

**Fortalecimiento de las competencias socioemocionales a través del juego en niños y niñas
del nivel de preescolar de la IEDT Hugo J. Bermúdez**

Lina María Teresita Medina Toloza

Asesor

Natalia del Pilar Pascuas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2024

Resumen

La presente propuesta pedagógica tiene como finalidad fortalecer las competencias socioemocionales en niños del nivel de preescolar de la IEDT Hugo J. Bermúdez, a través del juego como estrategia de aprendizaje. Esto surge al observar comportamientos inadecuados de los niños dentro y fuera del aula de clases, y de la poca receptividad a las indicaciones dadas por la docente. Para mejorar con lo anterior, se plantearon tres actividades lúdicas, mediante una secuencia didáctica que buscaba que los estudiantes alcanzaran un aprendizaje significativo con relación al manejo de sus emociones, dichas actividades buscaban forjar vínculos afectivos entre los niños, a aprender a compartir y a resolver conflictos. Los resultados obtenidos fueron muy significativos para todos (niños y docente), se lograron adquirir competencias que facilitan una mejor relación con ellos mismos y con los demás.

Palabras clave: competencias socioemocionales, juego, aprendizaje significativo.

Abstract

The purpose of this pedagogical proposal is to strengthen socioemotional competencies in preschool children at IEDT Hugo J. Bermúdez, through play as a learning strategy. This arises from the observation of inappropriate behaviors of children inside and outside the classroom, and from the little receptivity to the indications given by the teacher. To improve with the above, three playful activities were proposed, through a didactic sequence that sought that the students achieve significant learning in relation to the management of their emotions, these activities sought to forge emotional bonds between children, to learn to share and to resolve conflicts. The results obtained were very significant for all (children and teachers), they were able to acquire skills that facilitate a better relationship with themselves and with others.

Keywords: social-emotional competencies, play, meaningful learning.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	7
Pregunta de Investigación	8
Objetivos	9
Objetivo General	9
Objetivos Específicos	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	10
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	13
Planeación Didáctica	16
Enfoque Didáctico	19
Implementación	22
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica	25
Conclusiones	28
Referencias Bibliográficas	30
Apéndices	32

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	32
--	----

Introducción

La Institución Educativa Distrital Técnica Hugo J. Bermúdez, es una institución de carácter público y mixto, se ubica en la ciudad de Santa Marta y su quehacer pedagógico está orientado a promocionar y difundir la ciencia, la técnica, el arte, el deporte y la cultura, para lograr la transformación integral del educando, desde una perspectiva moral, familiar, social y científica.

El objetivo de esta propuesta pedagógica es fomentar relaciones positivas, buen trato y un mejor aprendizaje en el aula. Esto se hace importante debido a que, las competencias socioemocionales permiten comprenderse mejor a sí mismo, gestionar sus emociones, establecer metas y perseguirlas, construir mejores relaciones con los demás, y reducir la agresión. La propuesta se basa en, implementar estrategias a través del juego para abordar el comportamiento agresivo y la falta de receptividad de los niños y niñas del grado preescolar, el cual tendrá como actividades, charlas, ruleta y bingo de emociones, audiocuentos, entre otros, con el fin de promover el autocontrol y la empatía.

Por último, se considera importante abordar esta propuesta porque al desarrollar y fortalecer las competencias socioemocionales se está ayudando a los niños y niñas a comprender y gestionar sus emociones de manera adecuada, lo que les permite afrontar situaciones estresantes de forma más efectiva y mantener un equilibrio emocional, así como, a crear ambientes de aprendizaje positivo y seguro donde cada uno se sientan respetados y valorados.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El grado preescolar de la IEDT Hugo J. Bermúdez cuenta con 18 estudiantes de los cuales 10 son niños y 8 son niñas; tienen una edad entre 5 y 6 años. El grado se caracterizan por tener niños autónomos, hábiles, expresivos y muy carismáticos. En cuanto al desarrollo de sus dimensiones (cognitiva y sociales), cada niño posee habilidades y talentos únicos, algunos les gustan mucho el dibujo, a otros jugar y a otros, leer un libro (aun sin saberlo hacer). Cada niño desarrolla sus actividades con base a sus capacidades y limitaciones. En relación con su comportamiento, es un grado que ha presentado dificultades en el mismo, es importante resaltar que es la primera vez que estos niños entran en contacto con una escuela y se encuentran rodeados de otros niños, debido a esto, algunos de los ellos son agresivos y poco receptivos a las orientaciones dadas por la docente, lo cual ha afectado significativamente la convivencia, el buen desempeño de las actividades y por ende sus aprendizajes. Por esta razón, se hizo necesario intervenir logrando un desarrollo equilibrado en las emociones de los niños a través del juego como estrategia pedagógica para contribuir a mejorar este proceso.

Esta propuesta pedagógica se basa en la situación antes narrada para a partir de ella promover iniciativas que permitan desarrollar en los niños y niñas del grado preescolar las competencias socioemocionales, en donde las relaciones y buen trato sean las mejores. Las competencias socioemocionales promueven mejores aprendizajes académicos y alejan a los niños de conductas de riesgo. Esto es especialmente importante en la infancia, etapa en la que se sientan las bases para las decisiones que luego tomarán los niños cuando sean mayores.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer las competencias socioemocionales a través del juego en niños y niñas del nivel de preescolar de la IEDT Hugo J. Bermúdez?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer las competencias socioemocionales a través del juego en niños y niñas del nivel de preescolar de la IEDT Hugo J. Bermúdez

Objetivos Específicos

Identificar las características del comportamiento agresivo y la baja receptividad que afectan el desarrollo socioemocional de los niños y niñas del nivel de preescolar.

Diseñar estrategias pedagógicas a través del juego para el fortalecimiento de las competencias socioemocionales.

Implementar estrategias pedagógicas a través del juego para crear un ambiente de aprendizaje óptimo.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La Institución Educativa Distrital Técnica Hugo J. Bermúdez, ubicada en Santa Marta, ha experimentado un cambio en el comportamiento de sus estudiantes de preescolar debido a la pandemia de COVID-19. Esta situación ha generado agresividad y falta de receptividad hacia las indicaciones de los docentes, lo que ha afectado la convivencia en el aula y, por ende, el desempeño académico de los niños y niñas. En respuesta a esta problemática, se propone implementar estrategias basadas en el juego para promover el desarrollo de competencias socioemocionales en los estudiantes, teniendo en cuenta sus experiencias durante el confinamiento y su comportamiento en el entorno escolar.

Es importante resaltar que las competencias socioemocionales (CSE) en niños de preescolar se han convertido en un tema de gran interés para la comunidad educativa e investigativa, debido a su impacto significativo en el desarrollo integral de los niños. Estas competencias se refieren a la capacidad de los niños para reconocer, comprender y regular sus propias emociones, así como para establecer relaciones saludables con los demás. Goleman, (1995) afirma que “la inteligencia emocional es la capacidad de identificar, comprender y manejar las propias emociones, así como las de los demás. Es la base para el autocontrol, la empatía y las habilidades sociales que nos permiten construir relaciones exitosas.” (p. 12).

Siguiendo con lo anterior, el MEN (2017) manifiesta que:

El desarrollo de competencias socioemocionales hace parte de la educación para la ciudadanía y, por lo tanto, es consistente con las competencias ciudadanas. Formar niños, niñas y jóvenes responsables con sus propias vidas, que persistan en la consecución de sus sueños y metas, que se ocupen de construir relaciones positivas con los demás, es la base para que también entiendan el compromiso que tienen como ciudadanos de construir con los otros un orden social caracterizado por la convivencia pacífica, la participación democrática y la valoración de la diversidad. (p5).

Esta propuesta se basa en la pregunta problema ¿Cómo fortalecer las competencias socioemocionales a través del juego en niños y niñas del nivel de preescolar de la IEDT Hugo J. Bermúdez? La cual constituye una investigación sobre la practica educativa, ya que, centra su problema en una realidad educativa, que busca mejorar la práctica por medio del juego, basándose en la evidencia empírica y tiene como potencial generar cambios en la práctica y contribuir al conocimiento sobre la enseñanza y el aprendizaje.

Ahora bien, ¿cómo involucrar el juego en el fortalecimiento de las competencias socioemocionales? El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de los niños, tanto en el ámbito físico como cognitivo, social y emocional. A través del juego, los niños exploran el mundo que les rodea, aprenden a interactuar con los demás y desarrollan habilidades esenciales para la vida. Damián (2007) afirma que, “A través del juego el niño también desarrolla sus facultades de análisis, es capaz de sintetizar y acceder a la lógica la cual le permitirá desarrollar competencias que le serán útiles para el aprendizaje escolar” (p.5).

Aparte, la perspectiva crítica que se abordará en la propuesta antes mencionada se basa en el enfoque sociocultural de Lev Vygotsky. Este enfoque destaca el papel fundamental de la interacción social y el juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional de los niños. Según Vygotsky, los niños aprenden a través de la interacción con otros. El juego, en particular, proporciona un contexto ideal para que los niños exploren, experimenten y practiquen diferentes habilidades sociales y emocionales. Además, esta propuesta pedagógica tiene el potencial de transformar los diversos contextos en los que viven y aprenden los niños; al promover el desarrollo de las competencias socioemocionales, podemos ayudar a crear un futuro más brillante para todos los niños.

Por otro lado, el autor Pérez (2003) se refiere al carácter político de la investigación en la propia práctica como un aspecto fundamental que implica asumir un compromiso explícito de cambio en la realidad educativa existente. Este enfoque político implica tomar posición sobre aspectos como la distribución del poder, la circulación de significados y la influencia de variables sociales y políticas del contexto en la práctica educativa. En su propuesta pedagógica, Pérez abordará el carácter político de la investigación en la propia práctica al reconocer que esta investigación no solo busca comprender la realidad educativa, sino también transformarla.

Por consiguiente, los autores en el artículo "La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar", abordan la importancia de la investigación en la práctica educativa como un medio para el cambio escolar. Destacan la investigación sobre la propia práctica como una alternativa efectiva para lograr transformaciones sostenidas en la cultura escolar. Así como, resaltan que este tipo de investigación implica un compromiso explícito con la transformación de la realidad existente y, por último, enfatizan que la investigación en la propia práctica se centra en la práctica pedagógica de los involucrados en la investigación, lo que implica un enfoque más cercano y relevante para la mejora educativa. Estos aportes resaltan la relevancia y el potencial transformador de la investigación en la propia práctica como un escenario efectivo para impulsar cambios significativos en el ámbito educativo.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La planeación didáctica fundamentada en el desarrollo de las competencias socioemocionales a través del juego es un enfoque pedagógico integral que reconoce la importancia de abordar no solo el desarrollo cognitivo, sino también el emocional y social de los niños en edad preescolar. En este contexto, el juego se convierte en una herramienta poderosa para promover el aprendizaje significativo y el crecimiento personal. El juego es una actividad natural para los niños, y a través de él pueden explorar el mundo que les rodea, experimentar diferentes roles y situaciones, resolver problemas y desarrollar habilidades sociales clave como la cooperación, la comunicación y la empatía. Además, el juego les brinda la oportunidad de expresar y regular sus emociones, fortaleciendo así su inteligencia emocional.

La educación en el nivel preescolar juega un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños. En esta etapa, los niños sientan las bases para su aprendizaje futuro y adquieren las competencias necesarias para desenvolverse de manera competente en la vida. En este sentido, la planeación didáctica se convierte en una herramienta fundamental para el docente, ya que le permite organizar y sistematizar las experiencias de aprendizaje que ofrecerá a sus alumnos.

En relación con eso, los lineamientos curriculares proporcionan una guía estructurada para el diseño de programas educativos, asegurando que se aborden aspectos esenciales del desarrollo integral de los niños, incluyendo aspectos socioemocionales. Por otro lado, los derechos básicos de aprendizaje establecen las condiciones necesarias para garantizar que todos los niños tengan acceso a una educación de calidad, lo que incluye el desarrollo de habilidades socioemocionales como parte fundamental de su formación. Los estándares de competencias y los lineamientos de aprendizaje y desarrollo, por su parte, ofrecen un marco específico para la

evaluación y la medición del progreso en la adquisición de habilidades socioemocionales, lo que ayuda a orientar la planificación didáctica de manera más efectiva.

Así mismo, la comprensión de la formación basada en competencias es crucial en este contexto. Se centra en el desarrollo integral de los individuos, más allá del mero conocimiento académico, abordando habilidades, actitudes y valores necesarios para enfrentar los desafíos de la vida cotidiana. En el caso de la educación preescolar, esto implica no solo enseñar aspectos cognitivos sino también promover habilidades socioemocionales como la empatía, la resiliencia y la colaboración a través de experiencias de juego significativas. De este modo, mi propuesta pedagógica busca propiciar el aprendizaje por competencias al diseñar actividades que integren de manera holística el desarrollo cognitivo, emocional y social de los niños. Por ejemplo, mediante juegos cooperativos se fomenta la colaboración y el trabajo en equipo, al tiempo que se estimula el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

Respecto a la posición de Tobón (2010) sobre las competencias como un modelo para mejorar la calidad educativa, estoy de acuerdo en que las competencias no son una solución mágica para todos los problemas educativos, pero sí ofrecen un enfoque integral que puede enriquecer la práctica pedagógica y mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes.

Así pues, mi propuesta pedagógica integra el saber, el saber hacer y el saber ser mediante la creación de ambientes de aprendizaje enriquecedores que promueven la exploración, la experimentación y la reflexión. Por ejemplo, al implementar actividades de juego estructuradas, se brinda a los niños la oportunidad de adquirir conocimientos prácticos, desarrollar habilidades sociales y emocionales, y construir una identidad positiva.

En cuanto a las competencias docentes planteadas por Tobón (2010), algunas de las que hacen parte de mi práctica pedagógica son la capacidad de diseñar situaciones de aprendizaje

significativas, la habilidad para fomentar el trabajo colaborativo y el compromiso con la mejora continua. Estas competencias son fundamentales para promover un ambiente de aprendizaje estimulante y favorecer el desarrollo integral de los niños.

En resumen, esta propuesta pedagógica se fundamenta en los principios de desarrollo integral y formación por competencias, integrando teoría y práctica para proporcionar experiencias educativas significativas que potencien el desarrollo socioemocional de los niños de preescolar.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Aprendo sobre mis emociones” realizada a niños y niñas del grado preescolar de la IEDT Hugo J. Bermúdez, en la dimensión socio-afectiva. La SD se planeó con tres actividades de las cuales se implementaron dos entre el 05 y 06 de junio de 2024. Cada actividad se desarrolló bajo tres momentos, inicial, donde se exploraban y recuperaban los saberes previos e intereses de los niños; de desarrollo, para la creación de escenarios de gestión del conocimiento y el de cierre, donde se observaban los resultados del aprendizaje adquiridos de los niños y niñas.

En consideración, respecto al primera actividad llamada “reconociendo mis emociones” se enfoca en lograr que los niños y niñas se comprendan a sí mismo y a los demás, sus propias emociones, sentimientos, valores, fortalezas y debilidades, así como la capacidad de reconocer y comprender las de los demás, a través del reconocimiento de las emociones básicas. Para el momento inicial, se propuso a los niños sentados en el suelo, ahí verán pegadas varias emociones y escucharán la canción “las emociones” al finalizar se les harán diversas preguntas movilizadoras de pensamiento: ¿Sabes que son las emociones? ¿Cuándo se usan las emociones? ¿Han sentido alguna emoción en su vida? con el fin de identificar los saberes previos de cada estudiante. Después, en el momento de desarrollo, observaran un video “¿Qué son las emociones?” seguido de este, la docente mostrará una ruleta de emociones (tendrá el nombre de la emoción y un dibujo que la representa) donde cada niño deberá girar la flecha y decir que emoción es y alguna situación en la que se haya sentido igual a la del dibujo. Finalmente, para evaluar los resultados, se realizó una reflexión acerca de la importancia de las emociones y una escala de actitudes, aquí se verá cómo se sintió el niño realizando la actividad y que fue lo que

más le gusto de ella. Como producto, los niños realizaron cartulina y con pintura la emoción que más les gustó.

Paso seguido, respecto a la segunda actividad denominada “¿Y ahora qué hacemos?”, se orienta a comprender que los niños y niñas adquieran la capacidad de manejar las propias emociones de manera adecuada, expresándolas de forma asertiva y controlando los impulsos. Para el momento inicial, los niños escucharán el cuento de monstruo de las emociones. A medida que van escuchando se les muestra paletas de emociones según el color mencionado (amarillo: alegría; azul: tristeza; rojo: rabia; verde: calma; negro: miedo) Se tendrán cinco vasos pintados de los colores dichos anteriormente, cada niño deberá pintar una situación que le recuerde alguna emoción y echarla en el vaso que corresponde. En el desarrollo de la actividad, se organizan a los niños en grupos de tres y se le entrega un dibujo que representa una situación de debate y se responden preguntas como: ¿Cómo se sentirá? ¿Qué puede hacer?”. Cada grupo deberá representar esa situación delante de sus compañeros y dar una solución. Para el momento de cierre, entre todos realizarán un corazón grande en cartulina en el cual, adentro irán las huellas de manos en pintura de cada niño y sus nombres, esto para recordar que todos nos queremos y somos importantes. Como producto, se construyó con palitos de paleta y pinturas un monstruo de colores con la emoción que más represente a cada niño.

Por último, la tercera actividad recibe el nombre de “Escucha y...Emocionarte” y busca comprender que las competencias socioemocionales son esenciales para el bienestar personal, académico y social. Estas habilidades les permiten construir relaciones saludables, tomar decisiones responsables y afrontar los desafíos de la vida. Para el momento inicial, los niños escucharán una canción instrumental y deben caminar a lo largo del salón y según el ritmo que suene deberá interpretar la emoción que cree que la música refleja mientras sigue caminando.

Por ejemplo, si suena una música alegre, caminarán alegre; si suena una triste, más triste. Cada quién tiene la libertad de sentir la emoción que considere. Para la gestión del conocimiento, los niños se ubican de manera circular en el piso y escucharán un audiocuento llamado “La aventura de las emociones”, en el cual deberán reconocer que emociones se ven reflejadas, cuáles son los personajes del cuento y como se podrá resolver el problema presentado. Seguido, dibujaran lo que más les gustó del audiocuento y se socializa con todos los compañeros. Finalmente, en el momento de cierre, se les dará varias fichas de un rompecabezas (contienen un rostro dividido), donde cada niño deberá relacionar el gesto de la boca con la emoción que represente los ojos. Y, como producto, los niños construirán con un globo la emoción de cómo se sienten en ese momento, le colocarán cabellos con papel cometa y decoraran a su gusto.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados: reconocer las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) en ellos mismos y en las otras personas, así como, a comprender que todos los niños y niñas tienen derecho a recibir buen trato, cuidado y amor. Expresar sus sentimientos y emociones mediante distintas formas y lenguajes (gestos, palabras, juegos, etc.) y conocer el uso estrategias sencillas de resolución pacífica de conflictos.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al del desarrollo de competencias, particularmente, el de las competencias socioemocionales hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por lo que, se afirma que la secuencia didáctica “Aprendo sobre mis emociones” facilitará conquistas relacionadas con las emociones, las cuales cumplen con la función de permitir, coordinar y establecer relaciones; creando y conservando patrones de comportamiento con uno mismo y los otros. De acuerdo con Maturana (1998):

las emociones son disposiciones dinámicas corporales que especifican las acciones que son posibles para el organismo que las experimenta. Es decir, la emoción define la acción: según la emoción en la que nos encontremos interpretaremos un gesto dado como una agresión o una caricia.

Siendo así, en esta secuencia didáctica se busca fomentar el reconocimiento y la reflexión sobre las emociones, llegando a cumplir con el objetivo de lograr un aprendizaje significativo y duradero en los niños y niñas. Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos: El juego en la educación inicial (2014), Formar para la ciudadanía (2004) y el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias socioemocionales en niños y niñas del grado preescolar para que se constituyan como seres transformadores y democráticos, con capacidad participativa en la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia “Aprendo sobre mis emociones” tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como Piaget (como se citó en el juego, 2022), en el que afirma que, “el juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según la etapa evolutiva del mismo. Las capacidades

sensoriomotrices, simbólicas o de razonamiento”. Además, el juego se convierte en un “contexto de escucha” de las capacidades y potencialidades de las niñas y los niños, donde los maestros y los agentes educativos pueden realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes, como sostiene Malaguzzi (2001). Todo esto permite entender la investigación a través del desarrollo del juego, como estrategia de enseñanza, que permite que, los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación.

En ese sentido, la secuencia didáctica tuvo como énfasis, crear actividades a través del juego que permitieran promover el desarrollo de competencias socioemocionales, desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder eliminar barreras en el comportamiento de los niños y niñas y que, para el caso de la particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para erradicar las actitudes agresivas y la poca receptividad de los estudiantes a las indicaciones y orientaciones dadas por la docente.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba mantenerse atento mientras jugaban o hacían alguna actividad lúdico-didáctica y de acuerdo con diferentes fuentes del diagnóstico implementadas (observación, entrevista, diarios de campo) se encuentran trabajando en fortalecer sus habilidades e intereses por medio del juego, permitiendo a las niñas y a los niños expresar su forma particular de ser, de identificarse, de experimentar y descubrir sus capacidades y sus limitaciones. Armar su propio mundo, destruirlo y reconstruirlo (Aucoturier, 2004, como se citó en MEN, 2014) para, en ese ir y venir constructivo, estructurarse como un ser diferente al otro.

Es por lo que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los niños y niñas, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través del reconocimiento de

las emociones básicas se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la capacidad para reconocer y controlar nuestras emociones y la de los demás, así como manejar con más destrezas nuestras relaciones.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el desarrollo de las competencias socioemocionales, responden a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes al ser contextualizadas y centradas en el salón de clase. Se utilizaron juegos que fomentan la cooperación, la comunicación y el respeto, habilidades claves para el desarrollo socioemocional. Además, las actividades fueron diseñadas para ser inclusivas y accesibles para todos los niños, pues responde a sus intereses y motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que en el quehacer como profesional, se continuará trabajando desde la perspectiva de las secuencias didácticas, pues se considera que representan una herramienta pedagógica valiosa para el diseño de experiencias de aprendizaje significativas y efectivas. La implementación de secuencias didácticas ha permitido organizar y estructurar de manera sistemática las actividades, enfocándose en objetivos claros y utilizando estrategias pedagógicas adecuadas para el desarrollo de las competencias de los estudiantes; y como intelectual transformativo se alcanzaron logros valiosos como, considerar las características de desarrollo y aprendizaje de los alumnos, vincular el diagnóstico del grupo con la planificación de las actividades, adaptar las actividades a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje e incorporar recursos y materiales que motiven y capten la atención de los niños y niñas.

Implementación

En las dos implementaciones realizadas, el enfoque como docente se centró en el desarrollo integral de los niños y niñas a través de una cuidadosa planificación didáctica que promoviera el entendimiento y manejo de las emociones. En la primera actividad, se estructuró la secuencia didáctica en tres momentos clave: inicio, desarrollo y cierre. Cada fase tenía como objetivo principal facilitar que los estudiantes exploraran y comprendieran tanto sus propias emociones como las de los demás. Se utilizaron diversas estrategias de evaluación que invitaban a los niños a una reflexión profunda y autónoma sobre sus conocimientos previos y la importancia de gestionar las emociones en la vida cotidiana.

Inicialmente, las preguntas movilizadoras incentivaron a los estudiantes a compartir y analizar sus percepciones emocionales, estableciendo así un ambiente de confianza y apertura desde el inicio. Posteriormente, con la actividad de dibujo de situaciones, los niños expresaron sus emociones de manera libre y espontánea, lo cual proporcionó valiosa información sobre cómo cada uno percibía y experimentaban sus propios sentimientos, así como su capacidad para empatizar con los demás. La utilización de una escala de valoración permitió evaluar el nivel de comprensión alcanzado por los estudiantes en relación con las emociones y la empatía, asegurando que las actividades fueran adaptadas a sus necesidades individuales y grupales.

Este proceso educativo se sustentó en el aprendizaje basado en la experiencia, donde los niños adquirieron conocimientos a través de situaciones vivenciales y directas. Esta metodología no solo facilitó el desarrollo de habilidades socioemocionales, fundamentales para su bienestar y éxito académico y social, sino que también promovió la reflexión sobre las acciones y su impacto emocional en los demás.

La organización física del espacio y la disposición de los materiales fueron elementos clave para el éxito de la implementación. Desde el inicio, se aseguró de que los materiales fueran visuales y apropiados para la edad, respondiendo a los diferentes estilos de aprendizaje presentes en el grupo. La distribución en un círculo facilitó la comunicación y la colaboración entre todos los participantes, permitiendo gestionar eficazmente la dinámica del grupo y asegurando la participación activa de cada estudiante.

A pesar de los retos inherentes al tiempo limitado disponible en la institución, logramos cumplir con los objetivos establecidos para cada fase de la actividad. Las acciones realizadas durante la intervención fueron altamente satisfactorias, creando un ambiente de aprendizaje en el que la confianza y el apoyo mutuo fueron fundamentales para el éxito de cada estudiante.

En contraste, en la implementación de la segunda actividad, se continuó enfocando en el desarrollo emocional de los niños, pero con un énfasis particular en la gestión asertiva de sus propias emociones y la capacidad de expresarlas de manera constructiva. Nuevamente, la secuencia didáctica se estructuró en tres momentos: inicio, desarrollo y cierre, diseñados para guiar a los estudiantes a través de un proceso reflexivo y analítico sobre sus experiencias emocionales.

Durante esta actividad, las estrategias de evaluación se enfocaron en permitir a los niños expresar y analizar sus sentimientos en contextos variados, como el aula y el hogar. Los juegos de roles fueron especialmente efectivos para que los estudiantes desarrollaran empatía y comprensión hacia las emociones de los demás, promoviendo así habilidades fundamentales de interacción social y resolución de conflictos.

El aprendizaje basado en problemas se utilizó como marco educativo, permitiendo a los niños abordar situaciones reales y significativas que les ayudaron a aplicar sus habilidades

socioemocionales en contextos prácticos. Aunque el tiempo continuó siendo un factor limitante, la organización del espacio y la selección cuidadosa de materiales visuales y apropiados para la edad garantizaron un entorno propicio para la concentración y el aprendizaje significativo.

En conclusión, ambas implementaciones fueron exitosas en cumplir con los objetivos educativos propuestos. En la primera actividad, los niños desarrollaron una comprensión profunda de sus propias emociones y las de los demás, mientras que, en la segunda, se fortaleció su capacidad para manejar y expresar emociones de manera asertiva. Estas experiencias no solo contribuyeron al crecimiento personal de cada estudiante, sino que también sentaron las bases para un aprendizaje continuo y significativo en el ámbito socioemocional.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

El proceso de análisis y reflexión en el ámbito educativo juega un papel crucial para los docentes, ya que cada uno está llamado a desempeñar un papel clave como investigador de su propia práctica con la finalidad de mejorar su formación, su desempeño en el aula, escuela y comunidad en la búsqueda de un cambio organizacional hacia una transformación sociocultural (Catalán, 2020). Dicha transformación se da por medio de las experiencias vividas, las cuales buscan la resignificación de las prácticas educativas con el fin de fortalecer el aprendizaje de los estudiantes desde una perspectiva de la formación integral. Por ello, es importante dar a conocer estas prácticas del ámbito educativo para así elaborar una reflexión crítica sobre los procesos desarrollados y poder crear otros ambientes de aprendizaje donde el propósito sea la participación activa de los alumnos por medio de diversas actividades (Mera, 2019, p.115)

En este sentido, las acciones desarrolladas en la implementación de las dos actividades de la secuencia didáctica sobre el desarrollo de las competencias socioemocionales a través del juego en los niños de preescolar tuvieron una repercusión positiva en cada uno, en primer lugar, el reconocimiento de las emociones básicas (alegría, tristeza, rabia, temor) permitió a los niños identificar y comprender sus propios sentimientos, sentando las bases para una adecuada autorregulación emocional; en segundo lugar, la reflexión sobre la relación entre las acciones y las emociones promovió la toma de decisiones responsables y el desarrollo de habilidades de convivencia, elementos esenciales para construir relaciones sanas y positivas con los demás. Diversos aspectos influyeron en los resultados de aprendizaje de los participantes, esto se lo logró partiendo de propuestas nuevas, el aprendizaje basado en el juego, la variedad de estrategias de evaluación y el ambiente de confianza y apoyo creado en el aula fueron factores determinantes para el éxito de cada actividad. A lo anterior, Catalán (2020) afirma que, “es

urgente que el docente logre estimular en los alumnos la curiosidad del conocimiento, preguntar, explorar, probar, experimentar, perfeccionar, aprender por diseño, no por miedo u obligación”. (p. 2771).

Desde la planeación de las actividades en la SD, se quiso que los niños y niñas logaran un aprendizaje significativo; las dos implementaciones desarrolladas en el marco del proceso de formación docente llevaron a un amplio análisis crítico y reflexivo, donde se pretende abordar los aspectos más relevantes de cada experiencia, identificando fortalezas, áreas de mejora y lecciones aprendidas, con el fin de optimizar la praxis docente y contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y una educación de calidad. Entre las fortalezas de estas implementaciones, cabe destacar la promoción de un aprendizaje experiencial, permitiendo a los niños y niñas adquirir conocimientos a través de vivencias significativas. El uso de estrategias como el dibujo, el análisis de situaciones y la escala de valoración facilitó la evaluación integral de las competencias socioemocionales, atendiendo a las necesidades individuales de cada estudiante. Sin embargo, también se identificaron algunos aspectos que requieren mejora, el tiempo asignado para la actividad resultó ser limitado, impidiendo una exploración más profunda de las emociones.

Ahora bien, para optimizar la práctica en futuras implementaciones, se propone ampliar el tiempo dedicado a la actividad, permitiendo un desarrollo más completo de las actividades y una mayor interacción entre los estudiantes. Asimismo, se sugiere implementar estrategias de agrupamiento que faciliten la atención individualizada y fomenten la participación activa de todos los niños.

En relación con la pregunta de investigación de cómo fortalecer las competencias socioemocionales a través del juego en niños y niñas, es importante resaltar que estas acciones

llevaron al cumplimiento efectivo de cada objetivo. La implementación del juego como estrategia de aprendizaje permitió que los niños se adentraran al conocimiento de las emociones y la importancia del fortalecimiento de valores. La pregunta llevó a guiar el diseño y desarrollo de las actividades, permitiendo enfocar las estrategias y evaluar su impacto en el aprendizaje de cada uno de los estudiantes. Además, es esencial resaltar el rol del docente dentro de la planeación didáctica, el proporciona una estructura eficiente y significativa, facilitando la adaptación a las necesidades cambiantes de los estudiantes promoviendo una enseñanza flexible y personalizada. En relación Catalán, (2020) manifiesta que: “la investigación y la reflexión en la acción docente, representa una nueva forma de la práctica, lo que lleva a replantar la función de los profesionales de la enseñanza, un cambio en su realización y en el proceso de formación y desarrollo humano” (p,2274).

En conclusión, la planeación es un proceso indispensable en el ejercicio de la práctica pedagógica, ya que nos permite optimizar el tiempo, organizar los recursos y anticipar posibles dificultades, asegurando un desarrollo coherente y significativo de las actividades de enseñanza y aprendizaje. La planeación no es un proceso estático, sino que debe ser creativo e inspirador que motiven a los estudiantes y despierten su interés por el aprendizaje.

Conclusiones

Esta propuesta de estudio se centra en el fortalecimiento de las competencias socioemocionales, lo cual permite reconocer lo que sientes en cada momento, por qué te sientes así y la capacidad de encontrar una respuesta que se ajuste a los sentimientos, valores y razonamientos de las personas. El juego ayuda a lidiar con emociones difíciles, se considera una forma de autoexpresión; brindar el espacio para jugar permite enfrentar sentimientos como el dolor, el miedo y la tristeza.

Al utilizar la estrategia del juego como medio para reconocer y fortalecer las emociones, se considera que se lograron los propósitos establecidos en la propuesta pedagógica. Los niños demostraron avances significativos en el desarrollo de sus competencias socioemocionales, evidenciando una mayor capacidad para reconocer y comprender sus propias emociones, así como las de los demás. Además, mostraron un mayor control sobre sus impulsos y desarrollaron habilidades para expresar sus sentimientos de manera asertiva. Todo esto se logró por medio de la implementación de estrategias de enseñanza basadas en el aprendizaje experiencial y significativo, que permitieron a los niños aprender a través de la acción y la reflexión; la creación de un ambiente de aula seguro y positivo, donde los niños se sintieron cómodos para expresar sus emociones y compartir sus experiencias y la evaluación constante del proceso de aprendizaje, que permitió realizar ajustes en las estrategias de enseñanza cuando fue necesario. Sin embargo, hubo un factor que llevo a impedirnos un poco el desarrollo de las actividades, el tiempo, pero aun así se logró desarrollar todo lo propuesto.

La implementación de esta propuesta pedagógica ha generado cambios significativos en la práctica docente. Se ha producido una transición hacia un enfoque más centrado en el alumno, donde el docente actúa como facilitador del aprendizaje y promueve la participación activa de los

estudiantes. Además, se ha incorporado una mayor variedad de estrategias de enseñanza y evaluación, tomando en cuenta los diferentes estilos de aprendizaje de los niños. Estos cambios han permitido mejorar la calidad de la enseñanza y favorecer el desarrollo integral de los estudiantes. También, la propuesta pedagógica tiene un gran potencial para ser replicada en otros contextos educativos. Se considera que puede ser adaptada a diferentes niveles educativos y grupos de estudiantes, manteniendo su enfoque en el desarrollo de las competencias socioemocionales.

Finalmente, las evidencias que dan fe del cumplimiento de los propósitos de la propuesta pedagógica se encuentran en diversos aspectos, como, el avance observado en el comportamiento de los niños y niñas, la satisfacción expresada por los padres de familia en cuanto al progreso convivencial de sus hijos, los comentarios positivos de los docentes que han observado la implementación de la propuesta y los resultados obtenidos en las evaluaciones realizadas a los estudiantes. La implementación de esta propuesta pedagógica ha sido un proceso enriquecedor que ha permitido reflexionar sobre la importancia del desarrollo de las competencias socioemocionales en la educación infantil. Se ha aprendido que estas competencias son fundamentales para el bienestar integral de los niños y que su desarrollo puede ser potenciado a través de estrategias de enseñanza adecuadas.

Referencias Bibliográficas

- Catalán Cueto, J.P. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. *Revista Ibero-Americana de Estudos Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21723/riaee.v15iesp4.14534>
- Damián, M. (2007). *La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil*. *Revista Redalyc*. Vol. 13, n.º 2. Sitio web <https://www.redalyc.org/pdf/6137/613765495003.pdf>
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia emocional* [Libro digital].
http://www.cutonala.udg.mx/sites/default/files/adjuntos/inteligencia_emocional_daniel_goleman.pdf
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Mera Rodríguez, A. (2019). *La sistematización de experiencias como método de investigación para la producción del conocimiento*. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo)*, 4(1), 113-123. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872019000100113
- Ministerio de Educación Nacional, (2017). *Paso a Paso. Estrategia de formación de competencias socioemocionales*. https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-385321_recurso.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá:

https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Ministerio de Educación Nacional (2014). Documento No 22. *El juego en la educación infantil*

https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.

Ministerio de Educación Nacional. (2004). *Estándares básicos de aprendizaje: Formar para la ciudadanía. ¡Si es posible! Serie Guía No 6.*

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-75768_archivo_pdf.pdf

Pérez Abril, 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>

Urroz, V (2022). *El juego como estrategia de enseñanza en primer*

ciclo. <https://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/2185/Urroz%2C%20V.%2C%20El%20juego.pdf?sequence=2&isAllowed=y#:~:text=Los%20autores%20de%20referencia%20son,las%20siguientes%20posibles%20estrategias%20pedagógicas>.

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/Immedinat_unadvirtual_edu_co/EldVnqvEMVFnHqZZsekeYIBn-GPEttjAqbXalhFYG-onw?e=EY9udh