

01



JUEGO SIMBÓLICO

**Y MÉTODO TEACCH: FAVORECIENDO APRENDIZAJES
ESPERADOS DE LA EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL EN
PREESCOLARES**

JUEGO SIMBÓLICO

Y MÉTODO TEACCH: FAVORECIENDO APRENDIZAJES ESPERADOS DE LA EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL EN PREESCOLARES

SYMBOLIC GAME AND TEACCH METHOD: FAVORING LEARNING EXPECTED FROM SOCIO-EMOTIONAL EDUCATION IN PRESCHOOLERS

Adilene Garnica-Hernández¹

E-mail: adilene_gh@hotmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0128-1866>

Manuel Díaz-Camargo¹

E-mail: manueldiazcamargo@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9286-8234>

¹ Universidad Pablo Latapí Sarre. México.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Garnica-Hernández, A., & Díaz-Camargo, M. (2022). Juego simbólico y método TEACCH: favoreciendo aprendizajes esperados de la educación socioemocional en preescolares. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 1(3), 5-18.

RESUMEN

La educación socioemocional esta ciertamente relacionada con el aprendizaje, ya que, para tener un aprendizaje significativo es necesario que el alumno este motivado y enfocado en lo que quiere saber. Sin embargo, como docentes hoy en día con los nuevos y modificados contextos en donde se desarrollan nuestros educandos es mayormente complicado encontrar o aplicar estrategias que nos lleven a acercar a los alumnos a la vida cotidiana, favoreciendo a los aprendizajes significativos y abordando tareas auténticas en las aulas. Por ello, en este proyecto de investigación, se aborda la estrategia del juego simbólico como mediador del desarrollo de los aprendizajes esperados del área de educación socioemocional, dando una manera más natural de que los pequeños adquieran habilidades, capacidades, conceptos y actitudes humanistas hacia ellos mismos y la sociedad en donde se desarrollan. Además, también se propone la utilización del método TEACCH, como estrategia surgida al identificar en el grupo a un pequeño diagnosticado con Trastorno del Espectro Autista, dicha estrategia no solamente es aplicada en él, si no en todos los alumnos proporcionando resultados favorables en su desarrollo.

Palabras clave:

Educación, preescolar, juego simbólico, Método TEACCH, autismo.

ABSTRACT

Socio-emotional education is certainly related to learning, since, in order to have meaningful learning, it is necessary for the student to be motivated and focused on what he wants to know. However, as teachers today with the new and modified contexts in which our students develop, it is mostly difficult to find or apply strategies that lead us to bring students closer to everyday life, favoring meaningful learning and tackling authentic tasks in the classroom. For this reason, in this research project, the strategy of symbolic play is addressed as a mediator of the development of expected learning in the area of socio-emotional education, giving a more natural way for children to acquire skills, abilities, concepts and humanistic attitudes towards themselves and the society in which they develop. In addition, the use of the TEACCH method is also proposed, as a strategy that emerged when identifying a child diagnosed with Autism Spectrum Disorder in the group, this strategy is not only applied to him, but to all students, providing favorable results in their development.

Keywords:

Education, preschool, symbolic play, TEACCH method, autism.

INTRODUCCIÓN

La Educación Socioemocional se considera como *“un proceso de aprendizaje a través del cual se integran en la vida de los niños herramientas como conceptos, valores, actitudes para generar un sentido de bienestar consigo mismos y hacia los demás”*. (México. Secretaría de Educación Pública, 2017)

Los niños ingresan a preescolar con aprendizajes sociales influidos por las características particulares de su familia y del lugar que ocupan en ella, en preescolar se pretende que adquieran confianza en sí mismos al reconocerse como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía, de relacionarse en forma sana con distintas personas, de expresar ideas, sentimientos y emociones, y de regular sus maneras de actuar. Algunos de los propósitos en cuanto a la educación socioemocional que se pueden plantear según el Plan y Programa de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación (México. Secretaría de Educación Pública, 2017) son:

- Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.
- Trabajar en colaboración.
- Valorar sus logros individuales y colectivos.
- Resolver conflictos mediante el diálogo.
- Respetar reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

El diccionario de la Real Academia Española (2020), describe el juego como *“actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad”* y jugar como *“hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades”*. Por lo que se puede mencionar que es una actividad que se realiza por goce y sin buscar resultados concretos. Sin embargo, cuando hablamos del juego en niños la importancia aumenta pues les ayuda a crecer y a desarrollarse en tanto a nivel cognitivo, social y emocional.

Reconociendo que el juego tiene características que lo hacen único, y que lo diferencian de otras actividades, Garvey (1985), menciona cinco muy importantes:

- Es placentero y suele ser divertido: se hace por placer, no por obligación.
- No tiene metas o finalidades extrínsecas: se juega por el placer de jugar, por causas intrínsecas. No hay un fin particular por hacerlo.
- Es espontáneo, voluntario: no se puede obligar a jugar.
- Implica cierta participación por parte del jugador: es el propio jugador quien interviene, así que tiene que haber un mínimo de participación.

- El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego: ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.

Estas características dan a notar que el juego contribuye a lograr el desarrollo integral en los niños y acrecientan sus habilidades y destrezas para conocerse a sí mismos y al mundo que los rodea.

A la vez que el niño ejecuta el juego desarrolla algunas funciones según lo menciona Jiménez (1998):

- Descarga y desahogo de tensiones e inhibiciones ya que el juego es una forma de descarga, que produce alegrías y donde el niño se puede recuperar física y psíquicamente con mayor rapidez.
- Enriquecimiento experimental progresivo pues se producen muchas experiencias durante el juego que hacen desarrollar las capacidades en el niño.
- Refuerzo polivalente ya que, por un lado, el juego en sí mismo es una recompensa y motivación intrínseca, por otro lado, el juego genera en el niño placer, deseos de comunicarse, emociones.

A medida que los niños van creciendo, se puede observar que el juego también va cambiando con ellos, es decir, durante el desarrollo infantil existe una evolución del juego. Piaget (1984), es un autor que ha realizado una descripción completa de los tipos de juego que van apareciendo mientras el niño crece. Cada etapa por la que los niños pasan, la llama estado evolutivo y tiene una edad aproximada en la que aparece. Pero cuando aparece el nuevo tipo de juego, no desaparecen los anteriores, sino que estos se perfeccionan. En el estadio sensoriomotor que abarca del nacimiento a los 2 años, predomina el juego funcional o de ejercicio y el juego de construcciones; En el estadio preoperacional dentro de los 2 y los 6 años predomina el juego simbólico y Juego de construcciones y en el estadio de operaciones concretas que está establecido entre los 6 y los 12 años predomina el juego de reglas y juego de construcciones (Inhelder, 1984).

El juego simbólico es el juego, junto con las construcciones, al que juegan los niños de la etapa del segundo ciclo de educación infantil, según lo menciona el Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación (México. Secretaría de Educación Pública, 2017). El juego simbólico tiene un lugar especial en el desarrollo y las acciones de los niños. Se les deben brindar las oportunidades para practicarlo, ya que les permite mostrar y elaborar su comprensión acerca de su vida emocional y algunas relaciones importantes en su vida.

El juego simbólico es un gran paso en el desarrollo cognitivo, que se puede describir como *“la capacidad de ponerse en el lugar del otro, desarrollar personajes y de suspender las propiedades reales para imaginar*

otras posibilidades de utilización en el juego” (Llorca & Sánchez, citados por Vilaró-Tió, 2014, p.25)

Para Piaget (1984), el juego simbólico señala el apego del juego infantil”. El niño a esta edad aún no entiende el mundo real y a través de esta actividad puede encontrar el equilibrio afectivo e intelectual para transformar lo real a las necesidades del yo; además enfatiza que **“es indispensable el juego para que el pequeño pueda adquirir el lenguaje, ya que este es un hecho obligado y de naturaleza colectiva, que no inventa este, y que por lo tanto hace difícil de expresar las necesidades o experiencias del YO”** (p.27)

Respecto a la necesidad de abordar las emociones desde el ámbito educativo, han sido múltiples las investigaciones desarrolladas y las propuestas que se han ofrecido desde el modelo de Inteligencia Emocional de Salovey & Sluyter (1997), la educación emocional no sólo permitirían el desarrollo de competencias emocionales, sino que además fomentaría emociones positivas para lograr el bienestar del alumnado.

Según Bisquerra et al. (2012), la educación emocional ha de iniciarse desde etapas tempranas y continuar a lo largo de la escolaridad. En cuanto a la metodología, propone estrategias vivenciales que permitan despertar las emociones en el alumnado como cuentos, títeres o dramatizaciones, la utilización de recursos de uso diario como noticias de prensa, fotografías, canciones o juegos, y la colaboración con las familias para llevar a cabo una educación compartida.

Pero, ¿a qué se le llama juego? El juego es un concepto tan amplio como difícil de definir, objeto de cuantiosas investigaciones procedentes de distintas disciplinas científicas. Navarro (2002), define el juego como **“una actividad recreativa de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural”** (p. 109)

Esta definición destaca el marcado carácter cultural del juego. Parlebas (2002); y Alonso (2012), subrayan la existencia de vínculos entre el juego y la cultura en la que se inserta, matizando que es la cultura la que modela el juego. El juego se haya repleto de acciones y símbolos significativos de una cultura, por tanto, sirve para “enculturizar” a los jugadores a través de actividades recreativas y placenteras.

El perfil social del juego se relaciona directamente con su carácter didáctico, si bien puede ser utilizado para conseguir gran diversidad de objetivos. Sin embargo, sólo un conocimiento preciso del juego y la comprensión de su naturaleza va a permitir utilizarlo con una orientación pedagógica (Burgués, 2010).

Asimismo, el juego simbólico se caracteriza por crear y representar situaciones, en solitario o en compañía, “como si” fueran reales (Abad & Ruiz, 2011). Sin embargo, esta representación de la realidad no es literal, sino que se

corresponde con la idea que el niño tiene de su mundo, y en la que expresará el conocimiento y las emociones que tiene sobre él. El juego simbólico lleva aparejada una evolución que va desde una actividad solitaria de carácter egocéntrico, hasta la participación compartida de varios niños en la que es necesario un reparto de roles y una representación consensuada de la trama lúdica.

Desde la teoría piagetiana, el juego simbólico supone una manera espontánea y natural de interactuar y adaptarse al entorno. El juego simbólico constituye la primera forma que tiene el niño de representar su mundo, y a partir de ahí desarrollar sus esquemas mentales hasta llegar al pensamiento inteligente. Así pues, durante el juego simbólico tienen lugar sucesivos conflictos cognitivos que posibilitan la descomposición de sus esquemas de pensamiento y la recomposición de estructuras más complejas (Bisquerra et al., 2012).

Por su parte Prieto & Medina (2005), consideran desde la perspectiva de Vygotski el juego es considerado como factor de desarrollo, ya que genera una zona de desarrollo potencial desde la cual el niño puede actuar por encima de su edad real. Igualmente, el juego simbólico favorece el desarrollo del pensamiento abstracto y de las funciones psicológicas superiores, y constituye el punto de partida de la creatividad y la imaginación. El juego simbólico cumple una función socializadora, pues supone un reflejo de la realidad sociocultural, por tanto, el niño es capaz de aprender roles, comunicarse con los demás y participar de esa colectividad a partir de la imitación de los modelos que aparecen durante el juego (García-Tuñón & Rubio, 2005).

Según Cassá (2005), desde una perspectiva afectiva: el juego simbólico aporta nuevas formas de expresión del afecto y contribuye al desarrollo de la conciencia emocional propia y ajena. Este contexto es el más idóneo para que el niño exprese los sentimientos, emociones, necesidades e inquietudes que guarda en su mundo interior. Ayuda a acceder a sentimientos reprimidos y a afrontar muchas de las ansiedades y miedos de la vida cotidiana. Es una fuente de descarga emocional. Los niños son capaces de adoptar un estado emocional diferente al suyo, de asignar un rol ficticio a un personaje y de compartir con otra persona este rol.

El juego simbólico cobra especial relevancia durante la infancia ya que incide directamente sobre el desarrollo físico, afectivo, social, intelectual y lingüístico de los niños, por tanto, contribuye a conseguir la finalidad de la Educación Infantil. Así pues, resulta interesante utilizarlo como recurso educativo y plantearlo en las aulas de un modo significativo. En este sentido, el docente juega un papel fundamental la hora de facilitar el juego simbólico, proponiendo situaciones que permitan al niño interactuar con el medio de forma lúdica (Abad & Ruiz, 2011).

A tenor de lo expuesto, la educación emocional del alumnado de Educación Infantil a través del juego simbólico queda avalada tanto desde un punto de vista científico, como normativo, pero, ¿a través de qué estrategias podemos introducirlo en las aulas? En este sentido, los cuentos motores, las canciones motrices, el role playing, las instalaciones, los rincones de juego simbólico y los juegos motores y populares con componente simbólico, son recursos que destacan por su gran capacidad para motivar al alumnado y su potencial pedagógico.

El tratamiento y educación de niños con autismo y dificultades asociados con la comunicación (Método TEACCH) da accesibilidad al proceso de enseñanza-aprendizaje cotidiano del aula, con apoyo visual, anticipación de las tareas y actividades, por lo que se crean rutinas y autonomía en el trabajo. Se lleva a cabo en un aula ordinaria y en un aula específica.

La metodología TEACCH favorece procesos y permite a su vez, adaptar el entorno a las características y estilos de aprendizaje del alumnado con TEA. La información visual hace que todo adquiera un mayor significado para las personas con TEA. Cuando un niño con autismo, intenta comprender la información visual que se le proporciona a través de claves visuales (pictogramas), necesita que esa información sea lo más concreta y tangible posible, ya que esto le permite ser mucho más independiente y aprender mejor (Mesibov, 2010).

El sistema TEACCH (tratamiento y educación de alumnado discapacitado por autismo y problemas de comunicación) tiene como objetivo el desarrollar una red comprensiva y descentralizada de servicios comunitarios para pacientes con TEA. Estos servicios incluyen: actividades individuales de apoyo, escolarización, formación e inserción laboral, ayuda a las familias, programas de ocio, etc.

Los componentes que llevan a cabo este sistema son entre otros: la colaboración entre familiares y profesionales, la utilización de diferentes técnicas y métodos combinados de manera flexible, en función de las necesidades individuales de la persona y de sus habilidades emergentes. Además, cabe mencionar, que TEACCH considera fundamental adaptar de forma simultánea el entorno, para que la persona encuentre sus condiciones óptimas de desarrollo personal. Más adelante se detallará en profundidad este método.

Aunque en las diversas investigaciones consultadas para la realización este proyecto de investigación el método TEACCH es utilizado generalmente con personas con TEA (Trastorno del espectro autista) desarrollando en ellos diversas habilidades como la lectoescritura, lenguaje oral, autonomía, se puede rescatar que se abordan estudios bibliográficos proporcionando una visión general sobre el mismo para trabajar con niños con TEA y sus familias.

Sin embargo, no se han encontrado investigaciones suficientes de la aplicación del método TEACCH con

pequeños de educación preescolar general que no tengan diagnosticado TEA.

Actualmente en el contexto inmediato en donde se imparte educación a alumnos en edad preescolar del Jardín de Niños "Ignacio Rodríguez Galván", se contrarresta la importancia a la estrategia del juego, algunos adultos incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, además mediante un diagnóstico contextual realizado por la escuela con apoyo de las docentes se identifica una falta de visión humanista, desigualdad de derechos, falta de aceptación a la diversidad cultural y social, así como deficiente sentido de solidaridad humana y responsabilidad compartida.

El Jardín de Niños, se encuentra situado en El fraccionamiento El Mío Cid del municipio de Tizayuca, Hidalgo. Este se caracteriza por ser un contexto urbano marginado. Se ubica en el centro de la comunidad. Cuenta con 7 aulas 4 son ocupadas para dar clases, 2 grupos son de 2do y 2 de 3er grado. De los 3 salones restantes uno sirve como biblioteca, otro es usado para usos múltiples y uno más como dirección, además cuenta con cocina, sanitarios y bodega, hay 1 explanada techada, una cancha de fútbol, áreas verdes y barda. La escuela cuenta con agua potable, drenaje, teléfono, internet y energía eléctrica.

La plantilla escolar está integrada por la directora, 4 docentes frente a grupo, todas cuentan con la preparación de Licenciatura en Educación Preescolar, un administrativo y 2 asistentes de servicios, uno de ellos pagado por padres de familia. 2 Docentes y la asistente pagada por padres de familia son residentes de Tizayuca.

La matrícula es 111 alumnos, 56 de segundo y 55 de tercero, 51 son del sexo femenino y 60 del masculino de entre 4 y 5 años de edad. La mayoría cuenta con salud estable. Hay dentro de esta matrícula alumnos identificados con NEE (Necesidades Educativas Especiales) y barreras para la participación y el aprendizaje, del grupo de 2º A alumna con diagnóstico de Síndrome de Down, alumno del grupo de 2ºA diagnosticado con autismo Nivel II, alumno del grupo de 2ºB diagnosticado con autismo Nivel I.

Los alumnos que se atienden son residentes de la localidad y algunos de los fraccionamientos cercanos a esta, como Olmos, Mogotes y Rancho Don Antonio. Prevalecen las familias nucleares y con casa propia, pero comparten el espacio o terreno con otros parientes como los abuelos o tíos, hay 11 mamás solteras y algunos casos de padres separados y o en trámite legal por la custodia de sus hijos. Los hogares cuentan con los servicios básicos como agua, energía eléctrica, drenaje y aproximadamente el 50% cuenta con internet. En su mayoría cuenta con un dispositivo electrónico, principalmente un teléfono celular y la app que más se les facilita usar es el WhatsApp para

recibir y enviar mensajes de texto, imágenes, audios y videos.

Las edades de los padres oscilan entre los 20 y 50 años. Solo tenemos el caso de una mamá que es analfabeta (Lo cual impacta negativamente en el alcance de los AE de su pequeño), el resto de los padres saben leer y escribir, la escolaridad mínima es primaria pero la mayoría cuenta con preparatoria y muy pocos son profesionistas. La mayoría de los padres se desempeñan como empleados en fábricas, ayudantes generales, herreros, albañiles, costureros, mecánicos, soldadores, militares, choferes y varios comerciantes.

La dinámica familiar ha cambiado y debido a la pandemia, ha aumentado la cantidad de madres que se han integrado al ámbito laboral ya sea por medios turnos y turnos completos donde se desempeñan como maestras, enfermeras, empleadas de tiendas, la costura, estilistas, etc. Y ello ha implicado que dejen a los niños al cuidado de hijos mayores, abuelos, tíos e incluso vecinos.

Los tiempos para apoyar a los alumnos en las actividades escolares son reducidos ya que algunas mamás trabajan, y en algunos casos dan mayor prioridad y atención a los hijos mayores y de otros niveles escolares (primaria, secundaria, preparatoria) mostrando menos apoyo e interés al nivel preescolar. En cuanto a la dinámica familiar los padres y madres comentan que actualmente conviven en casa participando en juegos tradicionales o de mesa, ven una película juntos o comparten los alimentos.

Los padres afirman que existen reglas en el hogar y se integran a los niños en las dinámicas de aseo y quehaceres del hogar. Comentan que hacen uso del dialogo como medio para resolver situaciones conflictivas con los niños, que se les llama la atención y hacen reflexionar a los niños para evitar que hagan cosas o muestren actitudes incorrectas. Aunque los niños en las entrevistas comentan que los padres hacen uso de castigos como evitar que jueguen, que usen el teléfono, algún video juego o les evitan que coman dulces, así como recibir castigo físico como una nalgada.

Los pequeños tienen poca capacidad para identificar características personales reconociendo que pueden parecerse a otros tanto en relación con aspectos físicos, como en modos de ser, relacionarse y reaccionar en diversas circunstancias, deficiencia para reconocer que es lo que pueden hacer sin ayuda; pues la mayoría de padres de familia tendrían a realizar actividades por ellos, dejándolos sin la oportunidad de ser autónomos, preocuparse y ocuparse de su autocuidado y no se reconocen capaces de emprender acciones por sí mismos, además de no tener la suficiente confianza en sus capacidades, reconocimiento en sus límites y que identifiquen a quién pueden acudir en caso de necesitar ayuda y tengan confianza y seguridad para hacerlo,

Se identifica también que al participar en actividades en las que se relacionen con compañeros del grupo y de la escuela, así como expresar sus ideas y las defenderlas frente a otros es una actividad que les cuesta mucho trabajo y cuando se encuentran frente a situaciones de conflicto, les cuesta mucho trabajo controlar sus impulsos y dialogar para resolverlas con sus pares.

Dentro de la organización por equipos, trina o pareja y el colaborar en diversas situaciones en el aula y en la escuela, tienen a ser muy individualistas y no tienden a tomar acuerdos para lograr el objetivo o meta de la actividad, Se reconoce que expresar sus opiniones acerca de situaciones sociales y de las relaciones entre compañeros en la escuela; lo que les gusta y no les gusta les causa temor e inseguridad.

Además, dentro de la escuela y el aula las reglas y normas son esenciales y se ha notado dificultad para seguirlas consistentemente por todos, se reconoce dificultad para apropiarse gradualmente de normas de comportamiento individual, de relación y de organización en grupo; escuchar y tomar en cuenta la opinión de los demás.

Las características antes mencionadas han sido valoradas mediante la elaboración de un diagnóstico grupal por la docente de grupo teniendo como referente de la evaluación los aprendizajes esperados, establecidos en el plan y programa de estudios de educación preescolar, en el área de Desarrollo Personal y Social, Educación socioemocional.

Es por ello y a raíz de lo observado se ha tenido que realizar una búsqueda de estrategias que cubran las necesidades detectadas de los pequeños, favoreciendo actividades naturalmente atractivas como el juego simbólico y subsanando las barreras para el aprendizaje de todos los alumnos del grupo con el apoyo del método TEACCH, ambas como estrategias adecuadas para el desarrollo de los aprendizajes esperados, en la educación socioemocional en el Jardín de Niños "Ignacio Rodríguez Galván" contexto analizado en este proyecto de investigación.

En este sentido el objetivo general de esta investigación es: Analizar el impacto de la aplicación del juego simbólico y el método TEACCH como estrategias para el desarrollo de los aprendizajes esperados basados en competencias y los principios pedagógicos de la educación socioemocional en los alumnos de segundo grado, grupo A, del Jardín de Niños "Ignacio Rodríguez Galván", de Tizayuca, Hidalgo durante el ciclo escolar 2021-2022.

MATERIALES Y MÉTODOS

Dentro de la presente investigación se aborda un estudio de caso como una estrategia de investigación propia para alcanzar los objetivos de este trabajo, ya que en esta se adopta como estrategia el juego simbólico y el método TEACCH como una propuesta didáctica para favorecer

el nivel y desarrollo de los aprendizajes esperados en el área de educación socioemocional.

Se toma como método el muestreo no probabilístico, siguiendo el hilo de un muestreo intencional, en donde se identificarán seleccionarán los criterios, como, el rango de edad, Grado, Grupo, inscripción en la institución, ciclo escolar.

De esta manera podemos definir a la muestra de la presente investigación como: Los veintiún alumnos y alumnas que están inscritos en el Jardín de Niños “Ignacio Rodríguez Galván” ubicada en la comunidad del Mío Cid, Municipio de Tizayuca en el Estado de Hidalgo, en Segundo, Grado Grupo A, durante el ciclo escolar 2021-2022, quienes tienen una edad establecida entre los 4 y 5 años de edad.

Para fin de esta investigación se recurre a instrumentos que permitan recolectar datos de manera certera, que puedan posteriormente ser verificados y medidos, como lo son la entrevista y la observación.

Para la observación participante se pueden utilizar distintos instrumentos como lo son diario de campo, cuestionario abierto, ficha de observación, video grabadora, registro anecdótico, escala de caracterización, escala estimativa, y rubrica de evaluación, para el estudio de este proyecto de investigación de seleccionan los más pertinentes, que se conceptualizan a continuación:

- **Diario de campo:** en el diario de campo se pueden escribir todos los acontecimientos suscitados durante el estudio; además, puede marcar rutas, horarios, tiempos, etc.
- **Ficha de observación:** permite al investigador anotar las situaciones o eventos que el investigador observa durante el estudio.
- **Registro anecdótico:** el registro anecdótico se utiliza en el contexto educativo para recabar información de anécdotas, vivencias, hechos y situaciones en las cuales se involucra el estudiante y que puede ser evidenciada por el docente a través de la observación. Esta consiste en realizar anotaciones continuas muy detalladas de lo que hace la persona, el instrumento permite realizar una valoración global de la conducta del sujeto. La información obtenida debe ser procesada y contrastada con los criterios e indicadores de evaluación, previamente determinados.
- **Escala de estimación:** se puede presentar como una lista de criterios acompañados de una ponderación, este tipo de instrumento es considerado como uno de los más sencillos para utilizar por el docente, esto se debe a que solo debe indicar el nivel, expresado en números o letras, en que se evidencia el criterio o indicador en el estudiante.

La escala de estimación. Utilizada para el registro de manera periódica según el momento de evaluación (1er momento: mes de agosto, 2do momento: mes de noviembre y 3er momento en el mes de julio) en donde se categoriza

a los pequeños en: Requieren apoyo, En desarrollo o Nivel Esperado según el avance obtenido en ese periodo y en los avances y desarrollo de los aprendizajes esperados del área de educación socioemocional.

Para explicar de manera más grafica el funcionamiento de esta escala estimativa se adjunta la tabla 1, en la cual se especifica que de acuerdo al nivel de desarrollo observado en los niños se le asigna un puntaje, dándole 1 punto, si aún requiere apoyo, dos puntos si está en desarrollo de alcanzar el logro del desarrollo del aprendizaje esperado establecido y tres puntos si ya alcanzo el nivel esperado.

Tabla 1. Especificaciones de puntaje para la evaluación del nivel o desarrollo del aprendizaje esperado de los alumnos.

Evaluación del nivel o desarrollo del aprendizaje esperado.	
Puntos	Nivel.
1	Requiere apoyo
2	En desarrollo
3	Nivel esperado

Posteriormente se hace la suma de estos puntos con la formula SUMA de Excel, para volver a categorizar de manera general si el niño o niña en ese periodo de evaluación se encuentra en desarrollo, requiere apoyo o nivel esperado, dado que si sumaron de 1 a 15 puntos requieren apoyo, de 16 a 30 puntos están en desarrollo y si sumaron de 31 a 45 puntos se encuentran ya en el nivel esperado, esto posteriormente nos ayuda a analizar de una manera más precisa el avance en el desarrollo de los aprendizajes esperados en general en el área de desarrollo personal y social, sintetizando los resultados obtenidos (Tabla 2).

Tabla 2. Especificaciones de los rangos de puntos para alcanzar el nivel de desarrollo en el área de desarrollo socioemocional.

Evaluación del nivel de desarrollo en el área de desarrollo socioemocional	
Puntos	Nivel
1-15	Requiere apoyo
16-30	En desarrollo
31-45	Nivel esperado

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En cuanto a las entrevistas realizadas al inicio del ciclo escolar se rescatan las respuestas enfocadas al área de educación socioemocional de los niños y podemos mencionar que los padres, madres y tutores aluden que los pequeños se expresan mayormente solo con madre,

padre y hermanos, ya que la situación no les permitía estar en contacto con otras más personas.

Se menciona en un 80% que lo que altera y causa emociones como enojo o tristeza a los pequeños son la negación de premios como juguetes, dulces o ver televisión, a los cuales ellos responden a estas emociones o reacciones, un 30% con palabras fuertes, el 50% mencionan que usan el dialogo y el 20% mencionan usar la fuerza física para reprender las conductas.

En cuanto a las actividades que realizan en casa, a lo que les gusta hacer, mencionan en un 90% actividades como ver la televisión, jugar videojuegos, usar el teléfono, es un poco sorprendente reconocer que la mayoría de los padres muestran desconcierto al no saber con detalle lo que pueden o no hacer sus hijos, que se les facilita o dificulta, además se hace mención de que la mayoría de pequeños no juegan con otras personas, generalmente están solos y los hermanos más grandes realizan actividades en aparatos tecnológicos.

Se menciona que la mayoría de pequeños en un 80% si logra hacerse responsable de sus pertenencias, el 100% de madres, padres o tutores mencionan que los niños colaboran activamente en las labores del hogar, como recoger juguetes, poner la mesa,

Se mencionan en el 75% de las entrevistas que, al pasar tiempo de calidad en familia, realizan algunas actividades como ir al parque, ver pelicular, usar juegos de mesa como entretenimiento.

En el 100% del total de entrevistas realizadas se hace mención del uso de reglas y normas para la convivencia como lo son, limpiar, recoger juguetes.

Los padres de familia en su mayoría, hablando de un 90% desconocen el término valor y no logran mencionar si aplican o enseñan en casa la práctica de los mismos.

Si se logra que los padres mencionen en un 50% que los pequeños sufren eventualmente episodios de berrinche, agresividad o rechazo de alimentos, se menciona además que los niños reconocen y nombran sus emociones.

Estos resultados obtenidos al realizar las entrevistas con padres de familia nos dan un acercamiento al contexto inmediato de los pequeños, reconociendo en ellos si la falta de algunas habilidades socioemocionales que pudieran ser trabajadas en el aula a través del desarrollo de los aprendizajes esperados de esta área de desarrollo personal y social, además de que se logra ver en el trascurso de los meses que estas entrevistas no son 100% ciertas ya que los padres si esconden algunas respuestas al temor de ser etiquetados o juzgados por la manera de educar a sus hijos, sin embargo, al observar algunas conductas en los pequeños podemos identificar que logran hacer muchísimo menos de cosas que las mencionadas en las entrevistas, que no tienen tanta atención o que no se aplican normas de convivencia en el hogar, lo que sí

es primordial rescatar es que los pequeños tienen pocas habilidades sociales al no estar en contacto con más personas que su entorno inmediato.

En cuanto al análisis realizado referente al avance del nivel de desarrollo de los aprendizajes esperados del área de educación socioemocional con apoyo de los instrumentos que acompañaron a la observación participante como lo son, diario de trabajo o diario de la educadora, los registros anecdóticos individuales de cada alumno y escala estimación, podemos evaluar lo siguiente:

Durante el primer momento de evaluación abarcando del mes de agosto del 2021 al mes de noviembre del 2021, correspondientes del ciclo escolar 2021-2022, 17 de los alumnos se encontraban en el nivel de “requieren apoyo” reconociendo que la mayoría de los alumnos obtuvieron solamente un punto en el avance de los aprendizajes esperados, hay solamente cuatro pequeños que están en desarrollo, con 20, 22, 18 y 23 puntos, que se centran principalmente en aprendizajes como:

- Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.
- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
- Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.
- Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar.
- Realiza por sí mismo acciones de cuidado personal, se hace cargo de sus pertenencias y respeta las de los demás.
- Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.
- Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona.
- Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros Reconociendo y reafirmando así la necesidad identificada con el diagnóstico inicial, la importancia de abordar estrategias diversas para abordar el desarrollo de los aprendizajes esperados de la educación socioemocional.

Cabe mencionar que este primer periodo de evaluación fue trabajado en modalidad virtual “Aprende en casa” por lo que la evaluación se realizó a través de la observación de evidencias fotográficas, videos, audios, conexiones remotas, llamadas telefónicas, a través de plataformas como ZOOM o video llamadas por vía WhatsApp.

Al transcurrir el tiempo y al realizar el segundo corte de evaluación correspondiente a los meses de diciembre del 2021 al mes de febrero del 2022, del ciclo escolar 2021-2022, con apoyo nuevamente del diario de la educadora

o diario de trabajo, los registros anecdóticos individuales de cada alumno y escala estimación, podemos identificar:

Doce de los veintiún alumnos se encuentran en requieren apoyo, 8 de ellos se encuentran en desarrollo y solamente uno de ellos se encuentran en nivel esperado, esto nos denota que aún hay casi la mitad del total de la muestra requieren apoyo para el desarrollo de aprendizajes esperados de la educación socioemocional, aquí también podemos anexar que los alumnos siguen en modalidad a distancia con “aprende en casa” identificando que solamente una pequeña de la totalidad ha logrado ha estado en nivel esperado y muy pocos han logrado estar en desarrollo de estos aprendizajes, los pequeños denotan una baja comunicación con la docente y la maestra, se pueden identificar el la mayoría de ellos poca autonomía para la realización de actividades que impliquen el cuidado de sus pertenencias y de su persona, en esta punto también mediante los recursos de la observación podemos identificar que los padres de familia tienden a realizar actividades por los niños, cuando las actividades son en parejas, equipos o grupales la participación es poca o nula, las actividades enfocadas a las normas, el dialogo, acuerdos, convivencia, entre la familia no son de interés para abordar en casa, tienden a simular las actividades y a montar las evidencias solicitadas

Para el tercer momento de evaluación correspondiente del ciclo escolar 2021-2022, abarcando del mes de Marzo al mes de julio del 2022, ya de manera presencial, con el regreso escalonado y con la puesta en marcha de la propuesta didáctica usando el juego y el método TEACCH, como estrategias para el desarrollo en el nivel de los aprendizajes esperados en preescolar podemos identificar que, solo cuatro de los alumnos del total de la muestra estudiada requieren apoyo, reconociendo en ellos que son alumnos con muy poca asistencia a la institución, nueve de los alumnos están en desarrollo para alcanzar los aprendizajes esperados de la educación socioemocional, reconociendo en ellos los que requerían apoyo y ahora nueve del total se encuentran el nivel esperado.

Cabe mencionar que al regreso de manera presencial a las aulas se puede notar un gran retroceso en el desarrollo de los aprendizajes, esto dado a que, en casa, las madres, padres o tutores realizaban las tareas y actividades por los alumnos, muchos de ellos realizaban ensayos para mandar lo mejor posible las tareas, en videos y audios era claro la intervención de las madres para mencionar diálogos ensayados. Es por ello que en las tablas no se logra ver un avance tan despegado, sin embargo, por los resultados presentados y el logro de los alumnos al finalizar el ciclo escolar el avance es notorio y satisfactorio, pues la mayoría de ellos ahora logra tener un avance en al menos 14 de los 15 aprendizajes esperados establecidos en el Plan y Programa de Estudios (México. Secretaría de Educación Pública, 2017) de Educación Preescolar.

Además, los pequeños que asisten de manera regular a la escuela tienen avance en el logro de los aprendizajes que requieren mayor autonomía, socialización con compañeros, reconocimiento de características personales y de otros, resolución de conflictos y el dialogo.

En la siguiente grafica se nota que es cada vez más estrecha la diferencia que hay entre los alumnos que requieren apoyo, los que están en desarrollo y los que están en nivel esperado, lo cual da a notar un avance significativo en cada uno de los momentos de evaluación (Figura 1).

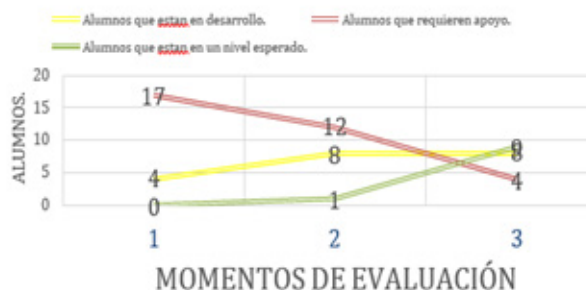


Figura 1. Nivel de logro en los aprendizajes esperados de los alumnos del Segundo Grado, Grupo A.

Plan para la realización de la propuesta didáctica.

Objetivo: Aplicar una propuesta didáctica realista y flexible que parta de los conocimientos previos en los alumnos y que contribuya a un aprendizaje significativo en cuanto a su educación socioemocional tomando como estrategia el juego simbólico y el método TEACCH.

Introducción: La propuesta de solución está desarrollada para un grupo compuesto por 21 alumnos, que oscilan entre los 4 y 5 años, 14 de ellas son mujeres y 7 son hombres, todos viven en el municipio de Tizayuca, la mayoría en el fraccionamiento El Mío Cid, otros en Quma, pero relativamente cerca de la institución. Todos los pequeños gozan de buena salud. No mencionan estar bajo tratamiento médico actualmente.

De acuerdo con entrevistas realizadas en el transcurso del ciclo escolar, se puede mencionar que en cuanto al área de desarrollo de educación socioemocional los niños en se identifican algunas necesidades que se basan en lograr reconocer algunas cualidades y características de su persona y también de sus familiares con los que conviven recurrentemente desarrollando así un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones que experimentan ante situaciones diversas., valorar sus logros individuales y colectivos, trabajo colaborativo, resolución de conflictos mediante el dialogo, así como el establecimiento y respeto de reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía.

Se identifican como amenazas en el contexto escolar y siendo especificadas en el PEMC, discriminación por cuestiones socioeconómicas, aspecto físico

y discapacidad, falta de recursos económicos, falta de disposición, interés y responsabilidad de algunos adultos que están a cargo del cuidado de los niños para apoyar en el aprendizaje en casa, aspecto emocional de los niños (pérdida de algunos familiares cercanos, problemas de pareja, desempleo etc.) Afecta en el aprendizaje de los alumnos.

Actividades a implementar: El siguiente listado de actividades son las que se generaron a partir de la bibliografía explorada en cuanto al juego simbólico y el Método TEACCH, con la finalidad de proporcionarles a los pequeños una estrategia para el desarrollo en el nivel de avance en los aprendizajes esperados en el área de educación socioemocional.

Estas primeras son actividades de desarrollo que se implementaron dentro de la planeación de la jornada diaria, tomando en cuenta el tiempo, espacio, contenidos a abordar, las necesidades, intereses y la asistencia escalonada en donde el grupo está dividido en dos equipos de alumnos para asistir alternadamente.

Actividad 1. Palabras mágicas. Les pediremos a los niños qué imaginen que un peluche o un muñeco sea su hijito, jueguen con él y les digan una palabra bonita o que les haga sentir bien. Preguntaremos a los niños ¿Cómo creen les hizo sentir lo que les dijeron? Les preguntaremos a los pequeños cómo creen que se llame esa emoción que sienten cuando como al peluche o muñecos nuestros padres nos dicen palabras bonitas.

Actividad 2. Reconociendo emociones: Preguntar al grupo si se han sentido enojados en alguna ocasión y pida voluntarios para que comenten lo ocurrido, comentarles que les va a contar un cuento sobre una niña que tuvo “un mal día” Mostrarle las imágenes del cuento y presentar a María y a su familia: Roberto (hermano menor), Lucía (mamá) y Miguel (papá), mientras se hace la narración, poner énfasis en aquellas situaciones que hicieron enojar a María, realizando preguntas como: ¿A quién le ha sucedido algo como esto? ¿Por qué se habrá enojado tanto María? ¿Qué se siente cuando a uno lo regañan, le quitan su pelota, lo empujan? Vamos a utilizar ahora un cojín, lo vamos a tomar en nuestras manos y vamos a solicitarle a los niños que hagan con lo que quieran, pensando que están muy enojados. ¿Preguntar cómo se sintieron? ¿Por qué le hicieron eso al cojín? ¿Eso mismo le hubieran hecho a mamá, a papá, a abuelito o a un hermano?

Actividad 3. Pedir al grupo que observe las imágenes de diversas personas, animarlos para que seleccionen el que más se parezca a cada uno de ellos, preguntar a los niños las razones por las que seleccionaron esa imagen, ejemplo: la edad, el género, el color de piel o de pelo, etc. Se solicita que con ayuda lo recorten y hagan un títere, cada niña y niño observa la imagen que recortó y que diga cómo puede parecerse más a ella o a él. Orientar para que fijen su atención en el color o tamaño de los

ojos, el corte de pelo, el peinado o el tipo de ropa que les gusta usar pedirle que dibujen sobre la imagen, aquello que creen que les hace falta para que sean más parecidos a ellos o a ellas, organizar al grupo en equipos de trabajo para que cada integrante presente su personaje a los demás. A continuación, para que “los títeres” interactúen entre ellos, pedirles que se saluden, platiquen, jueguen, se acompañen a “algún lugar”. Hay que proponer que manejen sus títeres para simular que están en casa.

Actividad 4. Mi títere es. Mostrarles un títere e invitar a mostrar el suyo cómo manejarlos. Invitarlos a experimentar con el títere haciendo que “camine”, “se caiga”, “salte”, “baile”, “hable” o “trepe”. A continuación darle un nombre, de preferencia uno que no sea el de algún miembro de su familia. Enseguida, comentarles que les va a contar cuentos en los que todos tienen que participar con sus títeres. Con los niños en círculo se inició la narración del primer cuento: El títere de la maestra será el protagonista, pero de manera tal que el resto del grupo pueda expresar libremente sus ideas respecto a las situaciones que se plantean. Al llegar a este punto, simule que su títere está pensando qué hacer. Cuestione al grupo respecto a lo que el protagonista debe decidir hacer ante diversas situaciones y como es que reaccionaría su títere, al ser ese integrante de su familia.

Actividad 5. Mascaras. Se les solicita a los niños una máscara (material que se solicita anteriormente), se pondrán la máscara y los niños deberán de reconocer que con ella todos se ven iguales, preguntar a los alumnos ¿pueden saber quién es quién? ¿Ahora todos somos iguales? Con esas mascararas preguntaremos a cada alumno su color favorito, cuestionar ¿Qué paso? ¿Todos tienen el mismo color favorito? ¿Por qué sucede eso? ¿Cómo todos somos iguales con las mascararas los puedo llamar del mismo modo a todos? Posteriormente les mencionamos qué pasa si la decoramos las mascararas al gusto de cada uno. Se les proporcionará el material necesario (con apoyo de los padres de familia) para que los niños de manera libre la decoren. Cada alumno lo hará y reconoceremos que cada uno tiene gustos, ideas y maneras diferentes de pensar. Se les pregunta ¿Por qué las pintaron así? ¿Qué colores utilizaron? ¿Por qué esos? ¿ahora podemos ver que todos somos distintos?

Actividad 6. Familias. Comentar lo siguiente: ¿Qué les gusta de su familia? ¿Es grande o es pequeña? ¿Creen que todas las familias son iguales? ¿Por qué? A continuación, solicitar que voluntariamente platiquen al resto del grupo cómo es su familia. Indíqueles que deben levantar la mano para participar. Orientar con preguntas como: ¿Qué personas forman tu familia? ¿Cómo se llaman? ¿Cuántas hermanas y hermanos o primos tienes? ¿Qué cosas hacen juntos? ¿Con quiénes te sientes más a gusto? ¿Por qué? Durante la exposición de cada niña y niño destaque algunos rasgos de su familia, actividades que hacen juntos, lo que les resulta agradable, el número

de hermanas y hermanos. Si alguien no quiere participar, animarlo a hacerlo, cuando todos o la mayoría hayan participado, solicitar que en hojas y con colores dibujen a los miembros de su familia, elaborar con fotos de sus dibujos un periódico mural con el título “Las familias del grupo”.

Actividad 7. Travesuras. Narrar un cuento con ayuda de imágenes que representan a la niña haciendo una travesura. Motivar a los niños a participar haciendo preguntas como: ¿Qué cuenta esta historia? ¿Por qué la niña hizo eso? ¿Cómo se habrá sentido cuando se cayó? ¿Quién más se pudo haber molestado por lo sucedido? ¿Por qué se habrá molestado esa otra persona? ¿Cómo terminaría la historia? Pedir a los niños del grupo que platicuen si han estado en una situación parecida a la de la historia, mientras platican, realice preguntas que les permitan reflexionar sobre las motivaciones, sentimientos y puntos de vista de los implicados en su anécdota: ¿Cómo te sentiste cuando sucedió? ¿Quién más se molestó por lo sucedido? ¿Por qué se habrá molestado esa otra persona? ¿Cómo terminó lo sucedido?, seleccionar algunas de las resoluciones que el grupo exprese para manejar los conflictos reales o ficticios, pedir que los niños den su punto de vista acerca de cuáles son mejores y por qué, orientarlos para que identifiquen aquellas que lastiman a los involucrados y aquellas que implican comprender lo que sucede o lo que sienten las otras personas.

Actividad 8. Regalos. Iniciaremos la actividad platicando con los alumnos si alguna vez les han dado un regalo, que les gusta que les regale, porque se dan los regalos, ustedes han dado algún regalo. Vamos a jugar a ser regalos, consiste en que, a través de algunas telas y lazos disponibles en la escuela, los niños puedan decorar a alguien del salón como si fuesen un regalo. Una vez que están envueltos y a la salida los niños hacen como si entregaran el regalo a su mamá, preguntarles a las madres de familia ¿Qué sienten? ¿Les gusta el regalo? ¿Qué les gustaría hacer con su regalo?, que sintieron, que emociones sintieron, mencionar que emociones son las que sintieron.

Actividad 9. Emociones. Los niños observaran la portada de un libro y me dirán que creen que dice. Se anotarán las respuestas, Escucharan atentos la lectura del cuento “Un beso en mi mano”, durante la narración contestaran algunas preguntas, finalmente dialogaremos acerca de lo que ocurrió y nombraran algunas situaciones del cuento que le causaron tristeza, alegría, miedo etc.

Actividad 10. La papa caliente. Hacemos un círculo y jugamos la Papa caliente la cual puede ser una pelota un objeto o incluso una Papa real, la Papa pasará por turnos entre tú y tu familia en el círculo mientras tuvo alguien más recital “La Papa caliente estaba en un sartén tenía mucho aceite quién se quemó 123 “ al terminar de decir eso el integrante de la familia que tenga la Papa debe de hablar sobre lo siguiente qué es lo que más le gusta hacer que le

pone triste que me pone feliz qué hago cuando me siento enojado .

Actividad 11. Yo soy. Los alumnos eligen un espacio de casa donde un adulto pueda dibujar tu silueta con un objeto en el suelo, luego, escribirán su nombre y dibuja los detalles como tus ojos, cabello, orejas, zapatos, etc. Un adulto lee las siguientes preguntas y el estudiante responde cada una. ¿Qué es lo que más te gusta de tí? ¿Qué es lo que no te gusta? ¿De qué color son tus ojos? ¿De qué color es tu piel? ¿Eres grande o pequeño? Piensa un momento antes de responder y si es posible obsérvate en un espejo. Después, invita a los integrantes de tu familia a ver la silueta para que le escriban o digan frases de motivación sobre lo que les gusta de tu persona, pregúntales: ¿Qué te gusta de mí?

Actividad 12. Contar el cuento de “Verdaderos amigos” de Manuela Oten. En este cuento se explica cómo dos amigos se enojan mucho, para al final lo arreglan todo y están contentos para volver a ser amigos. A través de este cuento los niños van a ver situaciones agradables y desagradables usuales en sus vidas, posteriormente vamos a tratar de armar con algunos bloques (se piden con anterioridad) armar una proyección de cómo se sienten, tendrán que realizar un registro acerca de las emociones que han sentido en situaciones similares, deberán de mostrar sus dibujos y explicar a los compañeros sus emociones y sentimientos.

Actividad 13. Disfraces. el día de hoy asistiremos a la clase con diversos disfraces (alguna persona que nos sea representativa, mamá, papá, hermano), los que tengamos en casa, al presentarnos el día de hoy vamos a mencionar quienes somos, como es que nos sentimos el día de hoy, que hacemos, que nos gusta de nosotros. Dentro de nuestro vestuario tendremos un objeto que es el más importante y decir cuál es su poder y porque nos gusta tanto (este objeto se pide con anterioridad y deberá de ser, un juguete favorito, un peluche, una cobijita, darle un poder especial)

Actividad 14. En parejas. Para las actividades del día de hoy se organizará el grupo en parejas y cada una de ellas tendrá que ponerse de acuerdo para establecer una charla acerca de cómo es que se sienten el día de hoy, se propiciara que los alumnos pregunten a los compañeros ¿cómo se han sentido? ¿Por qué se han sentido así? ¿Qué les puso triste el fin de semana? ¿Qué les puso triste el fin de semana? Para terminar los alumnos deberán de mencionar que es lo que van a hacer para que su compañero se ponga más feliz o cambie el estar triste a estar feliz, que le puede decir o hacer (enviar una carta o dibujo).

Actividad 15. Berrinches. Sentamos a los niños en círculo y entregamos a cada uno un globo rojo, otro amarillo y otro verde. Comenzamos una charla con los niños sobre algunas rabietas o berrinche: cómo reaccionan cuando se enojan, por qué y si consiguen algo así. Les decimos

que lo mejor que podemos hacer cuando nos enfadamos, en lugar de hacer berrinches, es explicar qué es lo que queremos y por qué. Vamos a ponerles situaciones que puedan provocarles enojo (por ejemplo, que quieran algo y no se lo compren, que quieran jugar con un juguete con el que quiera jugar otro niño...) y preguntamos cómo reaccionan ellos en esos casos. Pedimos a un niño que responda a una situación. El resto de los alumnos deberán valorar su reacción con los globos en función de si se ha parado a pensar e intenta razonar (globo verde), si dice algo que indique que se empieza a enojar (debemos complicarle el caso para que reaccione), en este caso, los demás deberán mostrar los globos amarillos, que indican precaución, o si grita y patalea, en este caso, los demás mostrarán los globos rojos indicando "alto". Y diremos entre todos como se podría reaccionar en estos casos.

Actividad 16. Juego del niño triste. Este juego empieza con los niños sentados en círculo. El maestro da la orden que tienen que hacer que están tristes, mientras se mueven por la clase. Seguidamente, el maestro tira una pelota y todos tienen que ir a buscarla siguiendo tristes. Pero el niño que la recoge se pone alegre. Después el niño tira la pelota y se va repitiendo el juego, intentando que todos los niños tengan la pelota y pasen de sentir la emoción de tristeza a la de alegría. Una vez terminado el juego, los niños se van a sentar y van a hacer un dibujo de lo que han vivido durante el juego.

Actividad 17. Somos un equipo. Proponer al grupo un juego en el que por equipos metan una pelota a una caja, organizar equipos con un número par de integrantes (seis u ocho). Cada equipo será dividido en dos filas que se colocarán una frente a otra con una distancia de 6 o 7 metros, explicar que el primer integrante de una fila deberá correr para entregar la pelota al primero de la fila de enfrente antes de que usted termine de contar 10. Quien la reciba, correrá para entregarla al segundo de la fila contraria y así sucesivamente, hacer tres o cuatro rondas del juego. Anímelos para jugar y pregúnteles si les pareció fácil o difícil hacerlo, Incorporar una regla nueva al juego: un miembro de cada equipo perderá una capacidad física, pero realizarán el mismo juego en el mismo tiempo. Vendar los ojos de un niño de cada equipo o siéntelos en una silla indicándoles que no pueden moverse de ahí. Indique que la responsabilidad de que el compañero o compañera participe es de todo el equipo y que deberán ayudarlo si él o ella quieren, reiniciar el juego mientras los anima a cubrir la distancia requerida en el menor tiempo posible.

Actividad 18. Buenos deseos. Sentarse en el piso formando un círculo con todo el grupo. Comente que van a jugar a "los buenos deseos". Hay que explicar que deberán pensar en algo bueno que les gustaría que les pasara a ellos o a otra persona. Para que su deseo se vuelva realidad, deberán aventar la pelota de papel a la caja

desde el lugar en el que están sentados, mientras dicen el deseo en voz alta. Si la pelota cae en la caja, su deseo se podrá cumplir. Cuando hayan dado sus respuestas, haga preguntas respecto a cómo pueden hacer para que todas y todos tengan oportunidad de meter la pelota a la caja para que su deseo se cumpla. Destaque aquellas situaciones en las que la pelota "se pasó" o "no llegó" y pregunte directamente a los niños que estuvieron en dicha situación qué necesitan para que su pelota entre en la caja. Cuando hayan dado su punto de vista, pregunte al resto del grupo: ¿Sería justo que algunas compañeras y compañeros no logren meter la pelota a la caja? ¿Por qué? Destaque aquellas respuestas en las que se indique que todos desean ver cumplido su deseo o que todos tienen derecho a que se les cumpla. A continuación, proponga al grupo que diga qué se tiene que cambiar al juego para que el grupo completo logre pedir su deseo.

Actividad 19. ¿Somos iguales? Se realizará un juego en donde los niños deberán buscar un compañero que sea parecido a ellos. Deberán de reconocer que se pueden parecer en algunos aspectos pero que todos somos diferentes, no hay nadie igual a nosotros y debemos amarnos y aceptarnos como somos y cuidar nuestro cuerpo. Se les plantearán algunas situaciones donde deberán identificar la importancia de su cuerpo y su cuidado ¿Qué pasaría si no tuviéramos ojos, manos, pies etc.? Los pondremos una canción de música clásica donde el niño deberá de abrazarse el mismo como símbolo del cuidado y amor a su cuerpo.

Actividad 20. Bombones. Cada niño tendrá un bombón en su mesa, recibirán la indicación de que no podrán morderlo ni tocarlo hasta que se les indique. Los niños se quedarán solos por algunos minutos, en alguna parte del aula se colocará una computadora la cual grabará lo que estén haciendo, al regresar al aula se les dará la indicación de que ya pueden comérselo. Se valorará la capacidad del niño para postergar una recompensa y valorar la autorregulación de las emociones, al finalizar platicaremos acerca de cómo se sintieron al no poderlo comer.

A continuación, se enlistan las actividades para comenzar bien el día, se realizan al inicio de la mañana antes de iniciar con las actividades de los demás campos y áreas planeadas en la jornada de trabajo para estrategia del juego simbólico:

- Me saludo en el espejo simulando ser otra persona y me doy un cumplido a mí mismo.
- Soy un personaje, proponerse algo para intentar lograr y que pueda hacer ese personaje, esta actividad muchas veces enfocada al proyecto trabajado, podían ser algún personaje del circo, de la granja, del supermercado, alguien de la familia.

Actividades permanentes, estas se realizaban siempre que se lograba tener tiempo libre, si los pequeños terminaban más rápido de lo esperado sus actividades, si

estaban indispuestos por algunas situaciones emocionales, para estrategia del juego simbólico y también favoreciendo a la organización en el aula del método TEACCH.

- Asistir a rincones del aula.
- De la calma, con actividades para ayudar a regular sus emociones.
- De los que terminan primero, con actividades de juegos como los peluches y juguetes de casa, la tiendita, la casa, el restaurant, coches y carreteras.
- Rincón letrado. Pueden jugar con sus compañeros a ser la maestra o maestro y enseñarles algunas letras.

Listado de actividades aplicadas por la docente para favorecer la estrategia del Método TEACCH con los alumnos de Segundo Grado, Grupo A.

- Aulas divididas con áreas específicas. Implementando los rincones en las aulas, en donde el trabajo podría ser individual, en equipos, actividades de juegos, para desarrollar habilidades sociales, de autonomía y de ocio.
- Establecer límites claros, con señalamientos en cuanto que se puede o no hacer en diversos entornos o con diferentes materiales.
- Realización de materiales adaptados, siendo específicos con pictogramas para establecer qué actividad hacer, cuando iniciamos, cuando concluimos y que hacemos al concluir.
- La utilización de agendas de trabajo usando fotos o dibujos únicos, en donde se colocan con pictogramas las actividades a realizar en la jornada de trabajo, que se requiere que aprendamos y que elementos vamos a usar, haciendo predecibles y consientes los alumnos cuando tienen que pasar de una actividad a otra.
- Asignación de tutores a pequeños que requieren más apoyo.

CONCLUSIONES

Actualmente los niños en el contexto en donde nos desarrollamos y seguramente en los demás contextos de todo el país o hasta el mundo, tienen que enfrentarse a grandes trabas en cuanto al aspecto socioemocional.

El distanciamiento social que hemos tenido que enfrentar debido a la pandemia de COVID-19, ha supuesto una prueba para las emociones y los sentimientos de los niños. Por esto, es importante que los pequeños que se encuentran en etapa escolar sean escuchados y apoyados en pro de que desarrollen las habilidades sociales y emocionales para relacionarse y desarrollarse.

Abordar desde la infancia en la educación preescolar el aprendizaje social y emocional, pueden mejorar las relaciones entre los compañeros de clase y los maestros, reducir el acoso escolar, crear un mejor ambiente de aprendizaje y prepararlos no solo para la escuela sino también para la vida.

Es por ello que con este proyecto de investigación se dio la oportunidad de reconocer uno de los principales desafíos que se tiene como docentes de educación preescolar, para poner en marcha actividades con aprendizajes significativos, acercados a la vida cotidiana y con tareas auténticas.

Se reconocer el impacto positivo de la aplicación del juego simbólico y el método TEACCH como estrategias para fomentar el desarrollo de los aprendizajes esperados basados en competencias y los principios pedagógicos de la educación socioemocional de los alumnos de segundo grado, grupo A, del Jardín de Niños "Ignacio Rodríguez Galván" Tizayuca, Hidalgo, durante el ciclo escolar 2021-2022.

Durante el abordaje de este tema se logró identificar las etapas de desarrollo de los niños en edad preescolar y sus características para reconocer la importancia de la educación preescolar en su desarrollo, y se reflexionó sobre la importancia de implicar a las familias para el desarrollo de habilidades socioemocionales de sus hijos, dándole importancia a la estrategia del juego como una estrategia.

Fue también de vital importancia ahondar en las características de los alumnos, los conocimientos previos y el contexto en el que se desarrollan para la realización de un diagnóstico oportuno y adecuado, para así poder llegar a diseñar una propuesta didáctica realista y flexible que partiera de los conocimientos previos en los alumnos y que contribuya a un aprendizaje significativo en cuanto a su educación socioemocional.

Al aplicar una propuesta didáctica de una manera realista y flexible y al evaluarla usando diversos instrumentos de la investigación como las entrevistas y la observación no puede identificar que hay un avance significativo en el nivel de desarrollo en los aprendizajes esperados de la educación socioemocional de la educación preescolar de este Segundo, Grado, Grupo A, del Jardín de Niños "Ignacio Rodríguez Galván" ubicado en la comunidad del Mío Cid, en Tizayuca del Estado de Hidalgo, reflexionando así sobre la eficacia de la aplicación del juego simbólico y método TEACH como estrategia.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J., & Ruiz, Á. (2011). *El juego simbólico*. Editorial Graó.
- Bisquerra, R., Punset, E., Mora, F., García Navarro, E., López-Cassá, E., Pérez-González, J.C., & Panells, O. (2012). ¿Cómo educar las emociones? *La inteligencia emocional en la infancia y la adolescencia*. Hospital Sant Joan de Déu.
- Cassá, É. L. (2005). La Educación emocional en la educación infantil. RIFOP: *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 19(3), 153-167.

- García-Tuñón, M. A. P. y Rubio, R. M. (2005). El juego simbólico, agente de socialización en la educación infantil: planteamientos teóricos y aplicaciones prácticas. Universidad Nacional de Educación a Distancia
- Garvey, C. (1985). *El juego Infantil, Título Originar de la obra: Play*. Morata.
- Inhelder, J. P. (1984). Psicología del niño. Ediciones Morata, S.L.
- Jiménez, C. A., (1998). *Pedagogía de la creatividad y de la lúdica*. Neisa.
- Mesibov, G. (2010). El acceso al Currículo por alumnos con Trastornos del Espectro del Autismo: uso del programa TEACCH para favorecer la inclusión. Ávila.
- México. Secretaría de Educación Pública. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. SEP.
- Navarro, V. (2002). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores. INDE.
- Salovey, P., & Sluyter, D. J. (1997). Emotional development and emotional intelligence: Educational implications. Basic Books.
- Vilaró-Tió, M. (2014). *El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación infantil*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Internacional de La Rioja.