



2023

**Manejo socioemocional post pandemia en
estudiantes de grado primero a partir de los
juegos cooperativos en el IED San Rafael.**

**Danna Alejandra Agudelo Segura y Paula
Andrea Rodríguez Morales
Programa – Licenciatura en Educación
Infantil**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA
IBEROAMERICANA**



Manejo socioemocional post pandemia en estudiantes de grado primero a partir de los juegos cooperativos en el IED San Rafael

Danna Alejandra Agudelo Segura
Paula Andrea Rodríguez Morales



3

Corporación Universitaria Iberoamericana
Licenciatura en Educación Infantil

Manejo socioemocional post pandemia en estudiantes de grado primero a partir de los juegos cooperativos en el IED San Rafael.

Danna Alejandra Agudelo Segura
Paula Andrea Rodríguez Morales

Trabajo de Investigación Formativa presentado como requisito de grado para optar al título de “Licenciatura en Educación Infantil”

Martha Liliana Heredia Peña

Licenciatura en Educación Infantil
Corporación Universitaria Iberoamericana
Mayo 22 2023

Dedicatoria

Este proyecto está dedicado a nuestros padres, familiares y ante mano Juan Sebastián hijo de Paula Rodríguez que ha sido fuente de inspiración y motivación para día a día salir adelante y superar cada obstáculo en la vida para poder tener un mejor futuro para los dos. Los cuales han estado presentes y han apoyado nuestro proceso de formación; a los docentes que durante el tiempo siempre nos acompañaron y nos guiaron con su conocimiento, sus consejos para desarrollarnos y fortalecer nuestro ejercicio profesional, a las personas que nos ayudaron a desarrollar este proyecto; damos gracias a Dios por brindarnos el apoyo de estas personas en nuestro camino y darnos la fortaleza para terminar de manera óptima nuestra carrera para lograr un sueño que se hace realidad.

Gracias a todos.



Agradecimientos

En primera instancia agradecemos a nuestros padres que han estado de manera incondicional para cumplir nuestros objetivos personales y formativos impulsándonos a perseguir nuestras metas y propósitos para no abandonarlas en los procesos dificultosos que hemos pasado.

Agradecemos a nuestros formadores por su paciencia en el proceso de desarrollo de este proyecto sin ellos no habiésemos podido llegar a finalizar nuestro proceso formativo; guiándonos y aconsejándonos desde el inicio de nuestra carrera profesional.

Damos gracias a nuestros compañeros de clase con los que hemos compartido nuestros momentos de formación y han sido un gran apoyo para desarrollarnos profesionalmente.



Resumen

La investigación surge desde una necesidad causada por los estragos de la pandemia donde se evidenció en los estudiantes de grado primero afectaciones de carácter emocional y social de lo cual surge la pregunta problema del proyecto *¿Cómo fomentar el manejo socioemocional a partir de los juegos cooperativos en estudiantes de seis a siete años en periodo de post pandemia?*

En coherencia con la pregunta el estudio se ubica como metodología cualitativa con un diseño de estudio fenomenológico y un tipo de alcance descriptivo en escenarios educativos convencionales; realizando la recolección de la información por medio de entrevistas a las docentes de grado primero los cuales contribuyen al análisis a través de la rúbrica y el registro anecdótico en la implementación de juegos cooperativos puesto en marcha como estrategias pedagógicas para el desarrollo de la investigación. Obteniendo como resultado el aumento de la capacidad socioemocional de los estudiantes concluyendo con una respuesta positiva por medio de los juegos cooperativos para el manejo de sus emociones.

PALABRAS CLAVES: Socioemocional, post pandemia, juegos cooperativos.

Comentado [U11]: La paginación es superior derecha arreglar

Introducción

La necesidad de generar esta investigación se basa en las afectaciones socio emocionales de estudiantes de 6 a 7 años en las aulas del IED San Rafael, partiendo de la necesidad socioemocional causada por el confinamiento del COVID 19, se plantea desarrollar la investigación desde la indagación en los espacios educativos, el planteamiento y la implementación de juegos cooperativos como estrategias pedagógicas.

Teniendo en cuenta que los estudiantes enfrentaron diversos cambios en sus vidas generando temores, frustraciones, miedos, angustias, ira, ansiedad, etc. Desde la perspectiva del regreso a clase y tomando en cuenta al instituto nacional de medicina legal (2020) y la UNICEF (2021) se evidencia que a nivel nacional y mundial aumentó la violencia intrafamiliar, así como la deserción escolar, falta de interacción con los pares, amigos y compañeros.

Con esto surgió como objetivo la implementación de la propuesta la cual tiene gran relevancia para resolver la necesidad socioemocional para la adaptación en las aulas en el periodo post pandemia por medio de los juegos cooperativos donde se representen la empatía, el respeto, el diálogo, el amor, la reflexión y demás emociones presentes en los contextos escolares, sociales y familiares donde se puedan regular entre ellos mismos y conocerse siendo bases para la paz de los estudiantes del IED San Rafael.



Tabla de Contenidos

Capítulo 1	11
Descripción general del proyecto	11
1.1 Problema de Investigación	11
1.2 Objetivos	12
1.2.1 Objetivo General	12
1.2.2 Objetivos Específicos	12
1.3 Justificación	12
Capítulo 2	14
Marco de Referencia	14
2.1 Antecedentes	14
2.2 Marco teórico	15
2.3 Marco conceptual	16
2.3.1 Socioemocional	16
2.3.2 Post pandemia	18
2.3.3 Juegos cooperativos	18
2.4 Marco normativo	21
Capítulo 3	23
Marco Metodológico	23
3.1 Tipo de estudio	24
3.2 Población	24
3.3 Procedimientos	24
3.4 Técnicas para la recolección de la información	26
3.5 Técnicas para el análisis de la información	27
3.6 Consideraciones Éticas	27
Capítulo 4	28
Análisis de Resultados	28
4.1 Malla de análisis	28
Capítulo 5	44
Discusión y Conclusiones	44
5.1 Discusión	44
5.2 Conclusiones	45
Lista de referencias	47
Anexos	51



9

Lista de tablas

Capítulo 4

28

Comentado [U12]: Arreglar tabla de contenidos, revisar títulos y subtítulos

Capítulo 1

Descripción general del proyecto

1.1 Problema de Investigación

Desde la perspectiva evidenciada por el Instituto Nacional de Medicina Legal (2020) donde los estudiantes fueron los primeros afectados en el hogar debido al aumento de conflictos se desataron en ellos emociones y situaciones de estrés, frustración, miedo, angustia, ira y ansiedad, las cuales no podían ser expresadas en un entorno diferente al hogar.

Nuestro problema de investigación permite conocer las debilidades que existen frente al manejo socioemocional observado en los estudiantes de grado primero del IED San Rafael, al momento de ingreso a las aulas durante el periodo post pandemia, los estudiantes mostraron emociones y situaciones de estrés, frustración, miedo, angustia, ira y ansiedad; el cuál se evidenció, a partir de las relaciones estudiante - estudiante y estudiante - docente, en la pandemia vivieron incontables experiencias que afectaron y limitaron su relación e interacción con sus compañeros, amigos, familiares, y que han causado serias problemáticas desde el área emocional. Hoy en día se han afrontado ciertos retos que han dado apertura a nuevas formas de ser y estar en el mundo, por lo que ahora, cuando se supera progresivamente la crisis de la pandemia, se debe atender las situaciones socioemocionales presentes en periodo post pandemia principalmente los temores, irritabilidad, apatía e hipersensibilidad de los estudiantes lo cual constituye a una problemática mundial. (Cabrejas Pesado, B. 2022).

Por otra parte la UNESCO (2021) plantea que cerca de 1600 millones de educandos dejaron de asistir a establecimientos educativos en más de 190 países, lo que dificulta el aprendizaje, la interacción entre pares, interacción entre amigos, compañeros y profesores que se redujo en

muchos de los casos en una pequeña participación tras una pantalla. Tales dificultades se vieron marcadas especialmente en hogares vulnerables donde la atención y acompañamiento psicológico fue insuficiente, así como una cobertura educacional de calidad. Lo cual causó un impacto socioemocional en los estudiantes y surge la pregunta: ¿Cómo fortalecer el manejo socioemocional a partir de los juegos cooperativos en estudiantes de seis a siete años en periodo de post pandemia?

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo General

Fomentar el manejo socioemocional en los estudiantes de seis a siete años en periodo post pandemia a través de los juegos cooperativos.

1.2.2 Objetivos Específicos

1.

Caracterizar las habilidades socioemocionales de los estudiantes de grado primero

2.

Plantear estrategias pedagógicas basadas en juegos cooperativos .

3.

Implementar juegos cooperativos que contribuyan al manejo socioemocional.

1.3 Justificación

Serna, (2021). En Trayectorias del desarrollo infantil en instituciones de protección en Colombia nos ofrece un panorama sobre la escala socioemocional que consta de las subáreas de interacción con el adulto, expresión de sentimientos y afecto, autoconcepto, interacción con los compañeros, colaboración y rol social. Esta escala socioemocional ofrece una perspectiva que permite identificar algunos criterios para el análisis y la evaluación de este ejercicio investigativo

C

Comentado [U13]: Arreglar, usen punto negro de viñetas

P

I

lo que evidencia las diferentes competencias sociales de los estudiantes y cómo se generan vínculos asertivos entre el estudiante y los adultos.

Teniendo en cuenta lo dicho por Serna se implementó este proyecto de investigación para atender la problemática evidenciada en el retorno de las aulas de clase de los estudiantes de grado primero del IED San Rafael realizando un aporte desde la dimensión socioemocional alcanzando como objetivo el manejo socioemocional de los estudiantes en el contexto educativo mejorando las relaciones estudiante-estudiante y estudiante-docente desde los juegos cooperativos como estrategias pedagógica para fomentar en los espacios educativos el respeto, el diálogo, el amor, la reflexión con lo cual los estudiantes puedan regularse entre ellos mismos llegarán a conocerse desarrollar amor, empatía y se sientan las bases con una educación para la paz en un contexto educativo, social y familiar.

Además, Gil y Prieto (2019) expresa que el juego es una capacidad para mejorar las habilidades sociales y por esto el juego es considerado como un conjunto de logros para ser utilizados de diferentes maneras en las aulas como principal característica del juego cooperativo se trata de actividades grupales donde los estudiantes buscan conseguir un resultado de forma integral, considerando que las habilidades sociales son una herramienta fundamental para la vida debido a que se genera una integración e interacción con los demás, lo cual es una fuente positiva para el bienestar de los estudiantes.

Teniendo en cuenta estas posturas en la investigación se brindará los juegos cooperativos como estrategias para el contexto educativo donde los estudiantes pueden desarrollar habilidades socioemocionales que perduren a lo largo del tiempo.

Comentado [U14]: Arreglen en todo el documento, párrafos justificados



Capítulo 2

Marco de Referencia

2.1 Antecedentes

En este capítulo se toma como base las investigaciones internacionales, nacionales y locales realizadas de manera previa donde se resalta las implicaciones socioemocionales que orientan el proyecto dando una perspectiva inicial para la investigación.

UNESCO(2020) ante la situación en periodo de post pandemia que es fundamental brindar en los estudiantes dentro de los contenidos habilidades esenciales para alcanzar los objetivos propuestos teniendo como propósito el bienestar de los estudiantes para provocar un cambio hacia la sociedad donde los estudiantes hagan parte importante de esta sociedad.

Además, con relación al aspecto socioemocional Sánchez (2021), en el documento Traumas de la infancia de una niña de 11 años del sector Rincón de Cuba del cantón Baba, plantea como algunas experiencias y acontecimientos dolorosos pueden marcar la vida de los niños y ocasionar pensamientos negativos desembocados en miedos, estrés, ansiedad, desconfianza y problemas de conducta. (p.3). Entonces, puede catalogarse el confinamiento por la pandemia y las diversas dinámicas que se vivieron dentro del hogar a raíz de esta, un factor clave a la hora de discutir sobre la forma de afrontar la reapertura a la formación académica del mundo exterior donde las emociones y autoesquemas con que los estudiantes enfrenten el mundo deben ser fortalecidos.

De igual manera a nivel nacional Estupiñán et al. (2020). Plantean que no se ve el papel fundamental que desempeñan los colegios en los estudiantes para manejar y conocer las emociones, pues influyen principalmente en su parte académica y su desarrollo cognitivo; por

Comentado [U15]: Completar cada hallazgo, deben ser 2 internacionales, 2 nacionales y 2 locales, cada hallazgo debe tener título, autores, ciudad, año, objetivo general, población, metodología e instrumentos, conclusiones

esto mismo, se toma como una necesidad el articular la formación académica con el desarrollo socioemocional por medio del trabajo en equipo y de la comunicación interpersonal este desarrollo debe ser de manera continua e ir anclado al currículo académico para tener un impacto positivo en la vida de los estudiantes.

Sanchez Carracedo et al., (2020) habla que durante la crisis de la pandemia y en el periodo post pandemia se debe reflexionar de manera crítica lo aprendido durante el confinamiento para ser puesto en práctica en la post pandemia, desde esa perspectiva se debe facilitar el proceso que cambiaría desde la perspectiva de la relación estudiante- docente donde se debe asumir nuevos roles como personas en este caso los estudiantes deben ser autónomos y reflexivos para sus procesos de enseñanza y aprendizaje donde sean capaces de abarcar todas sus competencias.

2.2 Marco teórico

A partir de la búsqueda sobre diferentes teorías que destacan las habilidades sociales y emocionales de los estudiantes se exponen las siguientes teorías.

Vigotsky, 1996 (citado por Orellana y Vilcapoma, 2018) Las emociones van dejando de ser un instinto y se convierten en emociones socialmente significativas, esto ocurre por medio de la apropiación de un significado hacia el sentimiento generado, esto da paso a trabajar el desarrollo socioemocional por medio de los juegos cooperativos; lo cual da un punto de partida hacia el fortalecimiento o transformación obteniendo como resultados en sus interacciones respuestas positivas y negativas por parte de los demás dependientes de sus acciones y de sus conductas. Además de la apropiación de una experiencia cultural desde dos planos uno entre la relación con las personas y el otro la relación de sí mismo donde el aprendizaje se realiza por

Comentado [U16]: Incompleto, den poner cada concepto grande en subtítulo y desarrollar lo a profundidad



medio de dos mecanismos uno en que el estudiante resuelve la situación que se le presenta y el otro resuelve la situación presentada por medio de un compañero o de un adulto estas zonas pueden cambiar de un día para otro.

Además, Froebel 1826 (citado por Achavar, 2019) se hace énfasis en el rol del juego como un constructor de aprendizaje entendiendo que es de gran importancia y utilidad para desarrollar la educación cultural además es considerado como medio por el cual los estudiantes pueden incorporarse a la sociedad de manera creativa y cultural a medida que va creciendo en ambientes de amor, libertad siendo capaces de descubrir y aprender por medio del juego. Froebel hace énfasis que la infancia es una etapa clave porque constituye de manera espontánea la construcción de la realidad desarrollando una propia identidad.

A partir de estas teorías que sustentan las habilidades socioemocionales en los estudiantes se vinculan al proyecto al implementar juegos cooperativos, esto facilita expresar las emociones de los estudiantes promoviendo aquellas estrategias que se apliquen en el aula buscando fortalecer de manera apropiada las habilidades sociales para desarrollar en ellos un manejo óptimo de sus comportamientos y las relaciones sociales.

2.3 Marco conceptual

2.3.1 Socioemocional

Hernández et al (2018) Expresa que las habilidades socioemocionales pueden ayudar a los estudiantes a conocer y a manejar sus estados emocionales y los estados emocionales de los otros demás, por otra parte sirve para tomar decisiones con las cuales pueden cumplir sus objetivos propios. A partir de esto se entiende que las habilidades socioemocionales son diferentes tipos de conocimientos que abarcan en la vida de las personas en este caso de los

estudiantes, las cuales tiene un significado importante en el aprendizaje para atender las diferentes situaciones que se presenten en la vida. Desde estas perspectivas las habilidades socioemocionales están presentes dando respuesta a las situaciones presentadas por los estudiantes las cuales son manifestadas de manera verbal y no verbal esto debido a que los estudiantes se pueden expresar hablando o por medio de gestual que llevan a generar en el entorno en el que conviven ciertos comportamientos apropiados e inapropiados que deben ser corregidos de manera oportuna para un entorno socioemocional seguro.

Boon-Falleur et al (2022) Las habilidades socioemocionales son elementos que conforman la inteligencia socioemocional y están relacionadas con la capacidad que tiene el estudiante para manejar y expresar sus emociones además de la habilidad social con los demás. Así la definición de habilidades sociemocionales logra dar a conocer cómo se debe correlacionar las habilidades del estudiante con la capacidad para establecer relaciones sociales así mismo el estudiante será capaz de expresar sus sentimientos, su estado de ánimo donde se permitan entablar relaciones con sus pares, con adultos y grupos sociales diferentes, construyen su identidad propia y se acepten tal como son. Dado que al incorporar estas habilidades permite que el estudiante desarrolle y comprenda la regulación de sus emociones y la de los demás ya que al generar esto desde la edad temprana permite que el estudiante se desenvuelva en los ámbitos sociales que lo rodean.

Herrera, 2014 (citado por Acuña et al, 2021) Determinó que las habilidades socioemocionales tiene relación con el aprendizaje cooperativo donde los estudiantes y los docentes deben estar correlacionados de forma positiva y significativa debido a que las habilidades socioemocionales son básicas pero a la vez complejas. Además las habilidades socioemocionales son conductas de las personas en un contexto interpersonal siendo específicas

pero estas permiten que se relacionen de manera efectiva con otros individuos siendo capaces de expresar sus sentimientos y opiniones correctamente ante cualquier situación presente. A partir de esto se entiende que las habilidades socioemocionales se encuentran relacionadas con la conducta social que tiene el estudiante hacia determinadas situaciones siendo estas el resultado de un comportamiento personal e interpersonal hacia los docentes y hacia sí mismo.

2.3.2 Post pandemia

Córdoba (2020) expone como la post-pandemia acarreo grandes impactos hacia la sociedad, también generó presión sobre la estabilidad emocional lo cual desafió a los modelos educativos. Siendo la post-pandemia una condición que se da después de generarse una pandemia en este caso la post pandemia del COVID 19; que generó en el país cambios drásticos hacia todos los entornos en los que se convive como sociedad lo cual permite simular situaciones o acontecimientos que se viven hoy en día en los centros educativos, desde esta perspectiva se parte para implementar esta estrategia en primaria permite que los estudiantes vean estas acciones de una manera diferente y les haga tomar conciencia o cambiar de idea de lo sucedido en la pandemia y cómo manejarlo en post pandemia.

2.3.3 Juegos cooperativos

Castro Cuervo et al., 2014 citado por aguirre et al 2023 expone que los juegos cooperativos es la manera como los estudiantes aprenden a compartir y relacionarse además de aprender a trabajar de manera grupal para lograr un mismo objetivo donde cada integrante aporte sus capacidades. Esta perspectiva da a entender cómo los juegos cooperativos ayudan a generar una relación positiva entre los estudiantes además da a conocer las actitudes y valores de los participantes y que por medio de estos se generen vínculos sociales y se trabaje de manera

colectiva. Así se puede resaltar como los juegos cooperativos son de gran pertinencia en la vida de los estudiantes para desarrollar de manera apropiada una interacción entre estudiante - estudiante donde no se les catalogue como buen jugador o mal jugador sino que se les catalogue por las habilidades desarrolladas para llegar a un objetivo claro.

Torpoco (2018), habla de los juegos cooperativos como propuestas diseñados para reducir las manifestaciones de agresividad donde se promuevan valores que faciliten la interacción con los otros además de buscar la participación grupal y conseguir los objetivos colectivos y no los objetivos propios. Con esto se entiende como los juegos cooperativos están diseñados para trabajar de manera grupal superando obstáculos para llegar a una meta con lo cual los estudiantes pueden desarrollar habilidades socioemocionales apreciando el trabajo de grupo y el trabajo propio y desaparezca el miedo al rechazo por los otros. A partir de esto se genera una participación activa de los estudiantes hacia el juego para trabajar de manera colectiva desarrollando habilidades sociales para alcanzar un objetivo grupal.

Godoy et al., (2021) define el juego cooperativo como dispositivos diseñados para que los estudiantes trabajen juntos y cada uno de lo mejor de sí donde se respete la opinión propia y de sus pares y se fomente el disfrutar el juego y no se vuelva una competencia. Así se logra descubrir cómo el juego hace parte de la vida de los estudiantes y a partir de este se crean herramientas para desarrollar la comunicación asertiva y el compartir de manera grupal. De esto se comprende como el juego cooperativo ayuda a desarrollar habilidades socioemocionales y a su vez disminuye la agresividad en ambientes colectivos y facilita la aceptación de la opinión del otro y se tiene en cuenta la opinión propia donde se aumenta la autoestima.

2.3.4 Estrategias pedagógicas

Amashta (2018), las estrategias pedagógicas son un grupo de acciones que se diseñan por los docentes con el propósito de desarrollar la enseñanza y el aprendizaje en los contextos de los estudiantes, donde se facilite el aprendizaje y se atienda a las dificultades que este presente. Al implementar las estrategias pedagógicas se conceptualiza a atender las necesidades causadas por las dificultades que presentan los estudiantes para alcanzar los objetivos propuestos para la enseñanza y aprendizaje. Así, es pertinente resaltar que al momento de diseñar y ejemplificar estas estrategias por parte de los docentes se favorece los aprendizajes y se trabaja en pro de atender las dificultades que se presentan en el contexto educativo.

Parra et al. (2018) las estrategias pedagógicas son herramientas utilizadas por el docente que tienen como propósito facilitar la formación y el aprendizaje de los estudiantes las cuales deben ser ajustadas a los contextos, necesidades e intereses de los mismos. Al respecto estas herramientas se pueden implementar de manera apropiada y que atiendan a los intereses de la formación estudiantil a la hora de ejecutar las actividades para estimular el aprendizaje propio. Se destaca la importancia de las estrategias pedagógicas como medio de interacción para la creación propia de capacidades que atiendan de manera universal e importante para su desarrollo individual y colectivo en el contexto educativo.

En el caso de la investigación se concluye que las estrategias pedagógicas están diseñadas para ser utilizadas en las aulas de clase con el fin de que el aprendizaje de los estudiantes sea óptimo, estas estrategias se pueden implementar de manera didáctica, donde se formen conocimientos amplios y desarrollen en los estudiantes el trabajo cooperativo para tener un aprendizaje más efectivo.

2.4 Marco normativo

El marco normativo que sustenta al proyecto de investigación por medio de la cual se establece que en las instituciones debe ser de carácter obligatorio al garantizar a los estudiantes un desarrollo integral y manejo de la salud mental implementando la cátedra de educación emocional desde el PEI. (Ley 438, 2021)

Al establecer como finalidad el promover la educación emocional transversal en las instituciones educativas en todos los grados estableciendo 4 contenidos:

- Educación emocional de niños y niñas.
- Educación emocional para el manejo de las emociones de los educadores.
- Educación emocional para las relaciones interpersonales e institucionales.
- Escuela de educación emocional para padres.

Los cuales son bases para trabajar en las instituciones por medio de ciclos donde se debe formar a docentes, padres de familia y estudiantes de la institución educativa. Para finalizar con un proceso de supervisión y evaluación que se implemente en la institución desde el currículo. (Ley 381, 2019)

En el proyecto investigativo planteado por las docentes en formación el contenido a utilizar es (1,2 y 4), los cuales se aplican al proyecto y se tomarán como ajustes a los instrumentos planteados para responder a la pregunta problema.

Se crea el código de infancia y adolescencia para promover la protección integral del menor, donde prevalezca el desarrollo del menor donde pueda crecer en familia con ambientes de felicidad, amor y prevalezcan los valores además de garantizar los derechos y libertades



consagrados en la constitución política de Colombia (Ley 1098 código de la infancia y la adolescencia,2006).

El cual establece que en el periodo de pandemia COVID 19 se seguirá prestando servicio en las comisarías de familia para atender los casos de violencia intrafamiliar que se presentan a su vez establece que se deben ofrecer traslados a sitios de protección a las personas que sean víctimas de violencia intrafamiliar(Decreto 460,2020).

Crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y formación para el ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar” por medio del decreto 1965 se crea un sistema nacional de convivencia escolar y formación para los derechos humanos por el cual se previene y mitiga la violencia escolar, por medio del cual se plantea que los estudiantes deben vivir experiencias donde desarrollen su personalidad para desarrollar y construir su proyecto de vida (Ley 1620,2013).

Plantea que la educación debe ser desarrollada atendiendo a la personalidad sin limitaciones donde en el proceso de formación se establece que debe ser integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética (Ley 115 general de educación, 1994, art 67).

El congreso de Colombia permite establecer que la salud mental dicta un comportamiento en la vida diaria, donde se muestra habilidades emocionales en la que se fundamenta uno de los principales preocupaciones para la salud pública brindando aquellos recursos donde se forman a estudiantes con competencias emocionales. (Ley 1616 Congreso de Colombia del 2013, art 3)

Capítulo 3

Marco Metodológico

Hernández, et al (2018) El desarrollo procedimental y metodológico de este proyecto se teje, principalmente bajo el paradigma del método cualitativo que según establece que se trata comprender y resolver problemáticas de una comunidad aplicando teorías y prácticas al igual que aportar la información que ayuda a la toma de decisiones con lo cual se propicie el cambio social y se transforme la realidad educativa donde las personas hagan parte del proceso de transformación. Esto implica hacer que los participantes colaboren evidenciando las necesidades ya que ellos conocen mejor la problemática con lo cual se parte para implementar un plan de acción para resolver la problemática y generar un cambio. (p.496)

Hernandez, 2018 (citando a Stringer, 1999) Expone las tres fases esenciales para trabajar la investigación acción donde se desarrolle la manera de enseñar y formar desde la propia práctica para elevar la calidad en la formación de los estudiantes. (p.497). Teniendo en cuenta este planteamiento metodológico se manifiesta en el proyecto la relación entre pares donde se logran establecer vínculos que transformen el ámbito socioemocional educativo con el fin de alcanzar los objetivos propuestos en este proyecto.

3.1 Tipo de estudio

El tipo de estudio descrito en este proyecto educativo, coherente con el enfoque cualitativo es de orientación fenomenológica en donde se explora, se describe y se trata de comprender lo que se encuentra en común de acuerdo con las experiencias ubicadas desde el contexto de post pandemia en estudiantes de seis y siete años con referencia al desarrollo

socioemocional. Este tipo de estudio es además transversal, donde el tiempo no es importante en relación con la forma en que se dan los fenómenos. El alcance es descriptivo, en donde se realiza una detallada pormenorización de estrategias que pueden servir como clases orientadas en el desarrollo socioemocional. (Hernandez, 2018).

3.2 Población

El grupo poblacional que se suscribe a este proyecto son estudiantes de seis y siete años pertenecientes al IED San Rafael, ubicado en el suroccidente de Bogotá, en la localidad de Kennedy. Es un sector de estrato socioeconómico II. en el que se ven beneficiados Estudiantes de la localidad.

3.3 Procedimientos

Se realiza la elaboración e implementación de 2 instrumentos los cuales se trabajarán con estudiantes de grado primero que tuvieron consentimiento informado (Anexo 1) y uno a las docentes titulares, los instrumentos implementados se trabajaron en las siguientes fases donde cada fase estaba dividida en secciones que tuvieron como tiempo de aproximación entre 45 a 60 minutos.

Fase 1

Una ficha de observación por medio de una rúbrica (Anexo 2) en donde se recoge la información pertinente desde los ambientes educativos con diferentes categorías de análisis tales como: qué interacciones surgen entre ellos (relación estudiante-estudiante; estudiante-docente), desde lo socioemocional , reconocer las emociones manifestadas durante la práctica, qué tipo de vínculos forman entre pares, qué emociones expresa al momento de la interacción con sus pares, que experiencia docente surge. Además, se realiza una entrevista semiestructurada a las docentes

titulares (Anexo 4) la cual recoge información acerca del ambiente educativo y el manejo emocional que se evidencia en el contexto de aula con categorías como: Qué emociones se evidencia en los estudiantes, cómo se identifican las emociones en el aula, qué estrategias aplica en el aula para el manejo de las emociones.

Fase 2

Está constituida por una ficha de observación la cual será un registro anecdótico (Anexo 3) en donde se plasme cada actividad pedagógica (juego simbólico y el juego cooperativo), donde se espera que los estudiantes, conozcan, identifiquen e interpreten las emociones como la alegría, la tristeza, la cólera, el miedo, el amor y la sorpresa, también por medio de esta fase se enseña la importancia de las relaciones entre pares, donde predomine la empatía, solidaridad y se afiancen las emociones que previamente han hecho parte de sus vidas por problema o retos de los estudiantes han podido encontrar soluciones por medio del juego cooperativo y simbólico.

Por medio de estas se atienden a los propósitos que están orientados en la empatía, la solidaridad el diálogo y se evidencia la relaciones e interacciones entre estudiante - estudiante, estudiante - docente, donde las emociones que emergen durante el juego cooperativo y simbólico muestran que tanto es el interés por el otro y por si mismo.

Cada fase nombrada anteriormente está diseñada en actividades pedagógicas que permitan dar cuenta del desarrollo socioemocional de los estudiantes y además de la experiencia docente que suscite este proyecto.

3.4 Técnicas para la recolección de la información

En la recolección de datos se realiza una ficha de observación por medio de una rúbrica en donde se recoge la información pertinente desde los ambientes educativos. Además, se realiza

Comentado [U17]: Deben definir con autor las técnicas e instrumentos que usaron, deben evidenciarse los instrumentos en los anexos



una ficha la cual será un registro anecdótico en donde se plasme cada actividad pedagógica de los juegos cooperativos, con sus propósitos, contenidos enseñables.

También, se realiza recolección de información por medio de entrevistas semiestructuradas. Este instrumento es valioso para obtener datos directamente de la población a través de la experiencia narrada a partir de su propia voz. Se construyen una serie de preguntas orientadas a identificar el desarrollo socioemocional en los estudiantes de grado primero, con información procedente de sus maestros.

Esta información se relaciona en una matriz de análisis en las cuales se tomarán los siguientes códigos que fueron construidos según las categorías que surgieron a partir de estos instrumentos.

(REE-n)	RELACIÓN ESTUDIANTE-ESTUDIANTE
(EPDA-n)	EMOCIONES PERCIBIDAS DURANTE LAS ACTIVIDADES
(EEEC-n)	EMOCIONES EMERGENTES EN LAS CLASES
(RED-n)	RELACIÓN ESTUDIANTE-DOCENTE
(FDV-n)	FORMACIÓN DE VÍNCULOS
(RPD-n)	EXPERIENCIA Y PRÁCTICA DOCENTE

3.5 Técnicas para el análisis de la información

Una vez se ha consolidado la información recogida en fichas de observación se pasa a una malla de análisis los elementos más relevantes que permitan generar una problematización y reflexión sobre lo acontecido en cada una de las prácticas, las relaciones estudiante-estudiante y estudiante-docente observadas, las emociones más predominantes dentro de las actividades y corroborar si aquellas estrategias pedagógicas servirán para el desarrollo socioemocional de los estudiantes en sus procesos de autorregulación, generando emociones de afecto y empatía hacia los otros. Finalmente, dar cuenta de la práctica docente desde una reflexión crítica.

3.6 Consideraciones Éticas

De acuerdo con (Helsinki, 1964) citado por los principios éticos y el código de la conducta de la American Psychological Association (2003), los participantes en las investigaciones deben ser acogidos por los derechos establecidos en los propósitos de la investigación dichos participantes deben ser informados sobre los tiempos y requerimientos establecidos. Como lo plantea Wiersma y Jurs (2008) se identifica el papel de la investigación específica de los participantes y el consentimiento explícito acerca de su colaboración.

Es por esto que las formas de aprobación se adaptan a los acuerdos y a los requerimientos legales de la localidad en la que se lleve a cabo la investigación. Para esta investigación el trabajo con estudiantes menores de edad es necesario la firma del consentimiento por parte de los padres de familia (por escrito). Esto aplica para la recolección de datos e información por medio tecnológicos donde será necesario ajustar los consentimientos. También es importante informar que en todo estudio se observen los derechos por el respeto por la dignidad humana, la igualdad, la autonomía individual y la libertad de expresión de los participantes.



Capítulo 4

Análisis de Resultados

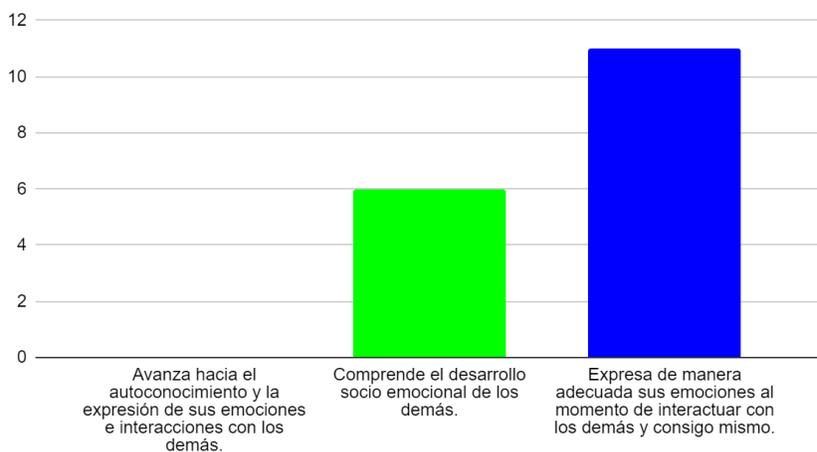
4.1 Malla de análisis

Dado que se ha planteado estrategias pedagógicas orientadas a los juegos cooperativos para el manejo socioemocional post pandemia en estudiantes de seis a siete años en el colegio distrital San Rafael, se ha aplicado los juegos cooperativos como herramienta que contribuye a potencializar el desarrollo de los estudiantes. Este tipo de estudio nos ha mostrado indicios de que es posible, mediante estas estrategias favorecer el desarrollo socioemocional de los estudiantes del colegio referido anteriormente. Hemos realizado un ejercicio de corte cualitativo orientado a los fenómenos socioemocionales que suscitaron la pandemia por COVID 19. Por tal motivo, se describe lo que ha sido el proceso, los aconteceres registrados en la percepción de nosotras como docentes en formación a través de las rúbricas y los registros anecdóticos, así como la opinión externa de docentes del colegio que nos ha facilitado información que enriquece este proceso por medio de entrevistas semiestructuradas.

En primer lugar, una vez desarrolladas las sesiones a la población seleccionada se realiza una rúbrica como se puede apreciar en la (gráfica 1) donde se ubican a los participantes según tres categorías: primero, un nivel inicial donde hasta ahora se empieza a avanzar en el autoconocimiento, la expresión de las emociones y la interacción con los demás. Segundo, se ubicó un nivel intermedio, donde existe una comprensión socioemocional con los demás. Y la tercera categoría donde hay un adecuado manejo y expresión de emociones al momento de interactuar con los demás y consigo mismo. vemos que ninguno se ubicó en la categoría inicial, pero sí tuvo una predominancia en la última categoría. Once estudiantes se ubican en la gráfica azul y seis en la gráfica verde.

Gráfica 1

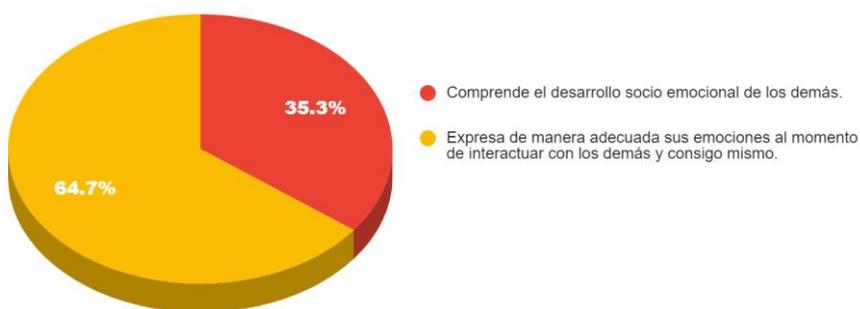
Rúbricas De Estudiantes



Fuente: Elaboración propia

De igual forma, en la siguiente gráfica (gráfica 2) se evidencia los porcentajes con mayor claridad, teniendo en cuenta que son los niveles intermedio y alto los que registran información observada durante las intervenciones. Estos datos arrojan que, aunque sí bien, se necesita seguir trabajando el desarrollo socioemocional, el 65% demuestra estar en un adecuado estado emocional, en donde son capaces de cooperar, comunicarse asertivamente, proponer ideas, exteriorizar sus pensamientos y sentimientos sin que esto conlleva a desestimar al otro o a la clase.

Gráfica 2



Fuente: Elaboración propia

Posteriormente se realiza una malla de análisis donde se recoge y se extrae la información pertinente, proveniente de las entrevistas semiestructuradas, así como la rúbrica. los códigos se construyeron según categorías de observación de la siguiente manera:

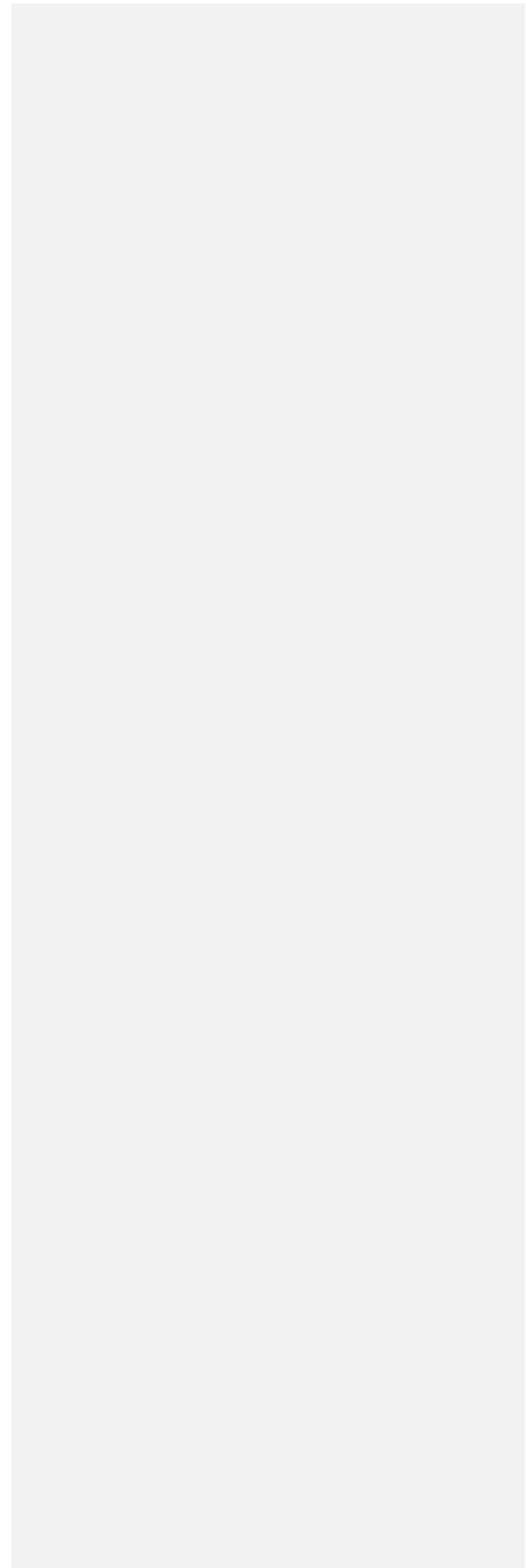
Tabla 1

(REE-n)	RELACIÓN ESTUDIANTE-ESTUDIANTE
(EPDA-n)	EMOCIONES PERCIBIDAS DURANTE LAS ACTIVIDADES
(EEEC-n)	EMOCIONES EMERGENTES EN LAS CLASES
(RED-n)	RELACIÓN ESTUDIANTE-DOCENTE
(FDV-n)	FORMACIÓN DE VÍNCULOS
(RPD-n)	EXPERIENCIA Y PRÁCTICA DOCENTE

Fuente: Elaboración propia

Una vez consolidado los códigos para organizar la información se procede a hacer revisión de material, selección y análisis que se encuentra detallada en la siguiente tabla (Tabla 2)

Tabla 2





IBERO

Planeta Formación y Universidades

31

CRITERIO	CÓDIGO	FRAGMENTO	ANÁLISIS
RELACIÓN ESTUDIAN TE- ESTUDIAN TE	(REE-1)	Los estudiantes avisan cuando ven llorar o triste a alguno de sus compañeros	Durante el proceso de recolección de información, se hace un barrido general de los
	(REE-2)	compartía con su compañero y esto involucra comentarios asertivos en relación estudiante.	datos obtenidos por medio de las rúbricas, la entrevista y el registro anecdótico, en donde
	(REE-2)	Relaciona sus emociones previas con las de sus compañeros.	se selecciona la información relevante que nos permite
	(REE-3)	al relacionarse con sus pares esto permitió que el estudiante plantee acuerdos para utilizar de manera adecuada generando habilidades frente a su aprendizaje.	generar unos indicios de los cuales se prioriza mencionar por medio de diferentes códigos, los aspectos más relevantes viabilizando los juegos cooperativos como

RELACIÓN ESTUDIAN TE- DOCENTE	(RED-1)	<p>empatiza con sus compañeros y docentes a la hora de relacionarse y planteando soluciones por medio del juego ya que simpatiza y correlación a los demás es abierta a la escucha e interpreta la situación de los demás.</p>	<p>estrategias pedagógicas para el manejo de las emociones.</p> <p>Cabe resaltar que el ejercicio de investigación corresponde en observar las diferentes emociones que se presentan y emergen en cada clase, en donde los estudiantes, las</p>
	(RED-2)	<p>generando una empatía de confianza al expresar sus emociones y resolución de problemas frente a sus pares y docentes.</p>	<p>conoces y las personifican</p> <p>En primer lugar, nos damos cuenta de la relación Estudiante-estudiante, donde existe una preocupación y una</p>

	(RED-3)	<p>interpreta de manera positiva y negativa las diferentes emociones mediante el juego; ya que al ejecutar demostraba que no le agradaba ciertas instrucciones dadas por la docente; esto generando una comunicación y desacuerdo frente a la actividad seguido a esto la estudiante toma cierta distancia, ve interactuar a sus compañeros y se integra;</p>	<p>ocupación por el otro tal y como se puede evidenciar en el código (REE-1) si se percatan de que uno de sus compañeros pasa por un mal momento, buscan ayuda o elevan preocupación con los maestros. Involucran a sus compañeros en los diferentes juegos, generan espacios de diálogos y comunicación lo que conlleva a potencializar su aprendizaje,</p>
EMOCIONES EMERGENTES EN LAS CLASES	(EEEC-1)	Alegría, tristeza, rabia, asco. etc.	pues es en la medida que se relaciona con el otro que se construye el conocimiento.
	(EEEC-2)	Los niños son muy emotivos y vienen de casa con diferentes situaciones ya sea de alegría, tristeza, enojo	En la relación Estudiante - Docente, mayormente los niños tienen la confianza de
	(EEEC-3)	Generalmente al final de la jornada A veces dependiendo lo que suceda bueno o malo.	manifestar sus sentimientos, sus inconformidades, sus frustraciones o triunfos, sus

(EEEC-5)	<p>Diálogo con la profesora, entre pares, que ellos dibujen, jueguen con plastilina y otras actividades que les gusta. Salir al patio, espacios para compartir onces, etc.</p>	<p>éxitos y sus fracasos; la docente media entre los estudiantes, media en el saber, es puente que permite que los estudiantes transiten seguros por caminos de empatía,</p>
(EEEC-6)	<p>En los pocos momentos cuando hay tiempo se habla tanto con padres como con los estudiantes.</p>	<p>permite que colaboren entre sí, que soluciones problemas juntos, etc.</p>
(EEEC-7)	<p>Es importante escuchar al estudiante y así resolver dificultades especialmente entre ellos. Pelean por diferentes razones.</p>	<p>Las emociones son inseparables de la condición humana, por ello, cada actividad que realizamos está impregnada de una emoción,</p>
(EEEC-10)	<p>Diálogo con el estudiante, dependiendo la gravedad se cita acudiente, se dialoga y posteriormente de acuerdo a la necesidad de remitir a orientación y coordinación. Se realiza el debido proceso. Estudiante</p>	<p>por ello, en la medida que los estudiantes realizaban las diferentes actividades orientadas, se percibían emociones como la alegría, la tristeza, la frustración, el asombro, el enojo, la empatía; emociones que son muy</p>

	(EEEC-11)	<p>Entre pares es buena, pero se disgustan por momentos como por sus objetos personales, porque no todos son tolerantes, aunque son solidarios. Y con la docente es aceptable pero noto que son muy distraídos, dispersos y a mí me parece que no son muy respetuosos.</p>	<p>propias de los niños. Muchas veces el encuentro entre estas emociones unidades en un mismo contexto genera conflictos, las subjetividades se hacen evidentes en el juego y empiezan a surgir inconformidades dentro del grupo; sin embargo, es el</p>
	(EEEC-13)	<p>Si, se trabajó en el reconocimiento de las emociones y cómo manejarlas tanto con estudiantes como con los padres</p>	<p>diálogo lo que posibilita escuchar al otro, validarlo, compartir, interactuar. Este diálogo, según sea la situación, se debe extender hasta los</p>
	(EEEC-15)	<p>Al expresar estas emociones suele ser poco antipática con los demás ya que al evidenciar sus emociones negativas suele alejarse y busca solución para sentirse mejor.</p>	<p>padres o referentes afectivos. es natural que entre ellos surja de vez en cuando alguna pelea, empero, se debe escuchar a los estudiantes para resolver los conflictos existentes. En la</p>

FORMACIÓN DE VÍNCULOS	(FDV-1)	proponiendo soluciones por medio de juego con esto busca enfatizar estrategias donde se evidencia la escucha, la participación activa y la resolución de problemas.	mayoría de las veces, los estudiantes reconocen sus emociones, aunque deben trabajar en la inteligencia emocional, en el autocontrol, el autocuidado y el autoconocimiento.
	(FDV-2)	Al interactuar con otros pares y establecer acuerdos se evidencia la unión que tiene frente a sus compañeros.	Juegos cooperativos, como una estrategia pedagógica, también contribuye a la formación de vínculos; es a partir de la
EMOCIONES PERCIBIDAS DURANTE	(EPDA-1)	los juegos cooperativos en donde puedan conocer, identificar e interpretar emociones como la alegría, la tristeza, la cólera, el miedo, el amor y la sorpresa.	interacción presente en cada juego que los estudiantes ponen en tensión sus subjetividades, donde se

<p>LAS ACTIVIDADES</p>	<p>(EPDA-2)</p>	<p>juegos cooperativos que enseñan la importancia de las relaciones entre compañeros, sobre la empatía, la solidaridad y afiancen aquellas emociones que previamente ya han conocido a través de ciertos problemas o retos donde los estudiantes conversarán, llegaran a acuerdos, plantean soluciones que cumplan con el propósito de cada juego.</p>	<p>encuentran y se transforman en la medida que se conocen; cuando son capaces de ponerse de acuerdo, de comunicar sus ideas, sus pensamientos y sentimientos. Las emociones percibidas en las actividades en los juegos cooperativos dan cuenta de la alegría, la tristeza, la cólera, el miedo, el amor y la sorpresa, sumado al juego cooperativo</p>
	<p>(EPDA-3)</p>	<p>reconoce e Identifica las diferentes emociones que le generan en los juegos cooperativos ya que le permite una noción de identidad como la alegría, la tristeza, el miedo y enojo frente a la interacción con sus compañeros;</p>	<p>donde se logra evidenciar empatía, solidaridad, el aprecio por la diferencia, como lo fue el caso de el estudiante con discapacidades diversas, en donde avanza en su proceso de relacionarse con sus compañeros a pesar de su</p>

	(EPDA-5)	logra desarrollar a través los juegos cooperativos la identificación e interpretación de emociones como la tristeza, la cólera, el miedo, la curiosidad y la sorpresa;	dependencia hacia su mamá. Finalmente, esta experiencia enriquece la práctica docente, nos ha dotado de nuevos retos, nuevas incertidumbres; inicialmente uno llega con
	(EDPA-7)	el juego cooperativo se logra evidenciar empatía, solidaridad	imaginarios de que los niños no van a saber manejar sus

	(EPDA-8)	<p>El estudiante muestra avance en la interacción y en los juegos cooperativos fuera del aula de clase, se observan diferentes emociones durante el juego como alegría, tristeza; interpreta los juegos de manera diferente e identifica que debe realizar en las diferentes actividades planteadas, se evidenció un progreso de manera adecuada hacia la interacción entre pares y docentes. El estudiante participó en actividades como juego de conos donde se trabajó la integración a los juegos cooperativos sin una codependencia hacia su madre, en la interpretación musical ganó confianza en sí mismo mejorando su interacción también participó en la</p>	<p>emociones adecuadamente, pero se lleva la sorpresa de que, en términos socioemocionales, han avanzado en gran manera. Hemos aprendido a ser flexibles en la planeación de las actividades, que juegos nuevos pueden surgir dentro de la clase, que las preguntas son un pilar fundamental y que el cariño de los niños y las niñas alimenta el amor por la docencia.</p>
--	----------	---	---

		identificación de emociones la cual al principio se le dificulta la realización de la actividad, pero poco a poco fue desarrollando y expresando las emociones que se presentaban.	
EXPERIENCIA Y PRÁCTICA DOCENTE	(RPD-1)	Las docentes al generar una problemática el estudiante plantea acuerdos e interactúa para llegar a un acuerdo,	

Fuente: Elaboración propia

Durante el proceso de recolección de información, se hace un barrido general de los datos obtenidos por medio de las rúbricas, la entrevista y el registro anecdótico, en donde se selecciona la información relevante que nos permite generar unos indicios de los cuales se prioriza mencionar por medio de diferentes códigos, los aspectos más relevantes viabilizando los juegos cooperativos como estrategias pedagógicas para el manejo de las emociones.

Cabe resaltar que el ejercicio de investigación corresponde en observar las diferentes emociones que se presentan y emergen en cada clase, en donde los estudiantes, las conocen y las personifican.

En primer lugar, nos damos cuenta de la relación Estudiante-estudiante, donde existe una preocupación y una ocupación por el otro tal y como se puede evidenciar en el código (REE-1) si

se percatan de que uno de sus compañeros pasa por un mal momento, buscan ayuda o elevan preocupación con los maestros. Involucran a sus compañeros en los diferentes juegos, generan espacios de diálogos y comunicación lo que conlleva a potencializar su aprendizaje, pues es en la medida que se relaciona con el otro que se construye el conocimiento.

En la relación Estudiante -Docente, mayormente los estudiantes tienen la confianza de manifestar sus sentimientos, sus inconformidades, sus frustraciones o triunfos, sus éxitos y sus fracasos; el docente media entre los estudiantes, media en el saber, es puente que permite que los estudiantes transiten seguros por caminos de empatía, permite que colaboren entre sí, que soluciones problemas juntos, etc.

Las emociones son inseparables de la condición humana, por ello, cada actividad que realizamos está impregnada de una emoción, por ello, en la medida que los estudiantes realizaban las diferentes actividades orientadas, se percibían emociones como la alegría, la tristeza, la frustración, el asombro, el enojo, la empatía; emociones que son muy propias de los niños. Muchas veces el encuentro entre estas emociones unidas en un mismo contexto genera conflictos, las subjetividades se hacen evidentes en el juego y empiezan a surgir inconformidades dentro del grupo; sin embargo, es el diálogo lo que posibilita escuchar al otro, validarlo, compartir, interactuar. Este diálogo, según sea la situación, se debe extender hasta los padres o referentes afectivos. Es natural que entre ellos surja de vez en cuando alguna pelea, pero se debe escuchar a los estudiantes para resolver los conflictos existentes. En la mayoría de las veces, los estudiantes reconocen sus emociones, aunque deben trabajar en la inteligencia emocional, en el autocontrol, el autocuidado y el autoconocimiento.

Los juegos cooperativos, como estrategias pedagógicas, también contribuye a la formación de vínculos; es a partir de la interacción presente en cada juego que los estudiantes

ponen en tensión sus subjetividades, donde se encuentran y se transforman en la medida que se conocen; cuando son capaces de ponerse de acuerdo, de comunicar sus ideas, sus pensamientos y sentimientos.

Las emociones percibidas en las actividades en los juegos cooperativos dan cuenta de la alegría, la tristeza, la cólera, el miedo, el amor y la sorpresa, donde se logra evidenciar empatía, solidaridad, el aprecio por la diferencia, como lo fue el caso del estudiantes con discapacidades diversas, en donde avanza en su proceso de relacionarse con sus compañeros a pesar de su dependencia hacia su mamá.

Finalmente, esta experiencia enriquece la práctica docente, nos ha dotado de nuevos retos, nuevas incertidumbres; inicialmente uno llega con imaginarios de que los estudiantes no van a saber manejar sus emociones adecuadamente, pero se lleva la sorpresa de que, en términos socioemocionales, han avanzado en gran manera. Hemos aprendido a ser flexibles en la planeación de las actividades, que juegos nuevos pueden surgir dentro de la clase, que las preguntas son un pilar fundamental y que el cariño de los estudiantes alimenta el amor por la docencia.

Se concluye este análisis y nos permite decir que todavía hay un trabajo largo por recorrer, pero no imposible, existe una gran probabilidad de que la capacidad socioemocional en los estudiantes se vean mejorados o enriquecidos a través de estrategias pedagógicas como los juegos cooperativos, pues estos juegos permiten a los estudiantes personificar sus emociones, darle, vida, de alguna manera a nuevas relaciones basadas en el compañerismo, la solidaridad, la cooperación, el respeto por la diferencia, la validación de nuestras emociones y el encuentro que pone en tensión las subjetividades, las confronta y las alimenta. Esto conlleva al autocuidado, al

Comentado [U18]: Organizar este ítem, categorías de análisis y cada una con su desarrollo, por ejemplo: categoría de emociones y hacer el análisis articulando los resultados con el marco teórico y los antecedentes de capítulo 2

autoconocimiento, qué tanto sé manejar mis emociones, me regulo con el otro, somos, y en tanto que somos, coexistimos.

Adjunto se encuentra el link con la cartilla planteada con las estrategias pedagógicas realizadas en la institución como recurso final del proyecto:

<https://www.calameo.com/read/007111397e28259f55714>

Capítulo 5

Discusión y Conclusiones

5.1 Discusión

Los resultados obtenidos con este proyecto investigativo muestran que después de haberse aplicado las actividades desde los juegos cooperativos y se fomenta su proceso socio emocional. Por otra parte se comprueba que el aumento en la relación estudiante- estudiante y estudiante - docente fue pertinente, personificando aquellas emociones a la hora de interactuar, ya que se implementan habilidades en las cuales la solidaridad, la cooperación, el respeto por que se vieron evidenciados en las distintas actividades aplicadas.

Desde la perspectiva que nos brinda Orrego (2017) los estudiantes que fueron partícipes de la investigación mostraron que al mejorar las interacciones sociales entre pares, ayudó a generar seguridad emocional individual y se mejoró su habilidad social y afectiva; en la medida en que los estudiantes realizaban las diferentes actividades las subjetividades se hacen presentes mediante los juegos cooperativos ya que al interactuar y compartir hace propio el proceso socioemocional.

Se presentan diferentes emociones en los estudiantes en las cuales se necesita que los estudiantes cuenten con un apoyo al momento de sentir una emoción desconocida, desde los juego cooperativos utilizando como estrategia para fomentar las expresiones emocionales de los estudiantes se evidencio como ellos se expresaban de manera libre sin presentar ningún temor a que dirá el otro, con esto se demuestra que los estudiantes crearon espacios seguros en los cuales



se sentían respaldados y respetados, además sus compañeros aprendieron el respeto por el otro y se generaron vínculos estudiante- estudiante y estudiante - docente.

Neyra y Vidaurre, (2018) Expresa que es primordial en el ámbito escolar la relación de un adulto que viene a ser el educador y el estudiante. Ya que los educadores son los responsables de diseñar estrategias interactivas que promuevan zonas de desarrollo próximo; lo cual es basado en la teoría de vigotsky donde se dice que los estudiantes deben generar vínculos afectivos con sus padres, docentes y cuidadores para desarrollarse de manera óptima en la sociedad, lo cual se señala en el proyecto al plantear un desarrollo socioemocional en los comportamientos de los estudiantes y suelen acercarse al grupo social que más le atraiga y donde logren socializar con mayor efectividad.

Se sostiene desde estas perspectivas que los estudiantes deben tener lugares donde prevalezca el respeto por sí mismo y por el otro, donde sea tomada en cuenta su estado emocional y se sienta seguro, es primordial desarrollar transiciones hacia la interacción en ambientes sociales para poder favorecer su desarrollo socioemocional, donde aprendan de sus pares y prevalezca las interacciones que le ayuden a crecer de manera emocional.

5.2 Conclusiones

1. Con el estudio de este proyecto se comprende con claridad como por medio de la caracterización y aplicación de juegos cooperativos favorecen las relaciones socioemocionales entre estudiante- estudiante, estudiante- docente, formándose de manera positiva las emociones en los niños. Lo cual cumplió con el objetivo del proyecto el cual al fomentar el manejo socioemocional en los estudiantes de seis a siete años en

periodo post pandemia a través de los juegos cooperativos logrando desarrollar estrategias para trabajar de manera continua en las aulas de clase.

2. Se planteó una variante en el proyecto al momento de trabajar con un estudiante con discapacidades diversas donde se realizaron los ajustes razonables hacia las estrategias pedagógicas para ser aplicadas con él, esto desde un análisis donde se evidenciaron sus fortalezas y debilidades sociales y emocionales; con la finalidad de atender sus necesidades, se realizó la integración de manera favorable por parte del estudiante hacia las actividades planteadas. Enseñando a los estudiantes del grupo la no discriminación y exclusión de su compañero y el como integrarse de manera positiva.
3. El principal componente que se tuvo en cuenta para la investigación fue el de educación e infancia donde se le dio prioridad a la expresión emocional de los estudiantes desde ambientes educativos óptimos por medio del trabajo en equipo; caracterizándose por generar un desarrollo socioemocional por parte de los estudiantes de este modo se puede continuar trabajando en la creación de nuevas estrategias pedagógicas para desarrollar en el aula de clase para mejorar el ambiente educativo de los estudiantes.
4. A futuro con este proyecto se dejará como base para la creación de nuevas estrategias pedagógicas por medio los juegos cooperativos; las cuales serán creadas a medida de aquellas necesidades en el entorno educativo para evidenciar un progreso en el trabajo en equipo, el desarrollo socioemocional de los estudiantes, para transformar de manera innovadora y constructiva el manejo socioemocional generando en las aulas de clase empatía entre el estudiante-estudiante y estudiante- docente donde los estudiantes comprendan que sus docentes también pasan por procesos socioemocionales así como ellos.

Lista de referencias

Aguirre Caicedo, L. D. P., Paiva Martín, A. N., & Villadiego Ruendes, J. C. (2023). La comunicación asertiva a través de juegos cooperativos en estudiantes de 10 grado del Colegio Gimnasio la Alameda, Soacha, Cundinamarca.

Alvarado,(2020) Estrategias pedagógicas, desde la literatura, orientadas al desarrollo de habilidades comunicativas en la primera infancia. Análisis bibliográfico.
<https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/50119>

Alvarez Ruiz, M. R. (2020). El desarrollo socio afectivo en niños preescolares enfrentando el aislamiento social en una Institución Educativa SMP-2020.

Argandoña et al. (2020). La educación en tiempos de pandemia. Un reto Psicopedagógico para el docente. Polo del conocimiento, 5(7), 819-848.

Auquillo & Vásquez (2015). “Estimulación del hábito de la lectura por parte de los padres en niños de nivel inicial”. Universidad de Cuenca. [Tesis de bachiller inédita]
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/21287/1/TESIS.pdf>

Bolívar, C. R. (2022). Enfoque tecno-pedagógico post COVID-19: una propuesta para las instituciones de Educación Superior de América Latina. Investigación y Postgrado, 36(2), 9-23.

Cabrejas (2022). Relatos de una pandemia desde la mirada de la infancia.

Eisenberg & Hernández (2018).Connections between emotions and the social.

El juego simbólico. (n.d.). Máster Atención Temprana – Máster Atención Temprana. Retrieved May 8, 2023, from <https://masteratenciontemprana.org/wp-content/uploads/2019/04/El-juego-simbolico-javier-abad.pdf>

Escarbajal et al. (2012). La atención a la diversidad: la educación inclusiva. REIFOP, 15 (1), 135-144.Consultada en fecha (10-05-23): (Enlace web: <http://www.aufop.com>)

Estupiñán et al. (2020). Educación emocional de niños escolarizados en contexto de pandemia.

Estupiñán et al. (2022). Presencia de la investigación científica en los problemas sociales post pandemia. Conrado, 18(86), 258-267. Epub 02 de junio de 2022. Recuperado en 15 de mayo de 2023, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442022000300258&lng=es&tlng=pt.

Flores-Pérez, (s. f.). La educación socioemocional en épocas de pandemia y estrategias para favorecer el manejo de emociones.

Forense et al. (2020). Informe comparativo de Violencia en Colombia, marzo 25 a agosto 25, años 2019 y 2020. 1–29.

Galvis et al. (2021). Trayectorias del desarrollo infantil en instituciones de protección en Colombia. Psicoperspectivas, 20(1), 31–43.

García (2021). El impacto emocional de la pandemia en docentes y alumnado.

Guzhñay (2021). Aprendizaje de Lengua y Literatura mediante rúbricas de evaluación. Revista Sociedad & Tecnología, 4(2), 174-190 HYPERLINK
["http://about:blank"file:///C:/Users/ANA/Desktop/103-Texto%20del%20art%C3%ADculo-469-1-10-20210430.pdf](http://about:blank) In Fox et al. (2018). The world.

López, (s. f.). La educación emocional en la educación infantil Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 19, núm. 3, diciembre, 2005, pp. 153-167 Universidad

Lozano, et al. (2004). Aspectos evolutivos de la autorregulación emocional en la infancia. Anales de Psicología/Annals of Psychology, 20(1), 69-80.

Lozano, (s. f.). LA EDUCACIÓN DE EMOCIONES BÁSICAS EN NIÑOS Y NIÑAS nature of emotion: Fundamental questions (213-217). Oxford University Press.

Nuestras emociones clave para hacerle frente a la pandemia (2021, 21 abril). Ministerio de salud y protección social. Nuestras emociones clave para hacerle frente a la pandemia.

Orrego et al. (2020). Educación socioemocional: Descripción y evaluación de un programa de capacitación de profesores. *Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa*, 13(1), 185-203.

PL EDUCACIÓN EMOCIONAL-V5 CÁTEDRA.docx. (n.d.). Leyes del Senado. Retrieved May 8, 2023, from [HYPERLINK](#)

Revista Científica General José María Córdova, vol. 4, núm. 4, 2006, pp. 13-14 Escuela Militar de Cadetes "General José María Córdova" Bogotá, Colombia Disponible en: Rodríguez-Turriago et al, (2022). La lectura del libro álbum como mediación hacia el desarrollo socioemocional. *Folios*, (55).

Sampieri, (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw Hill México.

Sánchez González, (2021). Traumas de la infancia de una niña de 11 años del sector Rincón de Cuba del cantón Baba (Bachelor 's thesis, BABAHOYO: UTB, 2021).

U.N.I.C.E.F. (2021b, marzo). *Primera infancia: Impacto emocional en la pandemia*.

Unicef. (2021). *Estudio sobre los efectos en la salud mental de niños, niñas y adolescentes por COVID-19*. Buenos Aires: Argentina.

Romero, (2021). *Experiencias y efectos socio-emocionales del confinamiento por la pandemia de COVID-19 en la localidad de Usme* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

Castro Zapata, E. I. (2022). Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la escritura en estudiantes de primaria. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, 27(2), 547-564.

Sánchez, I. H., Lay, N., Herrera, H., & Rodríguez, M. (2021). Estrategias pedagógicas para el aprendizaje y desarrollo de competencias investigativas en estudiantes universitarios. *Revista de Ciencias Sociales*, 27(2), 242-255.

Encalada Alarcón, E. L. (2022). Habilidades socioemocionales y aprendizaje cooperativo en estudiantes de educación secundaria en una Institución Educativa Pública, Ate 2021.

Pekrun, R. (2018). El desarrollo de habilidades socioemocionales de los jóvenes en el contexto educativo.

Méndez, G. O., & Ignacio, A. V. (2018). Aplicación de la teoría de Vigotsky al problema del aprendizaje en matemáticas. *RSocialium*, 2(1), 12-16.

Vives Osorio, A. M. (2022). Importancia del desarrollo de las competencias socioemocionales en la convivencia escolar en el marco de la pedagogía social escolar.

Núñez Zambrano, L. L. (2022). Memoria de trabajo y habilidades socioemocionales postpandemia en estudiantes de la Institución Educativa N° 0003, caserío El Dorado, Huallaga, 2022.

Acuña, S., Soto, C., Alanya-Beltran, J., Ruiz, J., Poma.Y. (2021). Habilidades sociales y aprendizaje cooperativo para el aprendizaje de un idioma extranjero. Editorial Grupo Compás



Anexos

Anexo 1. Consentimiento informado



FORMATO CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

El presente formato se hace con la finalidad de que los padres de familia, autoricen a los niños y niñas de la institución educativa San Rafael a ser partícipes de procesos investigativos de carácter pedagógico, teniendo en cuenta que los participantes de esta investigación serán protegidos bajo la ley 1581 del 2012:

"la cual regula la recolección y el tratamiento de datos personales efectuado por entidades públicas o privadas, dentro del país o cuando el responsable o encargado de la información no está establecido en el territorio nacional, le sea aplicable la legislación colombiana en virtud de normas y tratados internacionales."

La investigación esta conducida por 16 estudiantes de licenciatura en educación infantil de la Corporación Universitaria Iberoamericana, las cuales tomaran como sujetos de estudio a los y las estudiantes de grado transición, primero y segundo.

Es importante que usted como adulto responsable autorice al menor de edad a participar en la recolección de datos e información, haciendo uso de su imagen, por medio de audio y video si es necesario. La participación es estrictamente voluntaria, no es obligación ser partícipe de esta investigación. La información obtenida será tratada confidencialmente, y los datos no tendrán uso externo de la investigación.

Le agradezco su participación en dado caso de que acceda a dar el permiso solicitado, ya que sin ello no se puede dar continuidad a los procesos investigativos.

Yo, _____ mayor de edad, identificado con cédula de ciudadanía N° _____ de _____ con domicilio en _____, accedo y autorizo a que el menor de edad sea partícipe de la investigación que se llevara a cabo dentro de la institución.

Firma del adulto responsable del menor de edad

Nombres y Apellidos del menor: _____

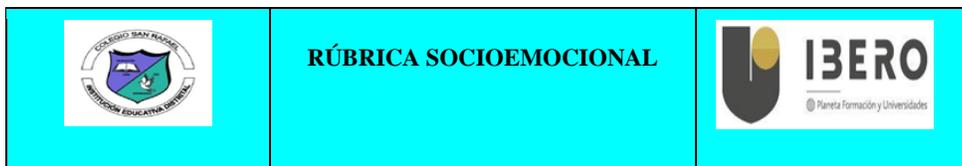
Fecha: _____

Identificación: _____

Teléfono de contacto: _____

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2. Rúbrica Socioemocional





ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA EL MANEJO SOCIOEMOCIONAL POST PANDEMIA

LUGAR:	Colegio San Rafael I.E.D
HORARIO:	6:15 a.m - 12 p.m
PROGRAMA:	Licenciatura en Educación Infantil
NIVEL DE PRÁCTICA:	VII
<p align="center">En la siguiente rúbrica se podrá evidenciar todos los objetivos e indicadores respectivos para el desarrollo socioemocional de los niños en periodo post pandemia.</p>	
ORGANIZADOR 1	RELACIÓN ESTUDIANTE- ESTUDIANTE ESTUDIANTE- DOCENTE
ORGANIZADOR 2	INTERACCIÓN
APRENDIZAJE ESPERADO	RECONOCER LAS EMOCIONES MANIFESTADAS DURANTE LA PRÁCTICA POR MEDIO DEL TRABAJO COOPERATIVO

ITEMS	<p>Avanza hacia el autoconocimiento y la expresión de sus emociones e interacciones con los demás.</p>	<p>Comprende el desarrollo socio emocional de los demás.</p>	<p>Expresa de manera adecuada sus emociones al momento de interactuar con los demás y consigo mismo.</p>
-------	--	--	--

Fuente: Elaboración propia

Anexo 3. Registro Anecdótico

	<h2>REGISTRO ANECDÓTICO</h2>	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	COLEGIO SAN RAFAEL I.E.D	
GRADO	101	

UNIDADES DIDÁCTICAS	JUEGOS COOPERATIVOS		
ACTIVIDADES	ITEMS	TIEMPO	ACTIVIDADES
1. Sesión Juego Cooperativo	1.El estudiante por medio del juego identifica las diferentes emociones.	60 minutos	Palomas a sus palomares.
La primera parte estará constituida a través de los juegos cooperativos en donde puedan conocer, identificar e interpretar emociones como la alegría, la tristeza, la cólera, el miedo, el amor y la sorpresa.	2.El estudiante interpreta de manera positiva o negativa las emociones por medio de los juegos cooperativos.	45 minutos	Spider net
	3.De las emociones planteadas durante el juego el estudiante con qué frecuencia las expresa. Nunca Frecuentemente Siempre	45 minutos	Interpretación musical "Si eres feliz"
	ITEMS	TIEMPO	ACTIVIDADES
2. Sesión Juego Cooperativo	1. El estudiante relaciona sus emociones previas con las de sus compañeros.	60 minutos	La jaula
La segunda parte estará constituida por juegos cooperativos que enseñan la importancia de las relaciones entre compañeros, sobre la empatía, la solidaridad y afiancen aquellas emociones que previamente ya han conocido a través de ciertos problemas o retos donde los estudiantes conversarán, llegaran a acuerdos, plantean soluciones que cumplan con el propósito de cada juego.	2. Se evidencia por parte del estudiante empatía hacia las emociones de sus pares.	60 minutos	Identificación de emociones
	3. El estudiante expresa cuales han sido sus experiencias previas hacia las emociones planteando una solución por medio del juego.	45 minutos	Escucha activa - juego de conos
	4. A través del juego el estudiante plantea acuerdos para utilizar de manera adecuada las emociones en su vida generando propósitos.	60 minutos	El túnel - Actividad estratégica

Fuente: Elaboración propia

Anexo 4. Entrevista semiestructurada



	ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA		
DOCENTE		
GRADO		

PREGUNTAS:

1. Como docente titular del grado primero ¿Qué emociones evidencia que sus estudiantes presentan diariamente?
2. ¿ Como docente del grado los estudiantes identifican e interpretan las emociones (alegría, tristeza, cólera, miedo, amor y sorpresa)?
3. ¿ Los estudiantes de grado primero identifican las emociones propias y de sus pares?
4. Con qué frecuencia los estudiantes expresan sus emociones.
5. En el transcurso de la jornada académica se tiene distribuido un espacio para que los estudiantes expresen sus emociones.
6. Como docente titular ¿qué estrategias aplica en el aula para el manejo de las emociones de los estudiantes?

7. ¿Como docente se toma el tiempo para escuchar y conocer experiencias previas de los estudiantes?

8. ¿La institución cuenta con apoyo hacia los estudiantes y su familia para el manejo socio emocional?

9. ¿Qué ruta toma como docente al momento de presentarse una situación socio emocional en el aula de clase?

10. ¿Cómo es la relación en el aula de estudiante- estudiante y estudiante- docente?

11. En el aula de clase ¿qué emociones se ven marcadas en los estudiantes y cuál predomina más?

12. En el periodo post pandemia al momento del regreso a las aulas se realizó alguna evaluación socioemocional a los estudiantes.

Fuente: Elaboración propia

Comentado [U19]: Falta como ultimo punto Vita Son los datos básicos de ustedes

Vita Autor 1	
Nombre completo	
Cédula de ciudadanía	
Fecha de nacimiento	
Habilidades	
Estudios primaria (institución)	
Estudios secundaria (institución)	
Perfil profesional	
Cursos realizados	



CVLAC	
Experiencia	
Vita Autor 2	
Nombre completo	
Cédula de ciudadanía	
Fecha de nacimiento	
Habilidades	
Estudios primaria (institución)	
Estudios secundaria (institución)	
Perfil profesional	
Cursos realizados	
CVLAC	
Experiencia	



IBERO

Planeta Formación y Universidades

