aprendizajes esperados de los alumnos y los alumnos de educación preescolar.

1.4 Objetivos Específicos

1. **Implementar estrategias para facilitar el proceso educativo:** Este objetivo es fundamental porque en el campo de la educación preescolar, los métodos de enseñanza efectivos son esenciales para asegurar que los estudiantes comprendan y retengan el conocimiento de manera significativa, las estrategias innovadoras que integran dinámicas sociales pueden simplificar conceptos complejos, haciendo que el aprendizaje sea más accesible y efectivo.
2. **Promover confianza en los alumnos a través del trabajo colaborativo:** la confianza en uno mismo es un factor crucial en el éxito académico y personal de los estudiantes, promover la confianza mediante el trabajo en equipo no solo fortalece las relaciones interpersonales entre los estudiantes, sino que también mejora su disposición para participar activamente en el proceso de aprendizaje.

3. **Crear actividades atractivas como el juego siempre adaptándolas a las edades y circunstancias:** Las actividades lúdicas son herramientas poderosas en la educación primaria, ya que los niños aprenden mejor cuando están comprometidos y motivados, por ende, adaptar juegos y actividades a las edades y circunstancias específicas de los estudiantes asegura que el aprendizaje sea relevante y significativo.
4. **Fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales a través de dinámicas de grupo:** El desarrollo socioemocional es crucial en la educación primaria, ya que prepara a los estudiantes para interactuar de manera positiva y efectiva con los demás.
5. **Evaluar el impacto de las dinámicas sociales en el rendimiento académico de los estudiantes:** Evaluar su impacto proporciona datos valiosos que pueden guiar futuras mejoras en las técnicas educativas y asegurar que se maximicen los beneficios para los estudiantes.

CAPÍTULO II

FUNDAMENTOS TEÓRICOS – METODOLÓGICOS

2.1 Sustento Teórico del Juego Lúdico

2.1.1 Conceptos sobre el juego

El juego es una actividad fundamental de los niños, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinado el cual favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales.

Es conceptualizado como la actividad que puede llevar a cabo uno o más sujetos calificados como jugadores.

Para que estas actividades se lleven a cabo, resulta necesario emplear herramientas diversas o la imaginación, de manera que se pueda elaborar una situación con diferentes reglas para determinar quién es el ganador y quien es el perdedor de la actividad, esto se hace para promover el entretenimiento y la competitividad entre los jugadores.

El juego ha evolucionado a través del tiempo, sus características han ido variando en función del valor atribuido al juego y el contexto sociocultural en el que se han desarrollado.

Los juegos se pueden ir clasificando por diferentes criterios algunos de ellos se basan en:

- La capacidad que se desarrolla.
- La intervención del adulto.
- El espacio físico donde ocurre.
- La dimensión social.

- El número de participantes.
- El material que se usa.

Muchos autores han definido el juego; pero cada uno toma diferentes referencias para explicar el término, no existe como tal una definición unitaria del concepto de juego.

2.2 Marco Conceptual del Juego Lúdico de Jean Piaget

El juego lúdico en el marco de la teoría de Jean Piaget se enmarca dentro de su visión del desarrollo cognitivo infantil.

Según Piaget, el juego es una actividad esencial para el desarrollo intelectual y emocional del niño, ya que le permite asimilar y acomodar nuevas experiencias dentro de sus esquemas mentales.

Piaget destaca tres tipos principales de juegos que corresponden a las etapas de desarrollo cognitivo:

2.2.1 Juego de ejercicio o funcional (etapa sensoriomotora)

Es el juego que predomina en el estadio sensoriomotor, que abarca desde el nacimiento hasta los 2 años.

Este tipo de juego consiste, principalmente, en la repetición de ciertas acciones con el fin de obtener un resultado inmediato y placentero

Se observa en los primeros años de vida (0 a 2 años).

Características: Los niños repiten acciones simples para el placer que les produce (ejemplo: agitar un sonajero o lanzar un objeto repetidamente).

Este tipo de juego ayuda a fortalecer habilidades sensoriomotoras, como la coordinación mano-ojo, y fomenta la exploración del entorno.

En esta etapa, el juego no tiene un propósito simbólico; se basa en la repetición y en la interacción directa con el mundo físico.

2.2.2 Juego simbólico o de ficción (etapa preoperacional)

Predomina entre los 2 y 7 años.

Características: Los niños imitan roles o situaciones de su entorno, como jugar a ser mamá, doctor o superhéroe.

Se manifiesta la capacidad de representación simbólica, es decir, utilizar un objeto o acción para representar algo diferente (por ejemplo, usar una caja como si fuera un carro).

Este tipo de juego permite a los niños expresar emociones, desarrollar habilidades sociales y explorar su imaginación.

Refleja el egocentrismo propio de esta etapa, ya que los niños interpretan el mundo desde su perspectiva

2.2.3 Juego de reglas (etapa de las operaciones concretas)

Aparece alrededor de los 7 años en adelante.

Características: Se introducen reglas que estructuran el juego, como en juegos de mesa, deportes o actividades grupales.

Este tipo de juego fomenta habilidades como la cooperación, la toma de turnos y la comprensión de normas sociales.

Los niños desarrollan un sentido de justicia y comienzan a aceptar puntos de vista diferentes al suyo.

2.3 Marco Conceptual del Juego Lúdico de Lev Vygotsky

El marco conceptual del juego lúdico en la teoría de Lev Vygotsky destaca su importancia como herramienta para el desarrollo social, emocional y cognitivo de los niños.

Desde la perspectiva de Vygotsky, el juego no solo es una actividad recreativa, sino un escenario clave para el aprendizaje mediado por la interacción social y el desarrollo cultural, los aspectos más relevantes de su teoría incluyen:

1. Vygotsky considera el juego como un espacio ideal para que los niños se sitúen en su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definida como la distancia entre lo que pueden hacer de manera independiente y lo que pueden lograr con la ayuda de un adulto o compañero más competente (Vygotsky, 1978).

En el juego, un niño siempre se comporta más allá de su edad promedio, por encima de su comportamiento diario; en el juego, es como si fuera más grande de lo que es en realidad. (Vygotsky, 1978, p. 102)

Durante el juego, los niños enfrentan desafíos que están más allá de sus capacidades actuales, pero que pueden superar mediante la interacción y el apoyo social.

Ejemplo: Cuando un niño juega a ser un médico, actúa "como si" ya tuviera las habilidades de un adulto, adelantándose a su nivel real de desarrollo.

2.3.1 *El juego simbólico y el desarrollo del pensamiento abstracto*

El juego simbólico es clave en la teoría de Vygotsky, ya que fomenta la capacidad de los niños para abstraer y representar la realidad.

En este tipo de juego, los niños utilizan objetos, ideas o acciones para representar algo más, lo que fortalece sus habilidades cognitivas y lingüísticas.

A través de esta representación simbólica, los niños comienzan a dominar conceptos complejos y a experimentar con roles y normas sociales (Vygotsky, 1978).

2.3.2 El juego como actividad culturalmente mediada

Para Vygotsky, el juego no ocurre en un vacío social; está profundamente influido por la cultura y los valores del entorno en el que se desarrolla.

“El juego crea una zona imaginaria de actividad, que permite al niño operar en el plano de lo social y cultural” (Vygotsky, 1978, p. 96).

Los niños aprenden normas, roles y prácticas culturales a través del juego, lo que facilita su incorporación a la sociedad (Vygotsky, 1978).

Los juegos de roles, en particular, permiten a los niños explorar las expectativas y reglas sociales, fomentando su comprensión del mundo adulto.

2.3.3 El impacto del lenguaje en el juego

El lenguaje es fundamental en el juego, ya que actúa como mediador principal para la interacción y el desarrollo cognitivo.

Vygotsky (1978) destaca que el juego es una actividad social en la que el lenguaje permite a los niños negociar roles, reglas y objetivos. Según su teoría sociocultural, el lenguaje se convierte en una herramienta esencial para la interacción social y el aprendizaje.

"El desarrollo del lenguaje no solo mejora la comunicación, sino que transforma las capacidades mentales y sociales del niño."

Según la teoría sociocultural de Vygotsky, el aprendizaje ocurre en un contexto social, y el lenguaje es la herramienta principal para mediar este aprendizaje. En el juego, los niños internalizan normas sociales y culturales, al mismo tiempo que practican habilidades lingüísticas y cognitivas avanzadas.

"El desarrollo del lenguaje y el juego están interrelacionados: ambos son productos de la interacción social y cultural.

Vygotsky también plantea que, en el juego, el lenguaje ayuda a los niños a autorregularse. Por ejemplo, cuando establecen reglas para un juego, el lenguaje se convierte en una guía que organiza sus acciones y pensamientos.

Por ejemplo, Si dos niños juegan a ser bomberos, usan el lenguaje para asignar roles ("Yo soy el que maneja el camión y tú apagas el fuego") y para crear la narrativa del juego ("¡El fuego está en el techo, rápido!"). Este proceso no solo mejora su capacidad de expresión verbal, sino también sus habilidades sociales y cognitivas.

2.4 Marco Conceptual del Juego Lúdico de Melanie Klein

El marco conceptual del juego lúdico en la teoría de Melanie Klein está profundamente vinculado a su enfoque psicoanalítico, que enfatiza la importancia del juego en la comprensión de los procesos emocionales inconscientes en los niños.

Klein desarrolló una metodología conocida como técnica del juego, que le permitió explorar el mundo interno infantil y comprender los conflictos emocionales, ansiedades y deseos que se manifiestan a través del juego.

Este enfoque destaca el papel del juego como una forma simbólica de expresión que facilita tanto el diagnóstico como el tratamiento terapéutico.

2.4.2 Juego como expresión de fantasías inconscientes

El juego permite a los niños externalizar sus fantasías inconscientes, que incluyen deseos ambivalentes, ansiedades y conflictos relacionados con las figuras parentales.

Klein identificó que los niños procesan sentimientos de amor, odio y culpa en el juego, lo que les ayuda a integrar y manejar estas emociones complejas (Klein, 1932).

“A través del juego, el niño revive sus experiencias emocionales y las hace manejables” (Klein, 1932, p. 45).

2.4.3 Juego como herramienta terapéutica

Klein utilizó el juego como una herramienta central en su enfoque psicoanalítico infantil:

Al observar el juego de los niños, los analistas pueden interpretar los conflictos y deseos inconscientes que afectan su comportamiento y emociones.

El juego también actúa como un espacio de catarsis emocional, permitiendo al niño procesar traumas y ansiedades.

Klein sostenía que el juego es el equivalente al lenguaje verbal en los adultos, ya que a través de él los niños comunican sus emociones y conflictos internos. En este sentido, el juego es un canal para que los terapeutas accedan al mundo emocional del niño. Klein menciona:

"El juego es la forma natural del niño de expresar lo que siente y piensa."

Según Klein, los niños proyectan en el juego sus fantasías inconscientes, miedos y deseos. Esto les permite exteriorizar conflictos psíquicos internos que están relacionados con sus primeras relaciones, especialmente las vinculadas con las figuras parentales.

En el juego, los niños recrean situaciones que simbolizan conflictos internos o externos, lo que les permite enfrentarlos y resolverlos. Esto tiene un efecto terapéutico, ya que reduce la ansiedad y ayuda al niño a encontrar un equilibrio emocional.

Un ejemplo de esto es cuando un niño que juega constantemente con muñecos en una escena de pelea puede estar externalizando conflictos relacionados con su entorno familiar, como discusiones entre sus padres. Al interpretar este juego, el terapeuta podría identificar sentimientos de inseguridad o miedo, ayudando al niño a procesarlos y manejarlos.

En resumen, Melanie Klein considera el juego como un puente esencial para explorar el mundo emocional del niño, permitiendo identificar conflictos inconscientes y trabajar en ellos de manera simbólica.

2.4.4 Importancia del juego en el desarrollo emocional

El juego lúdico, según Klein, es fundamental para el desarrollo de la capacidad simbólica, la regulación emocional y la construcción de relaciones saludables.

A través del juego, los niños no solo procesan conflictos internos, sino que también desarrollan habilidades para interactuar con los demás y comprender sus emociones.

2.5. Metodología de la Investigación

2.5.1 Enfoque Metodológico

Paradigma: Constructivista, ya que busca comprender cómo los niños construyen su desarrollo socioemocional a través de actividades lúdicas.

Tipo de Investigación:

Cualitativa: Centrada en explorar fenómenos subjetivos como emociones, interacciones y aprendizajes en el contexto del juego.

Exploratoria-Descriptiva: Analiza cómo el juego influye en las habilidades socioemocionales, describiendo estas relaciones con detalle.

Temporalidad: Investigación de corte transversal, realizada durante un periodo determinado del ciclo escolar.

2.6 Diseño de la Investigación

Objetivo del diseño: Implementar juegos como herramientas pedagógicas para fortalecer las habilidades socioemocionales en aulas de preescolar y evaluar su impacto en habilidades específicas: confianza, empatía, autorregulación, resolución de conflictos, y formación de vínculos sociales.

CAPÍTULO III

PLAN Y PROGRAMA DE PREESCOLAR EN EL ÁMBITO SOCIOEMOCIONAL

3.1 Análisis del Componente Socioemocional en el PEP

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social

El campo formativo Desarrollo Personal y Social engloba las competencias y aprendizajes esperados directamente relacionados con el área socioemocional. Este campo se subdivide en dos grandes áreas:

Identidad personal: Cómo los niños construyen una imagen de sí mismos, reconociendo sus emociones, capacidades y límites.

Relaciones interpersonales: Cómo se vinculan con otros a través del respeto, la empatía y la convivencia.

Objetivo central:

- Promover que los niños desarrollen habilidades para convivir sanamente, reconocer y expresar emociones, respetar diferencias y resolver conflictos de manera pacífica.

3.2 Competencias del Desarrollo Socioemocional

3.2.1 Reconocimiento y manejo de emociones

Competencias relacionadas:

- Reconoce sus propias emociones y las de los demás.
- Aprende a manejar emociones intensas como enojo, tristeza o miedo, usando estrategias adecuadas.

Aprendizajes esperados:

- Identifica diferentes emociones en situaciones cotidianas.
- Expresa verbalmente cómo se siente en diversos contextos.
- Utiliza técnicas de autorregulación, como respiración profunda o diálogo interno.

Ejemplo en práctica:

- Actividad: Juegos como "El semáforo de las emociones" donde los niños identifican y clasifican emociones según su intensidad.

3.3 Desarrollo de Empatía

Competencias relacionadas: Comprende cómo se sienten otras personas.

Muestra actitudes de ayuda, colaboración y apoyo hacia los demás.

Aprendizajes esperados:

- Escucha con atención a sus compañeros y muestra interés por sus sentimientos.
- Participa en actividades de apoyo mutuo, como ayudar a recoger materiales.

Actividad: Lectura de cuentos que exploran situaciones de amistad o empatía, como "Un amigo como tú" (donde los personajes enfrentan conflictos y los resuelven juntos).

3.4 Resolución de Conflictos

Competencias relacionadas:

- Encuentra soluciones pacíficas a problemas interpersonales.
- Aprende a negociar y ceder en ciertas circunstancias.

Aprendizajes esperados:

- Propone ideas para resolver conflictos, como compartir turnos en un juego.
- Reconoce cuándo es necesario pedir ayuda a un adulto para mediar un problema.

Ejemplo en práctica:

Actividad: Juegos de roles donde los niños practican resolver situaciones de conflicto con diálogo, como "Dos amigos quieren el mismo juguete".

3.5 Formación de Vínculos Sociales

Competencias relacionadas:

- Construye relaciones positivas con sus compañeros y maestros.
- Muestra respeto hacia las normas sociales del grupo.

Aprendizajes esperados:

- Saluda y se despide de manera respetuosa.
- Participa activamente en actividades colectivas como juegos y asambleas.

Ejemplo en práctica:

Actividad: Creación de acuerdos grupales al inicio del ciclo escolar, con pictogramas que representen reglas de convivencia.

3.6 Relación con los Otros Campos Formativos

El desarrollo socioemocional no se trabaja de forma aislada; está estrechamente ligado a los otros campos formativos:

- Lenguaje y comunicación: Promueve la capacidad de expresar sentimientos e ideas con claridad.

Ejemplo: Juegos donde los niños narren cómo se sienten usando un “micrófono de las emociones”.

- Pensamiento matemático: Desarrolla habilidades como la paciencia y la tolerancia a la frustración al resolver problemas.

Ejemplo: Resolver puzzles colaborativos donde cada niño tenga una pieza para contribuir al resultado final.

- Artes: Favorece la expresión emocional a través de actividades creativas.

Ejemplo: Dibujar cómo se sienten después de escuchar una canción o historia.

3.7 Estrategias Pedagógicas Para Fomentar lo Socioemocional

Estrategias directas:

- Círculo de emociones: Reuniones diarias donde los niños comparten cómo se sienten y escuchan a sus compañeros.
- Juegos colaborativos: Dinámicas grupales donde se refuercen valores como la solidaridad y el trabajo en equipo.

Estrategias indirectas:

- Ambiente seguro: Crear un espacio de confianza donde los niños puedan expresarse sin temor al juicio.
- Modelado: Los docentes deben ser un ejemplo de regulación emocional y empatía, mostrando cómo actuar ante situaciones emocionales intensas.

3.8 Evaluación del Desarrollo Socioemocional

El PEP enfatiza que la evaluación no debe ser cuantitativa, sino cualitativa y basada en observaciones continuas.

Indicadores sugeridos:

- ¿El niño reconoce y nombra sus emociones?
- ¿Busca ayuda o utiliza estrategias cuando enfrenta un conflicto?
- ¿Muestra disposición para trabajar en equipo?
- Herramientas
- Listas de cotejo.
- Anécdotas registradas por el docente.
- Portafolios de evidencias con dibujos o registros de actividades.

3.9 Ejemplo de Actividad Transversal Socioemocional

Actividad: "El árbol de las emociones"

Crea un árbol en el aula y proporciona hojas de papel.

Cada niño dibuja una cara que refleje cómo se siente (feliz, triste, enojado).

Los niños explican por qué eligieron esa emoción y colocan su hoja en el árbol.

Reflexionan juntos sobre cómo manejar emociones difíciles.

CAPÍTULO IV

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS EN LA ACTIVIDAD Y JUEGO LÚDICO

4.1 Didácticas Para Mejorar el Ambiente en el Aula

En mi experiencia como estudiante y ejerciendo la docencia pude notar que este tema en particular es fundamental para llevar a cabo una buena comunicación con nuestros alumnos, de igual manera conlleva a cambiar la forma de impartir una clase para quienes usan estos métodos como medio de enseñanza, les da una experiencia positiva, a los estudiantes y se les enriquece como persona y como profesionales futuros.

Durante mi práctica profesional he buscado el modo de impartir un buen aprendizaje, que sea atractivo visualmente y metodológicamente.

En este presente trabajo de investigación pude observar que las dinámicas, los juegos, las actividades en equipos son lo que mueve a los alumnos a interesarse por aprender.

Cuando realice mi servicio social en la escuela primaria “Mercedes Peniche de Cáceres” ubicado en la ciudad de Coatzacoalcos ver.

Las y los alumnos de primero y segundo año grupo A, siempre querían estar jugando, el recreo era la parte favorita del día, pero cuando sonaba la campana que indicaba entrar al salón de clases ellos se ponían muy tristes y pensaban que la diversión había acabado, entonces entre la maestra titular y yo realizábamos actividades en las cuales los niños pudieran entrar al salón con entusiasmo, los alumnos antes de salir al recreo la profesora Wendy les decía que al sonar la campana realizaríamos una actividad muy divertida.

Los alumnos esperaban con ansias entrar al salón de clases. Una de las actividades que realizamos en clase fue cuando estábamos viendo los temas de los señalamientos, la muestra tenía una lona muy grande con todas ellas impresas, ella sacaba una tarjeta y decía su significado, el alumno que lo encontrara era el ganador,

aquí los alumnos aparte de que aprendían y repasaban el tema antes visto, también desarrollaban sus habilidades de memoria, atención, discriminación visual, y a desarrollar estructuras cerebrales, practicas estrategias cognitivas y sociales.

Los alumnos se divertían jugando, ayudándose entre ellos y a tener en cuenta los cuidados que tenemos que tener con los señalamientos, a lo ultimo las y los niños de otros salones se unieron junto con su maestro para que ellos también jugaran.

Esta estrategia ayudo a que los alumnos se sintieran contentos, despiertos, estimulados y dejaran a un lado una clase tradicional, que solo es escribir o dibujar y estar sentados.

Pude notar en esa clase en particular que los alumnos más pequeños siempre quieren estar realizando actividades donde haya juegos educativos donde puedan comprender mejor a través de las experiencias sensoriales.

Cuando ellos ven los materiales visuales, como tarjetas, imágenes, y así como actividades prácticas como contar con los objetos físicos como bloques o fichas, desde que ve el material ellos ya sienten curiosidad por lo que uno les va a enseñar.

El uso del juego como estrategia de aprendizaje es muy beneficioso, pero se pueden presentar algunas complicaciones como lo son:

- 1. Desorganización o falta de estructura:** Algunos juegos pueden volverse caóticos, especialmente si no están bien planificados o si no hay normas claras. Esto puede llevar a la distracción de los estudiantes, lo que afecta el objetivo de aprendizaje.
- 2. Falta de recursos:** Algunos juegos requieren materiales o espacio que no siempre están disponibles en todas las aulas, lo que limita la capacidad de implementar ciertas dinámicas.

3. Diferencias individuales: No todos los estudiantes aprenden de la misma manera. Algunos pueden no sentirse cómodos participando en actividades de juego, especialmente si son tímidos o tienen dificultades sociales.

4. Tiempo limitado: Incorporar juegos a menudo requiere más tiempo que las lecciones tradicionales.

En un horario escolar ajustado, puede ser un desafío dedicar suficiente tiempo a actividades lúdicas sin dejar de cubrir el contenido necesario.

Estas complicaciones no deben desanimar el uso del juego, sino que resaltan la importancia de planificar cuidadosamente cómo se utilizará esta herramienta pedagógica en el aula.

4.2 El Juego de las Emociones

- **Objetivo:** Ayudar a los niños a identificar y expresar sus emociones, promoviendo la empatía y la regulación emocional.
- **Materiales:** Cartulina o papel de colores (rojo, amarillo, verde) para hacer un semáforo grande.
- **Tarjetas o imágenes de diferentes emociones** (alegría, tristeza, enojo, miedo, sorpresa, calma).
- **Caritas felices, tristes o enojadas** (pueden ser dibujadas o impresas).
- **Un espacio cómodo para sentarse en círculo.**

Desarrollo del juego:

1. Introducción

Exploración de emociones:

- Comienza preguntando a los niños si saben qué son las emociones. Muestra las tarjetas y explícalas con ejemplos sencillos:
- "Cuando alguien te da un abrazo, ¿cómo te sientes? (alegría)."
- "Si pierdes tu juguete favorito, ¿qué pasa? (tristeza)."
- Relaciona las emociones con los colores del semáforo:
- Rojo: Necesitamos parar y calmarnos.
- Amarillo: Podemos pensar antes de actuar.
- Verde: Seguimos disfrutando de la emoción.

2. Dinámica principal

Primera ronda:

- Cada niño selecciona una tarjeta de emociones al azar o el docente puede mostrar una tarjeta.
- El niño debe decir en qué color del semáforo colocaría esa emoción y por qué.
- Ejemplo: "Estoy en verde porque me siento feliz cuando juego con mis amigos."
- Los demás niños pueden compartir si alguna vez se sintieron igual.

Segunda ronda:

El docente describe situaciones cotidianas, y los niños levantan una tarjeta o usan su mano para indicar el color del semáforo que creen que corresponde.

Ejemplos de situaciones:

- "Tu mascota te lame la cara."
- "Pierdes tu mochila en la escuela."
- "Ganas en un juego de carreras."

Cierre: Termina el juego reforzando que todas las emociones son válidas, pero es importante aprender a manejarlas. Cierra con una canción o dinámica relajante para que los niños se vayan con calma.

4.3 El Juego de las Figuras

Objetivo: Fomentar la identificación, reconocimiento y asociación de formas geométricas básicas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo) con objetos del entorno.

Materiales:

- Tarjetas grandes con dibujos de formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo).
- Ejemplos de objetos pequeños que representen esas formas (un plato, un libro, una pelota, una regla).
- Cajas o cestas marcadas con las formas geométricas para clasificar objetos.
- Música alegre para acompañar la actividad.

Desarrollo del juego:

Presenta las formas geométricas una por una con ejemplos:

- "Este es un círculo como una pelota."
- "Aquí hay un triángulo como el techo de una casa."

Realiza preguntas interactivas:

“¿Alguien puede mostrarme algo en la clase que tenga forma de círculo?”

Primera ronda:

- Exploración guiada
- Entrega una tarjeta con una figura geométrica a cada niño o grupo pequeño.
- Pide que busquen por el salón un objeto que tenga esa forma y lo lleven a la base.
- Cuando regresen, refuézalos diciendo: “Muy bien, esta pelota es un círculo.”

Segunda ronda:

- Búsqueda libre
- Lanza un reto: “¡Vamos a encontrar tantas formas como podamos en 3 minutos!”
- Mientras suena la música, los niños exploran el aula buscando objetos de diferentes formas.
- Al final, clasifican los objetos en las cajas marcadas con la forma correspondiente

Cierre: Canta una canción relacionada con las formas geométricas (por ejemplo, "Soy un círculo, redondito soy..."). Anima a los niños a practicar en casa encontrando más objetos con estas formas.

4.4 Lanza y Atina

Objetivo: desarrollar la coordinación ojo-mano, la motricidad fina y la precisión en los movimientos

Materiales:

- Pelotas pequeñas (pueden ser de esponja, plástico suave o hechas de papel arrugado).
- Canastas, cajas o aros grandes (una por equipo o niño).
- Cinta adhesiva para marcar distancias.
- Un cronómetro o reloj (opcional).
- Puntos de recompensa o pequeños premios simbólicos (opcional).

Desarrollo del juego:

- Explica las reglas de manera sencilla:
- "La idea es lanzar las pelotas dentro de las canastas. ¡Mientras más lejos esté la canasta, más puntos ganarás!"
- Muestra cómo deben lanzar las pelotas (con un brazo, sin correr).
- Divide a los niños en grupos pequeños.
- Cada equipo lanza por turnos. Los aciertos se suman al puntaje del equipo.
- Gana el equipo con más puntos, pero refuerza que lo importante es participar.

Cierre: Termina el juego con una ronda de elogios grupales, destacando los esfuerzos y logros individuales. Puedes entregar una pequeña medalla o un aplauso especial a todos los participantes.

4.5 ¿Qué Falta?

Objetivo: estimular la memoria visual y la observación en los niños.

Materiales:

- Una bandeja o superficie plana para colocar los objetos.
- Entre 5 y 10 objetos pequeños (bloques, juguetes, frutas de plástico, lápices, figuras de animales, etc.).
- Una tela o paño para cubrir los objetos.
- Una lista opcional de los objetos para ayudarte como guía.

Desarrollo:

- Presenta los objetos a los niños, diles que se concentren y traten de memorizar cuáles están en la bandeja.
- Dale unos 20-30 segundos para observarlos.
- Di algo como:
- “Ahora vamos a jugar un juego para ver qué tan bien recuerdan estos objetos.”

Actividad principal.

Primera ronda:

- Cubre la bandeja con la tela.
- Retira uno de los objetos en secreto.
- Descubre la bandeja y pregunta: “¿Qué objeto falta?”

- Si los niños no recuerdan, da pistas: “Es algo que usamos para colorear” o “Es de color amarillo.”
- Repite con diferentes objetos, aumentando la dificultad.

Cierre: Agradece a los niños por su participación y destaca lo bien que utilizaron su memoria y atención. Si deseas, puedes cerrar con una canción o actividad relajante relacionada con la observación (como buscar cosas en el aula que comiencen con una letra específica).

4.6 Buscando los Números Perdidos del Gusano

Objetivo: Fortalecer habilidades socioemocionales como la colaboración, la empatía y la regulación emocional a través de un juego grupal que también refuerce habilidades cognitivas como la identificación de números y el conteo.

Materiales:

- Cartulinas de colores.
- Números del 1 al 10 recortados (pueden ser más si el nivel del grupo lo permite).
- Un dibujo de un gusano grande dividido en segmentos (cada segmento debe tener un espacio para colocar un número). (anexo 1)
- Cinta adhesiva o velcro para colocar los números en el gusano.
- Caja o recipiente para "esconder" los números.
- Indicaciones o pistas para encontrar los números.

Desarrollo del juego:

Preparación previa:

- Coloca los números en diferentes partes del aula o en un espacio al aire libre.
- Esconde las pistas en lugares estratégicos para guiar a los niños en la búsqueda.

Inicio:

- Explica la actividad como una misión: “El gusano ha perdido sus números y necesita ayuda para encontrarlos y colocarlos en el orden correcto”.
- Divide al grupo en equipos pequeños (pueden ser dos o tres).

Dinámica:

- Cada equipo recibirá una pista inicial que los llevará al primer número.
- Los niños deben trabajar juntos para descifrar las pistas y encontrar los números.
- Al encontrar un número, el equipo regresa al gusano y lo coloca en el lugar correcto. (anexo 3)

Interacción socioemocional:

- Motiva a los niños a turnarse para leer las pistas o cargar los números.
- Refuerza la importancia de escuchar a los compañeros y respetar las ideas de los demás.
- Si hay conflictos, haz una pausa para reflexionar sobre cómo resolverlos.

Finalización:

- Una vez que todos los números estén en su lugar, celebra el éxito con una pequeña ceremonia donde el gusano "agradece" a los niños.

Habilidades trabajadas:**Socioemocionales:**

- Colaboración: Trabajar en equipo para resolver las pistas. (Anexo 2)
- Empatía: Ayudarse entre compañeros durante la búsqueda.
- Regulación emocional: Manejar la frustración si no encuentran un número rápidamente.

Cognitivas:

- Identificación de números.
- Orden numérico.
- Resolución de problemas al seguir las pistas.

Variantes:

- Agrega desafíos adicionales, como contar objetos antes de obtener la pista siguiente.
- Usa letras o colores en lugar de números, dependiendo del aprendizaje que desees reforzar.

CONCLUSIÓN

Es evidente que las dinámicas grupales y la educación son dos aspectos que entrelazados ayudan a enriquecer a la educación y al aprendizaje de nuestros alumnos.

El juego de igual forma es una herramienta fundamental en el proceso de aprendizaje, especialmente en los primeros años de vida.

A través del juego, los niños no solo desarrollan habilidades cognitivas, motoras y sociales, sino que también exploran su entorno, resuelven problemas y aprenden a interactuar con los demás.

Los juegos, tanto libres como estructurados, ofrecen un espacio donde los pequeños pueden expresar su creatividad, mejorar su capacidad de atención y fortalecer su autoestima, cuando se integran de manera intencional en el aula, se convierten en un puente para la adquisición de conocimientos, facilitando un aprendizaje significativo y placentero.

Es esencial que los educadores fomenten ambientes lúdicos que promuevan la curiosidad y el entusiasmo por aprender, ya que el juego es un medio natural y efectivo para el desarrollo integral de los niños.

Como se pudo notar a través de la investigación, con ayuda del juego los alumnos aprenden a convivir y socializar con las personas que los rodean por ende dichas socializaciones los alumnos pueden lograr explorar su alrededor, pensar y crear un desarrollo en la comprensión, comportamientos y sentimientos.

En el contexto educativo, en México anteriormente parte las enseñanzas se transmitían a través de actividades prácticas y juegos que formaban parte de un aprendizaje integral, donde se combinaban el desarrollo físico con la formación moral y cívica, por medio de los juegos los niños y jóvenes aprendían las habilidades necesarias para convertirse en miembros productivos de su comunidad.

Esta conexión entre juego, cultura y aprendizaje en la antigua México demuestra cómo los métodos de enseñanza lúdica ya tenían un valor formativo y comunitario, que sigue siendo relevante en la educación moderna.

En nuestra actualidad las dinámicas grupales y juegos fomentan un entorno de aprendizaje colaborativo y participativo, la interacción y el trabajo en equipo, las y los estudiantes con ayuda de diferentes dinámicas desarrollan habilidades sociales esenciales, como la comunicación, la empatía y la resolución de conflictos.

Estas actividades no solo facilitan la integración y el fortalecimiento de la cohesión grupal, si no que se promueve también un aprendizaje profundo y significativo al permitir que el grupo estudiantil exploren diversas perspectivas y enfoques.

De igual forma se desarrolla la estimulación del pensamiento crítico y la creatividad, al desafiar a los alumnos a colaborar y a construir conocimientos de manera conjunta.

No siempre es fácil llevar a cabo los juegos en todas las actividades del aula porque, aunque son divertidas y efectivas para el aprendizaje, también hay que balancear otros tipos de dinámicas, tener siempre un tiempo limitado ya que a veces no hay tiempo para meter todos los juegos ya que es mucho contenido, los recursos como los materiales o el espacio adecuado para hacer ciertos juegos también pueden ocasionar ciertos problemas para llevar a cabo una buena dinámica, y por ultimo algunos juegos pueden descontrolar un poco el ambiente si no está bien planeado, se necesita un buen manejo de grupo para que no se convierta en un caos.

Pese a estos desafíos, muchos educadores tratan de incluir juegos cuando es posible, ya que son una excelente herramienta para motivar a los estudiantes y favorecer el aprendizaje activo.

Incorporar dinámicas grupales en el proceso educativo no solo enriquece la experiencia del aprendizaje, si no prepara a los estudiantes para enfrentar desafíos en contextos colaborativos futuros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Báez-Jorge, F. (2001). *Ritos y mitos equinocciales en Mesoamérica*. Ediciones de Cultura Popular.
- Bazant, M. (1993). *Historia de la educación durante el Porfiriato*. El Colegio de México.
- Gómez, S. L. (2021). *Actividad lúdica en el aprendizaje de los niños de 4 años de la I.E.E. N° 086 "Divino Niño Jesús"-Huacho, durante el año escolar 2017*. Consultado el 18 de marzo del 2024. Recuperado de <https://repositorio.unjfsc.edu.pe/handle/20.500.14067/5717>
- Jugandoando.com. (2024). *Juego de pesca pesca: Diversión y aprendizaje para los más pequeños*. Consultado el 1 de junio del 2024. Recuperado de <https://miescuelitadigital.com/la-ensenanza-de-las-matematicas-a-traves-del-juego/>
- Klein, M. (1932). *The psycho-analysis of children*. The Hogarth Press.
- Klein, M. (1940). Mourning and its relation to manic-depressive states. *International Journal of Psycho-Analysis*, 21, 125–153.
- León-Portilla, M. (1989). *Azteca-Mexica: Códices e Historia Prehispánica*. Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM.
- López, I. (2010). *Revista de la educación en Extremadura*. Recuperado de <file:///C:/Users/Home/Documents/monografia/JuegoEIP.pdf>
- Navarro, E. (2008). *Terapia de juego desde la perspectiva humanista*. Consultado el 20 de marzo del 2024. Recuperado de <https://repositorio.unam.mx/contenidos/ficha/terapia-de-juego-desde-la-perspectiva-humanista-330966>
- Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. Basic Books.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

ANEXOS

Anexo 1

Juego: “Buscando los números perdidos del gusano”



Anexo 2

“Buscando números perdidos del gusano”



Anexo 3

Alumnos del jardín de niños Netzahualcóyotl llevando a cabo el juego de
“Buscando los números perdidos del gusano”

