

**Trabajo en equipo mediante actividades lúdicas para estimular el manejo socioemocional
en los niños y niñas de 4 a 5 años del grado preescolar**

Faride Esther Yepez Mejia

Asesor

Laura Bibiana Calderón Medina

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

El trabajo en equipo es una habilidad indispensable la evolución de cada estudiante del grado preescolar, ya que les permite entender que es la cooperación, fortalece la comunicación, resolver conflictos y expresar sus sentimientos de manera adecuada, para contribuir al trabajo en equipo en esta etapa se debe realizar mediante actividades lúdicas que estimulen el manejo socioemocional de los pequeños.

Esta planeación didáctica tuvo como objetivo fomentar el desarrollo de habilidades sociales entre alumnos y estimular el aprendizaje grupal, el intercambio de ideas, el solventar inconvenientes y la elaboración grupal de conocimientos, mediante proyectos integradores y significativos, para ello se diseñaron e implementaron diversas actividades lúdicas que pusieron a prueba a los estudiantes.

Se obtuvo como resultado que las actividades lúdicas son una herramienta efectiva para fomentar el desarrollo de capacidades socioemocionales mediante el trabajo colaborativo y gracias a estas, se estimularon la capacidad de comunicación asertiva, la cooperación, la empatía, el respeto y la autoestima.

Palabras clave: Colaboración, lúdica, herramientas, habilidades, socioemocional.

Abstract

Teamwork is an essential skill in the evolution of each preschool student, as it allows them to understand what cooperation is, strengthens communication, resolve conflicts and express their feelings appropriately, to contribute to teamwork at this stage. It should be carried out through recreational activities that stimulate the socio-emotional management of children.

This didactic planning aimed to promote the development of social skills among students and stimulate group learning, the exchange of ideas, solving problems and the group elaboration of knowledge, through integrative and significant projects, for this purpose, various recreational activities were designed and implemented that tested the students.

The result was that recreational activities are an effective tool to promote the development of socio-emotional capabilities through collaborative work and thanks to these, the capacity for assertive communication, cooperation, empathy, respect and self-esteem were stimulated.

Keywords: Collaboration, play, tools, skills, socioemotional.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	6
Pregunta de Investigación	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	10
Marco de Referencia Planeación Didáctica	13
Planeación Didáctica.....	13
Enfoque didáctico	15
Implementación.....	19
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	26
Conclusiones	30
Referencias Bibliográficas	32

Lista de apéndices

Apéndice A *Carpeta de Evidencias*34

Introducción

El trabajo en equipo es una habilidad fundamental para la evolución constante de los alumnos pertenecientes al grado preescolar, pues esta faculta para aprender a cooperar, comunicarse, resolver problemas y gestionar sus emociones, el manejo socioemocional hace referencia a la habilidad de identificar reconocer, expresar y regular los sentimientos propios y ajenos, así como de determinar relacionarse de manera positiva con otros.

Al trabajar en equipo, alumnos tienen la posibilidad de interactuar con sus pares, compartir y escuchar ideas y opiniones, negociar acuerdos y respetar diferencias, estas experiencias favorecen el desarrollo de la autoestima, la empatía, la tolerancia, el liderazgo y la creatividad, además, el trabajo en equipo estimula el pensar de manera crítica, reflexionar y resolución de conflictos, lo que contribuye al aprendizaje significativo y al logro de metas comunes.

Por lo tanto, el trabajo en equipo es una técnica en pedagogía que estimula el manejo socioemocional en los alumnos del grado preescolar, al fomentar su bienestar personal y social, esta es un instrumento que permite hacer una evaluación acerca de que tanto han evolucionado las capacidades socioemocionales de los alumnos del grado preescolar de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander.

El objetivo es reconocer los aspectos positivos y negativos de cada alumno en cuanto a la comunicación, la cooperación, la compasión el respeto y la toma de decisiones; a partir de este diagnóstico, diseñar estrategias pedagógicas para estimular el manejo socioemocional en el grupo, favoreciendo el clima escolar y el aprendizaje integral.

Yutang (1949), asegura que la educación socioemocional pese a ser reconocida como innovación educativa al tratar sobre las expresiones de las emociones, no resulta un tema nuevo; en las culturas de la antigüedad las emociones guardaban estrecha relación con las

virtudes y los vicios; la educación se proponía cultivar las primeras y contener los segundos como principio de una buena formación, esta afirmación permite establecer que el manejo socioemocional no es algo reciente, sino que desde la antigüedad ha sido un tema que se ha venido manejando.

Con el desarrollo de esta planeación didáctica, se quiere establecer en qué modo el trabajo colaborativo ayuda a estimular el manejo socioemocional de los estudiantes de preescolar y contribuye en el quehacer docente en cuanto a que ayuda a determinar las mejores estrategias para implementar en cada grupo de alumnos.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El contexto escolar, familiar y sociocultural es indispensable para que los niños puedan desarrollarse de manera integral, estos contextos influyen en la elaboración de la identidad, el aprendizaje, la socialización, la expresión y la imaginación de los pequeños, el contexto escolar es el área donde los niños interactúan con sus compañeros, sus docentes y otros agentes educativos, y donde adquieren aprendizajes, desarrollan sus capacidades, absorben valores y actitudes que les permiten desenvolverse en la sociedad.

El contexto familiar es el primer entorno donde reciben afecto, cuidado, orientación y apoyo para su crecimiento personal y emocional y el contexto sociocultural es el conjunto de factores como la cultura, la economía, la religión, el medio ambiente y la política que determinan las condiciones de vida, las oportunidades y los retos que afrontan los niños y niñas en su comunidad.

Este grupo de estudiantes no presenta ninguna discapacidad física, motriz o cognitiva, además de presentar habilidades individuales como que cada uno tiene un estilo y capacidad de aprendizaje particular y óptimas habilidades de relaciones interpersonales.

Pregunta de Investigación

¿De qué manera el trabajo en equipo estimula el manejo socioemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años del grado preescolar de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

El trabajo en equipo es una competencia fundamental para el desarrollo socioemocional de los estudiantes preescolares de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander, ya que les permite fortalecer sus habilidades sociales, emocionales, cognitivas y comunicativas, el trabajo colaborativo implica participación, respeto, responsabilidad y la solidaridad entre los miembros de un grupo, así como la habilidad de solucionar conflictos, tomar decisiones y gestionar conflictos de forma constructiva.

Guevara et al. (2020) afirman que el aprendizaje socioemocional es un proceso mediante el cual los niños adquieren las habilidades necesarias para reconocer y manejar sus emociones, establecer relaciones positivas con los demás, tomar decisiones responsables y enfrentar situaciones desafiantes de manera efectiva, estas habilidades se desarrollan principalmente a través de la interacción social con sus pares y adultos significativos.

Oviedo (2021) señala que el juego como estrategia pedagógica para desarrollar el trabajo cooperativo en educación preescolar permite que los niños interactúen entre sí, compartan ideas, opiniones, conocimientos y experiencias; además favorece el desarrollo integral del niño al potenciar sus capacidades cognitivas, afectivas, sociales y motrices.

GoStudent (2022) indica que el trabajo en equipo refuerza las relaciones interpersonales. Cuando los niños trabajan en grupo no solamente ponen a prueba sus habilidades sociales, también las entrenan, esto les ayudará a tener mejor calidad de vida social en la vida adulta.

Arroyo (2018) sostiene que el aprendizaje basado en proyectos es una metodología que permite desarrollar el trabajo en equipo mediante el planteamiento de una situación problemática o un reto que motive a los alumnos a investigar, crear y compartir un producto final que dé respuesta o solución al problema planteado y Vygotsky (1979) postula que el aprendizaje se produce mediante la interacción social con personas más expertas o con iguales que poseen un nivel de desarrollo más avanzado.

Estos autores aportan sobre la investigación sobre la propia práctica en cuanto a que ayudan a la reflexión sobre la relevancia del trabajo en equipo en el grado preescolar para

estimular el desarrollo socioemocional en niños y niñas de 4 a 5 años, ya que se evidencia que esta competencia favorece el aprendizaje integral, la convivencia pacífica, solución y el mejoramiento de las capacidades para la vida.

Preguntar acerca del trabajo en equipo en preescolares para estimular el desarrollo socioemocional en los estudiantes de este grado, se refiere a un aspecto relevante de la educación inicial, que es el desarrollo socioemocional de los niños y niñas de 4 a 5 años, el trabajo en equipo es una competencia que favorece la interacción, el intercambio, la cooperación y la solución de problemas entre compañeros, y que tiene implicaciones para la seguridad social y emocional de los infantes.

Por lo tanto, la pregunta busca indagar cómo el trabajo en equipo en preescolares estimula el desarrollo socioemocional de los estudiantes de este mismo, a partir de la observación, la evaluación y el razonar de la práctica pedagógica, esta pregunta es atribuida a la investigación sobre la práctica pedagógica debido a que pretende generar conocimiento sobre una realidad educativa específica, con el fin de comprenderla mejor y mejorarla.

El autor Pérez (2003) hace referencia al carácter político de la investigación como una forma de cuestionar y transformar las prácticas educativas que reproducen las desigualdades sociales y culturales, para abordar este aspecto en el trabajo en equipo en el grado preescolar, se propone fomentar el diálogo crítico y la participación democrática entre los maestros, los estudiantes y los familiares.

La perspectiva crítica que se aborda en esta es una propuesta pedagógica que busca promover la reflexión, el diálogo y la cooperación activa y conjunta de los alumnos en su proceso de aprendizaje, esta perspectiva está basada en los ideales de la educación crítica, la cual cuestiona las relaciones de poder y las desigualdades, y propone transformar la realidad a través de la acción colectiva.

El grado preescolar es un periodo clave para el desarrollo y progreso en el aspecto

socioemocional de los estudiantes, ya que es cuando se forman sus primeras relaciones sociales, se construye su identidad y se desarrolla su pensamiento crítico, por lo tanto, el trabajo en equipo desde una perspectiva crítica puede contribuir a estimular el potencial creativo, reflexivo y transformador de los estudiantes, así como a fortalecer su autoestima, su autonomía y su sentido de pertenencia.

Como docente se tiene un rol fundamental para promover el trabajo en equipo en el aula, mediante actividades lúdicas, colaborativas y significativas que involucren a todos los estudiantes y que les permitan expresar sus ideas, emociones y necesidades.

Para los docentes, diario de campo es un instrumento indispensable para su progreso profesional, pues, este es fundamental para contribuir a darle valor a la enseñanza y el aprendizaje, facilitando el autoconocimiento y la autoevaluación del docente, al registrar sus experiencias, emociones, dificultades y logros en el aula, además de promover el análisis crítico, al contrastar lo supuesto con la realidad, plantear preguntas e hipótesis, buscar información y evidencias, y elaborar conclusiones y recomendaciones.

Marco de Referencia Planeación Didáctica

La comprensión con relación a la educación basada en competencias es fundamental para tener una evolución en el aspecto académico y personal de los estudiantes, este propósito educativo busca que los alumnos adquieran conocimientos, capacidades, virtudes, y aptitudes que les permitan ejercer de forma eficaz en diversos ámbitos y circunstancias.

La educación basada en competencias implica un cambio de paradigma en el que el estudiante es el actor principal aprendizaje propio y el maestro cumple la función de facilitador y orientador, la evaluación de las competencias se realiza mediante evidencias que demuestren que se obtuvo como resultado, el cumplimiento de los objetivos planteados.

Según Tobon (2010), la educación basada en competencias busca formar personas que tengan la capacidad de resolver problemas, tomar decisiones, comunicarse efectivamente, trabajar colaborativamente y aprender de forma autónoma y continua, para llegar a eso; resulta fundamental que los métodos de enseñanza y aprendizaje se orienten al desarrollo y complementación de las competencias cognitivas, procedimentales, actitudinales y socioemocionales de los estudiantes.

El trabajo en equipo mediante actividades lúdicas es una de las formas de estimular el manejo socioemocional en los estudiantes preescolares, ya que les permite expresar sus emociones, reconocer las de los demás, regular sus impulsos, resolver conflictos, cooperar, compartir y respetar, por lo tanto, se puede afirmar que el trabajo en equipo mediante actividades lúdicas para estimular el manejo socioemocional , propicia el aprendizaje por competencias al favorecer el completo desarrollo de los alumnos.

Tobón (2010), señala que las competencias no deben ser entendidas como un recurso mágico para dar solución a todos los problemas educativos, sino como un modelo que requiere de una reflexión crítica y una transformación pedagógica por parte de los docentes; en este sentido, se considera que estas deben ser asumidas como una

oportunidad que contribuya a la mejora de la calidad educativa, pero también como una responsabilidad para diseñar e implementar técnicas y tácticas didácticas que favorezcan el aprendizaje significativo.

El trabajo en equipo se integra con el saber, el saber hacer y el saber ser, el saber se refiere al conocimiento de sí mismo y de los demás, así como de los contenidos curriculares que se abordan en el nivel, el saber hacer se refiere a las habilidades y destrezas que se desarrollan al realizar las tareas en equipo, tales como la comunicación, la colaboración, solución de conflictos y el tomar de decisiones, finalmente el saber ser se refiere a las actitudes y valores que se promueven al trabajar en equipo, como la comprensión, la responsabilidad y el ser solidario.

Tobon (2010) plantea competencias docentes algunas de las cuales hacen de esta planeación, dentro de estas se resalta la capacidad de diseñar y aplicar estrategias didácticas que promueven la participación, la colaboración y el respeto entre los infantes, así como el reconocimiento y la manifestación de sus emociones, también la habilidad de evaluar los procesos y los resultados del trabajo en equipo, identificando las fortalezas, las debilidades y las áreas de mejora de cada estudiante y del grupo en general.

Planeación Didáctica

Esta planeación didáctica se titula Entre Todos es Mejor, y la primera actividad de esta lleva por nombre Silla Musicales, esta consiste en colocar varias sillas haciendo un círculo, se ubica una silla menos que el número total de participantes, y se pone música infantil, los niños deben caminar en torno a las sillas mientras está sonando la canción, y cuando esta se pone en pausa, deben sentarse en la silla más cercana, el que se quede sin silla sale del juego, al final de la actividad, los niños tendrán un espacio en el cual compartirán como se sintieron durante el juego y lo que aprendieron sobre el trabajo en equipo.

Dentro de los saberes previos se tiene el saber cooperar con los demás, ayudando a organizar las sillas, animando a los compañeros y compartiendo la diversión y respetar las reglas, en la estrategia de evaluación, se evalúa la cooperación de los alumnos y las actitudes que presente en el desarrollo del juego, se evaluará también la cooperación, la expresión emocional y la resolución de conflictos y dentro de los recursos didácticos se emplearán sillas, equipo de sonido, música infantil (el baile de la ranita, arroz con leche, pin pon)

En la gestión del conocimiento se busca desarrollar habilidades como la comunicación, la empatía, la resolución de conflictos y la comprensión, además, el juego de las sillas musicales fomenta la creatividad, la memoria, la atención y el pensamiento crítico en los pequeños, lo que contribuye a su formación integral, fomentar espacios para que los estudiantes reflexionen acerca de lo aprendido en el juego y la clase y cómo lo aplicarán en su cotidianidad.

Para la socializar las evidencias de la actividad se implementarán fotos, videos y testimonios de estudiantes, que permitan evaluar el proceso y los resultados, estas evidencias serán socializadas con los padres o acudientes, para reforzar los lazos entre el colegio y la casa.

Dentro del producto que debe lograr la población con la cual se implemente esta

planeación se encuentra ser más cooperativos, más atentos, más tolerantes a la frustración, más respetuosos, más creativos, tener mayor capacidad para resolver conflictos, como producto final se tendrán fotos, videos y los testimonios de los estudiantes y familiares para una mayor efectividad en la evaluación.

La segunda actividad es Simón Dice, esta se vincula con las demás pues se estimula la colaboración, la comunicación, la imaginación, solución de conflictos y la autoestima, que son fundamentales para el manejo socioemocional de los estudiantes.

El docente asume el rol de “Simón” y se encarga de dar instrucciones para que los demás sigan como por ejemplo “Simón dice que aplaudan” “simón dice que se sienten” y en otras ocasiones, uno de los estudiantes será “Simón”, esta actividad ayuda a practicar la escucha y a seguir instrucciones, al finalizar la actividad, los estudiantes podrán expresar como se sintieron en el transcurso de la actividad y lo que aprendieron durante ella.

Dentro de los saberes previos se deben tener paciencia, tolerancia, cooperación, solidaridad, conocer las reglas básicas del juego simón dice, en la estrategia de evaluación se evalúa que los alumnos cooperen, la expresión emocional y la resolución de conflictos, además de las habilidades de escucha, seguir instrucciones, respetar turnos y respetar las reglas y en para esta actividad no se requieren recursos didácticos

En la gestión conocimiento se busca trabajar la atención, la memoria, la coordinación, la comunicación y la confianza, proponer una reflexión sobre el juego, preguntando a los estudiantes qué habilidades pusieron en práctica, qué dificultades encontraron, cómo se sintieron y qué aprendieron y se puede aprovechar para reforzar conceptos relacionados con el tema de la clase.

Para socializar esta actividad el docente cierra la secuencia didáctica con una

retroalimentación general, además, los alumnos también podrán compartir sus opiniones y sugerencias sobre la actividad realizada y sobre cómo aplicar lo aprendido en otros contextos, las evidencias de la actividad que se implementarán serán fotos, videos y testimonios de estudiantes, que permitan evaluar el proceso y los resultados.

El producto que deben lograr la población con la cual se implemente esta planeación es el ser más cooperativo, más respetuosos, tener mayor capacidad para resolver conflictos, tener mayor capacidad de escucha y de seguir instrucciones, como producto final se tendrán fotos, videos y los testimonios de los estudiantes y familiares para una mayor efectividad en la evaluación.

La tercera actividad es Busquemos el Tesoro, el vínculo de esta actividad con las otras es que ayuda a fomentar el trabajo colaborativo, la comunicación asertiva, la creatividad y la solución de conflictos entre los participantes, al tiempo que les permite divertirse y explorar su entorno.

En esta actividad los niños se esconderán algunos artículos en el salón de clases y en el jardín, se dividirá el grupo de estudiantes en dos equipos y a cada uno se le asignará una lista con ciertos artículos, cada equipo deberá buscar los artículos de su lista y el primero que los encuentre todos, gana, finalizando la actividad, los estudiantes podrán comunicar como se sintieron durante desarrollo del juego y lo que aprendieron sobre el trabajo en equipo.

En los saberes previos los estudiantes deben conocer las normas básicas de convivencia y respeto mutuo, además deben tener nociones sobre el concepto de tesoro, su valor simbólico y cultural, en la estrategia de evaluación se tiene en cuenta la participación, la aportación de ideas y soluciones pertinentes y creativas, finalmente para los recursos didácticos se consideran pelotas de colores, fichas de figuras, hojas de papel, lápiz, colores y figuras geométricas

En la gestión del conocimiento se fomenta el trabajo en equipo, se estimula el pensamiento crítico, desarrolla la creatividad, al incentivar la generación de ideas y soluciones originales y divergentes y potencia el manejo socioemocional, al propiciar un clima de confianza, respeto y motivación entre los participantes.

Además, se proporcionará un espacio en el que se cree un diálogo grupal, en este los estudiantes hablarán acerca su experiencia en la implementación de la actividad además de las habilidades que pusieron en práctica y las dificultades que tuvieron al implementar la actividad.

Al momento de socializar la actividad los estudiantes comparten sus experiencias, dificultades y logros durante la actividad, así como las emociones y sentimientos que experimentaron, esta actividad será socializada con los tutores o familiares de los estudiantes.

El producto que debe lograr la población con la cual se implemente esta planeación es el autoconocimiento, la empatía, el respeto y la convivencia, como producto final se tendrán fotos, videos y los testimonios de los estudiantes y familiares para una mayor efectividad en la evaluación.

Enfoque didáctico

Las actividades lúdicas de trabajo en equipo son una estrategia pedagógica que favorece el desarrollo y el aprendizaje de los estudiantes de 4 a 5 años del grado preescolar, estas actividades permiten que el alumnado explore, experimente, cree, se exprese y se conecte con sus compañeros, potenciando sus habilidades cognitivas, socioemocionales, comunicativas y motrices.

Además, las actividades lúdicas de trabajo en equipo fomentan valores como la cooperación, el respeto, la solidaridad y la responsabilidad, que son fundamentales para la convivencia y la formación ciudadana, así, las actividades lúdicas de trabajo en equipo responden a las características de desarrollo y de aprendizaje de los estudiantes de 4 a 5 años del grado preescolar, ya que les brindan oportunidades para construir conocimientos significativos, desarrollar competencias y fortalecer su identidad y su autonomía.

El diagnóstico del grupo es un instrumento útil a la hora de planear una secuencia didáctica, ya que permite que los docentes conozcan de mejor manera a sus estudiantes, a partir de este diagnóstico, se pueden diseñar actividades lúdicas que fomenten el trabajo en equipo y estimulen el manejo socioemocional de los pequeños, considerando sus fortalezas y áreas de oportunidad.

El objetivo es que los niños y niñas aprendan a relacionarse con sus con sus compañeros, a expresar y regular sus emociones, a resolver conflictos de manera pacífica y a desarrollar habilidades sociales y comunicativas, la secuencia didáctica debe tener en cuenta los principios pedagógicos, los campos formativos y los aprendizajes esperados del nivel preescolar, así como las estrategias de evaluación y retroalimentación que permitan dar seguimiento al proceso de enseñanza-aprendizaje.

En la planeación de esta secuencia enfocada al grado preescolar, se abordaron los estilos y ritmos de aprendizaje de forma diferenciada y flexible, se diseñaron actividades que se adaptaran a las preferencias, particularidades y gustos de cada estudiante, respetando su ritmo y nivel de desarrollo.

Se utilizaron recursos variados y motivadores, como juegos, canciones, materiales manipulativos, etc., que favorecieran el aprendizaje y el desarrollo de capacidades socioemocionales, como la cooperación, la empatía, la autoestima, la regulación emocional, etc. se propició un ambiente de confianza, respeto y afecto, donde los niños y niñas pudieran expresarse libremente, compartir sus ideas y sentimientos, resolver conflictos de manera pacífica y apoyarse mutuamente.

En la planeación didáctica enfocada en actividades lúdicas para estimular el manejo socioemocional de los estudiantes de 4 a 5 años del grado preescolar, se abordaron las necesidades e intereses de los niños y las niñas a partir de los siguientes criterios: se partió de un diagnóstico inicial que permitió identificar las fortalezas, debilidades, gustos y preferencias de cada estudiante, así como sus emociones, sentimientos y formas de expresión.

También, se diseñaron actividades lúdicas que favorecieran el desarrollo de los niños, considerando las áreas cognitiva, motriz, afectiva, social y creativa, se propiciará un ambiente de confianza, respeto, seguridad y alegría, donde los estudiantes pudieran expresarse libremente, compartir con sus demás compañeros y resolver conflictos y reconocer sus emociones y las de los demás,

Sumado a lo anterior, se determinaron diversos recursos didácticos que estimularan la imaginación, la creatividad, la comunicación y la participación de los estudiantes y se establecieron los medios para realizar un seguimiento y una evaluación continua de las

actividades lúdicas, mediante la observación directa, el registro anecdótico, las autoevaluaciones y las coevaluaciones, que permitieran valorar los avances y los logros de los estudiantes en el manejo socioemocional.

Esta secuencia didáctica enfocada en actividades lúdicas para estimular el manejo socioemocional de los estudiantes favorece el desarrollo de las competencias porque establece que los estudiantes estén involucrados de manera activa en su proceso de aprendizaje, expresen sus emociones, opiniones y necesidades, interactúen con sus compañeros y docentes, resuelvan conflictos de manera pacífica y creativa, y reconozcan sus fortalezas y áreas de mejora.

Estas habilidades son fundamentales para que los alumnos se desarrollen de manera completa, ya que les ayudan a adaptarse a diferentes contextos, a enfrentar los desafíos de la vida cotidiana, a construir relaciones positivas y a alcanzar sus metas académicas y personales, por lo tanto, las actividades lúdicas son una estrategia pedagógica efectiva para fomentar el manejo socioemocional de alumnos y contribuir de igual manera al desarrollo y generación de las competencias.

Los saberes previos son aquellas nociones, habilidades, actitudes y valores que el alumnado posee previo de dar inicio a un proceso de aprendizaje, estos saberes pueden provenir de diversas fuentes, como la experiencia personal, familiar, cultural, del entorno o la educación formal e informal, abordar los saberes previos es relevante porque permite al docente conocer el punto de partida de sus alumnos, adaptar sus estrategias didácticas a las necesidades e intereses de cada uno, y tener un punto de partida específico.

Continuar trabajando desde la secuencia didáctica enfocada en el trabajo en equipo mediante actividades lúdicas para estimular el manejo socioemocional en los niños y niñas de 4 a 5 años del grado preescolar es fundamental, se considera que esta estrategia pedagógica es muy

importante para que los alumnos se desarrollen de manera completa, ya que les permite fortalecer sus habilidades comunicativas, creativas, colaborativas y críticas. Además, les ayuda a expresar y regular sus emociones, a resolver conflictos de manera pacífica, a respetar la diversidad y a construir una convivencia armoniosa.

Algunos de los logros que se alcanzaron en la implementación de esta planeación fue el diseñar e implementar una secuencia didáctica que promueva el desarrollo de algunas destrezas socioemocionales como la compasión, la comunicación, la colaboración, el respeto y la autoestima en los estudiantes, utilizar estrategias lúdicas que favorezcan el aprendizaje significativo, la motivación, la creatividad y la colaboración de los estudiantes en las actividades propuestas.

También, el fomentar el trabajo en equipo como una forma de aprendizaje cooperativo en el que los alumnos puedan compartir sus ideas, opiniones, experiencias y aprendizajes con sus compañeros y compañeras, realizar una evaluación al proceso y a los resultados obtenidos en esta secuencia didáctica mediante instrumentos adecuados que evidencien los logros y los retos de los estudiantes en el ámbito socioemocional y reflexionar sobre la práctica docente y los aspectos que puedo mejorar para ofrecer una educación integra a los alumnos preescolares.

Implementación

La implementación de estas actividades se desarrolló en la Institución Educativa Francisco de Paula Santander en niños de 4 a 5 años del grado preescolar, en esta secuencia se llevaron a cabo los 3 momentos de la actividad, el momento de inicio, correspondiente a los saberes previos, el momento de desarrollo de la actividad, que corresponde a la gestión del conocimiento y el momento de cierre, que es la socialización de la actividad.

El trabajo colaborativo mediante actividades lúdicas es una técnica pedagógica la cual atiende las necesidades educativas de los alumnos del grado preescolar, especialmente en el desarrollo del manejo socioemocional, a través de juegos cooperativos, los estudiantes aprenden a compartir, respetar, comunicarse, manifestar emociones y resolver conflictos de manera pacífica.

Estas habilidades son fundamentales para el logro de los aprendizajes propuestos en esta etapa, ya que favorecen la imaginación, independencia, y la convivencia, además, el trabajo en equipo fomenta el interés por el conocimiento, la participación activa y la motivación por el aprendizaje.

Los recursos didácticos sugeridos en la planeación permitieron crear un entorno idóneo en el cual se puedan desarrollar las capacidades socioemocionales de los estudiantes de preescolar, la estructura y organización del espacio, que favoreció la interacción grupal y el trabajo colaborativo, facilitó la implementación de actividades lúdicas que estimularon el control de los sentimientos, la expresión de estos, la comprensión, el respeto y la convivencia.

La organización de los estudiantes, que se basó en criterios de diversidad e inclusión, promovió la colaboración y equitativa de todos los alumnos en las actividades establecidas para esta sesión, por otra parte, el tiempo establecido en la planeación permite adecuar las actividades

lúdicas a las particularidades educativas de del alumnado, considerando sus intereses, motivaciones, ritmos de aprendizaje y características individuales; de este modo, se favorece el aprendizaje significativo, la participación y el disfrute de participantes en el proceso educativo.

La estrategia de evaluación se encarga de responder a las necesidades y particularidades educativas de quienes participan con relación al manejo socioemocional de varias maneras, primero, se basa en criterios claros y transparentes que permiten a los participantes conocer sus fortalezas y áreas de mejora, segundo, se enfoca en el proceso de aprendizaje y no solo en el resultado, lo que fomenta la reflexión y el autoconocimiento.

Tercero, se utiliza una variedad de instrumentos y técnicas que se adaptan a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los participantes, cuarto, se brinda una retroalimentación constructiva y oportuna que reconoce los logros y orienta el desarrollo de las competencias socioemocionales quinto, se promueve la participación activa y colaborativa de los participantes en la evaluación, lo que les permite hacerse cargo de propio aprendizaje y desarrollar habilidades como la comunicación, la empatía y el trabajo en equipo.

Se logra determinar además, que la estrategia de evaluación implementada también fue conforme con lo establecido inicialmente, pues se basó en criterios claros, objetivos y pertinentes para medir el aprendizaje esperado en los estudiantes, las técnicas que se utilizaron permitieron recoger evidencias de los diferentes tipos de aprendizaje, además, se retroalimentó de manera oportuna y constructiva a los estudiantes, resaltando sus fortalezas y áreas de mejora y finalmente, se respetó el ritmo, el estilo, las necesidades e intereses de cada estudiante.

Estas estrategias son un elemento clave para determinar qué han desarrolladas están las competencias de los alumnos, la evaluación debe ser coherente con los propósitos, las metodologías y criterios de la planeación, esta debe ser también formativa, es decir, orientada a

mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y a retroalimentar a los alumnos sobre sus fortalezas y áreas de oportunidad, así, la evaluación no solo mide el resultado final, sino que acompaña y orienta el desarrollo de las competencias a lo largo del ciclo escolar.

Por otra parte, la implementación del trabajo en equipo mediante actividades lúdicas estimula el manejo socioemocional en preescolares porque les permite desarrollar habilidades como la comunicación, el trabajo colaborativo, la empatía, el respeto y la solución de problemas, estas capacidades son indispensables para el bienestar emocional y social de los niños y niñas, y se relacionan con los aprendizajes esperados respecto a la mejora del manejo socioemocional.

Las acciones realizadas durante la intervención, como estimular el trabajo en equipo en las actividades lúdicas, promueven el aprendizaje esperado porque favorecen el desarrollo de habilidades socioemocionales, al realizar actividades lúdicas en equipo, los infantes se divierten, se motivan, se sienten parte de un grupo y aprenden a relacionarse de manera positiva con sus compañeros y con el docente, además, las actividades lúdicas estimulan la imaginación, la curiosidad y el pensamiento crítico de los alumnos, lo que contribuye a su desarrollo cognitivo.

De igual manera, los recursos didácticos son instrumentos que ayudan a facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje, especialmente cuando se trata de desarrollar habilidades socioemocionales a través de actividades lúdicas de trabajo en equipo, estos recursos deben estar alineados con el aprendizaje esperado y la planeación pedagógica, al utilizar recursos didácticos acordes, se logra captar la atención, motivación e interés de los estudiantes, así como favorecer la interacción, la comunicación, la colaboración, la creatividad y la reflexión.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de una secuencia didáctica de actividades lúdicas mediante el trabajo en equipo tiene como objetivo estimular el manejo socioemocional en niños preescolares, esta propuesta se basa en el concepto de que jugar funciona como un instrumento fundamental para el desarrollo integral de los alumnos, y que el trabajo en equipo favorece la convivencia, la cooperación, el saber comunicarse y solucionar problemas.

A través de diferentes actividades lúdicas, se busca que estudiantes reconozcan y expresen sus emociones, identifiquen los sentimientos de los demás, desarrollen habilidades sociales y empáticas, y fortalezcan su autoestima y su autocontrol, los resultados esperados de esta secuencia didáctica son: mejorar el clima emocional del aula, promover la participación activa y creativa de los estudiantes, potenciar el aprendizaje significativo y el pensamiento crítico, y promover el bienestar personal y social de los alumnos.

Las fortalezas del uso de actividades lúdicas para fomentar el trabajo colaborativo y el manejo socioemocional en los preescolares, es que estas actividades permitieron crear un ambiente de confianza, respeto y cooperación entre los participantes, así como fortalecer habilidades como el comunicarse, la compasión y la expresión de emociones, además, las actividades lúdicas fueron variadas, divertidas y acordes a los intereses y necesidades de los niños y niñas, lo que favoreció su motivación y participación activa.

Por otro lado, dentro de los aspectos de mejora se encuentra la evaluación de los resultados de la intervención, resulta fundamental contar con más instrumentos o estrategias para medir el impacto de las actividades lúdicas en el manejo socioemocional de los alumnos, así como recoger sus opiniones y sugerencias al respecto, esto habría permitido tener una retroalimentación más completa y objetiva sobre lo efectivo de la intervención y las posibles

áreas de mejora.

Considerando las particularidades de los estudiantes y el ámbito en el cual se desarrolla la práctica pedagógica, se determinaron acciones de mejora como crear un ambiente seguro, acogedor y estimulante para el desarrollo de las actividades lúdicas, donde estudiantes se sientan cómodos, confiados y motivados para participar, para ello, se puede utilizar el espacio físico, los materiales, los colores, la música, etc., acompañar y orientar a estos durante las actividades lúdicas, reconociendo sus fortalezas, intereses, necesidades y dificultades.

Asimismo, se debe facilitar el diálogo, la escucha activa y la solución de problemas entre los participantes y por último evaluar y reflexionar sobre las actividades lúdicas realizadas, tanto desde la visión del maestro como de los niños y niñas, para ello, se puede utilizar diferentes estrategias como la autoevaluación, la coevaluación, la heteroevaluación, el diario de campo, etc.

Las acciones en la intervención como maestro en la planeación didáctica de trabajo en equipo mediante actividades lúdicas para estimular el manejo socioemocional en preescolares contribuyendo a lograr el aprendizaje de los participantes de la implementación de varias maneras, en primer lugar, las actividades lúdicas permitieron que los niños y niñas se involucraran activamente en el proceso de aprendizaje, desarrollando habilidades como la comunicación, la creatividad, la cooperación y la resolución de problemas.

En segundo lugar, el trabajo colaborativo fomentó el sentido de pertenencia, la confianza, el respeto y la responsabilidad entre los integrantes del grupo, lo que contribuyó a mejorar su clima emocional y su autoestima, en tercer lugar, el manejo socioemocional se estimuló a través de estrategias como el reconocimiento y la expresión de las emociones propias y ajenas, la regulación emocional, la empatía y la asertividad, lo que favoreció el desarrollo de competencias ciudadanas y convivenciales.

Algunos aspectos de esta intervención que pudieron afectar en los resultados de aprendizaje de los participantes de la implementación fueron el diseño de las actividades, la selección de los materiales, la organización del espacio, el tiempo asignado, la retroalimentación brindada y el clima emocional generado, estos aspectos permitieron que los preescolares desarrollaran habilidades socioemocionales como la comunicación, la cooperación, la empatía y regulación de emociones, el respeto y la convivencia.

En la implementación de esta secuencia didáctica se observaron diferentes niveles de desarrollo socioemocional, motivación, participación, cooperación y comunicación entre los estudiantes, así como diferentes estilos de aprendizaje, intereses y preferencias por las actividades lúdicas propuestas, se evidenciaron fortalezas como que las actividades lúdicas favorecieron el clima de aula, la autoestima, la expresión de emociones, las solución de problemas, el respeto por la diversidad y la creatividad de los alumnos

Se observaron algunos retos para el diseño, la organización, la implementación y la evaluación de las actividades lúdicas, tales como la falta de recursos materiales, espacios adecuados, tiempo suficiente, y seguimiento individualizado, pues se reconoce que las actividades lúdicas no son suficientes para garantizar el desarrollo socioemocional de los alumnos, sino que se requiere de un enfoque integral contextualizado que involucre a todos los agentes educativos y que considere las características individuales y grupales de los alumnos.

Los hallazgos mencionados anteriormente se dieron por diversas razones relacionadas con las condiciones internas y externas del proceso educativo, tales como el currículo, la metodología, la evaluación, el rol del docente, las características de los estudiantes, el contexto familiar, social y cultural, entre otras.

Algunas recomendaciones clave para futuras implementaciones de actividades en trabajo

en equipo mediante actividades lúdicas para estimular el manejo socioemocional en preescolares son diseñar actividades que promuevan la interacción, la cooperación y la comunicación entre los participantes, respetando sus diferencias individuales y culturales, usar materiales y recursos lúdicos que sean atractivos.

Sumado a lo anterior, establecer normas claras y consensuadas para el desarrollo de las actividades, así como roles y responsabilidades para cada integrante del equipo y propiciar un ambiente cómodo y de confianza, respeto y apoyo mutuo entre los estudiantes, así como entre ellos y el docente, fomentar la reflexión, la autoevaluación y la retroalimentación sobre el proceso e integrar las actividades lúdicas con los contenidos curriculares y los objetivos de aprendizaje, buscando una articulación coherente y significativa.

Respecto a la pregunta de investigación planteada en esta implementación, es importante resaltar los siguientes aspectos, el concepto de manejo socioemocional, la caracterización de las actividades lúdicas y su potencial para fomentar el trabajo en equipo y el manejo socioemocional, la descripción de la metodología, los resultados obtenidos y las conclusiones derivadas del análisis de los datos recogidos y las implicaciones pedagógicas y las recomendaciones para futuras investigaciones sobre el tema.

La planeación didáctica es un proceso que implica reflexionar sobre los objetivos, contenidos, estrategias y evaluación de una unidad de aprendizaje, desde el rol como maestro, se resalta la importancia de la planeación didáctica para organizar las actividades, secuenciar los temas, adaptar los recursos y orientar a los estudiantes en su proceso formativo, la posición respecto a la planeación es que facilita el trabajo docente, mejora la calidad de la enseñanza y favorece el logro de los aprendizajes esperados.

Conclusiones

El desarrollo e implementación de la secuencia didáctica permitió establecer que, esta fue efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales como la comunicación, la cooperación, la empatía, el respeto y la autoestima en los estudiantes, por otro lado, las actividades lúdicas fueron motivadoras y divertidas para los niños y niñas, quienes participaron activamente y mostraron interés por aprender y compartir con sus compañeros.

La secuencia didáctica favoreció el clima de aula, al generar un ambiente de confianza, respeto y colaboración entre los estudiantes y el docente, además de contribuir al logro de los objetivos propuestos en el currículo de preescolar, al integrar los componentes comunicativo, cognitivo, corporal y ético-social esta fue una herramienta pedagógica que permitió al docente observar, evaluar y retroalimentar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, así como reflexionar sobre su propia práctica docente.

Se destaca el impacto positivo que tuvieron las actividades lúdicas como herramienta efectiva para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales, tales como la comunicación, la cooperación, la empatía, el respeto y la autoestima, se analizan las ventajas y los retos de implementar este tipo de propuestas pedagógicas en el contexto educativo actual.

Al implementar esta secuencia, se presentaron diversas dificultades como la resistencia de algunos padres de familia a participar en las actividades lúdicas, por considerarlas una pérdida de tiempo o una intromisión en su vida privada, la falta de recursos materiales y espacios adecuados para realizar las actividades lúdicas, pero para superar estas dificultades se realizó un trabajo de sensibilización y motivación con los padres de familia, explicándoles los beneficios y los objetivos de las actividades lúdicas para el desarrollo socioemocional de sus hijos e hijas.

Se les invitó a participar activamente y se les brindó orientación y apoyo, se gestionaron

recursos materiales y espacios con la institución educativa y se aprovecharon los recursos disponibles y se buscó innovar con materiales reciclables y alternativos.

La implementación de esta planeación permitió reflexionar acerca de las prácticas pedagógicas en cuanto a incorporar el uso de herramientas digitales para facilitar el aprendizaje de los estudiantes, como plataformas virtuales y recursos multimedia, además, se puede adoptar una metodología más participativa y colaborativa, donde los estudiantes son protagonistas de su propio proceso de aprendizaje y se involucran en proyectos, debates, investigaciones, etc. y finalmente esta permitió el fortalecimiento de las competencias comunicativa y lingüística.

Se puede concluir entonces que, el trabajo en equipo mediante actividades lúdicas favorece el manejo socioemocional de los niños y niñas de 4 a 5 años, ya que les ayuda a desarrollar habilidades como la empatía, la autoestima, la asertividad y la tolerancia. Por lo tanto, se puede afirmar que la planeación didáctica propuesta es pertinente, relevante y coherente con las necesidades e intereses de los niños y niñas del grado preescolar de la Institución Educativa Francisco de Paula Santander.

Referencias Bibliográficas

- Bruner, J. (s. f.). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Unesco.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000069210_spa
- Educapeques. (2021, 27 abril). *10 juegos para estimular la inteligencia interpersonal e intrapersonal*. Portal Educativo de apoyo a Padres, Maestros y Niños en las Tareas Escolares. <https://www.educapeques.com/estimulapeques/juegos-inteligencia-interpersonal-e-intrapersonal.html>
- García, S., Sánchez, P., & Ferriz, A. (2022). *Metodologías cooperativas versus competitivas: efectos sobre la motivación en alumnado de EF Cooperative versus competitive methodologies: effects on motivation in PE students*. RUA. Repositorio Institucional de la Universidad de Alicante. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/108323/1/Garcia-Martinez_etal_2021_Retos.pdf
- Medina, S., & Peña, M. (2021, septiembre). *El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill*. Repository Libertadores.
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4434/Medina_Pe%c3%b1a_2021.pdf?sequence=1
- Mera, P., & Vera, Z. (2022). *Estrategia didáctica para favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje virtual en niños de educación inicial*. Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI, 10(20), 16-25.
- Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>

Piaget, J. (1976). *Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista*.

Piaget, J. (1980). *La importancia del juego en el proceso de la enseñanza aprendizaje*

Pimienta, J. H. (2012). *Las competencias en la docencia universitaria: Preguntas frecuentes*.

Pearson Educación.

https://www.academia.edu/33825697/Las_competencias_en_la_docencia_universitaria_pimienta_1_

Ramos Galarza, C. A. (2016). *La Pregunta De Investigación. Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>

Tobón, S. (2018a). Formación basada en competencias. *Las Voces del Saber*, 5, 19-28.

<https://www.cife.edu.mx/2019/03/08/entrevista-al-dr-sergio-tobon-uno-de-los-principales-investigadores-en-competencias-en-latinoamerica/>

Tobón, S. (2018b). *El proyecto de enseñanza, aprendizaje y evaluación: Manual práctico para comprender, planear e implementar el proyecto de enseñanza*. Centro Universitario CIFE. <https://cife.edu.mx/recursos/wp-content/uploads/2018/08/El-Proyecto-de-Ense%C3%B1anza-5.0.pdf>

Tonucci, F. (1999). *La Investigación como alternativa a la enseñanza. ¿Enseñar Aprender?* Editorial Laboratorio Educativo. 2

Apéndices

Apéndice A *Carpeta de evidencias*

<https://unadvirtualedu->

[my.sharepoint.com/:f:/g/personal/feyepzm_unadvirtual_edu_co/EjqUos0o6KxGtW9FvZdH1_w](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/feyepzm_unadvirtual_edu_co/EjqUos0o6KxGtW9FvZdH1_w)

[BHD3oSuKUacFNbx76SQhs8A?e=tLt0E](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/feyepzm_unadvirtual_edu_co/EjqUos0o6KxGtW9FvZdH1_wBHD3oSuKUacFNbx76SQhs8A?e=tLt0E)