



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD AJUSCO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA
(LEIP)

**“LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA LUDOTECA PARA LOGRAR UNA
SOCIALIZACIÓN Y CONTROL DE EMOCIONES”**

LÍNEA DE FORMACIÓN:
EDUCACIÓN Y COMUNICACIÓN

OPCIÓN: PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

PRESENTA:
LAURA FLORES SANTILLÁN

ASESORA:
Lic. LUCÍA DE JESÚS HERNÁNDEZ SANTAMARINA

CIUDAD DE MÉXICO, OCTUBRE 2019.

Dedicatorias y Agradecimientos

El presente proyecto lo dediqué principalmente a Dios por darme la dirección y fortaleza necesaria para continuar en este proceso de obtener una de las metas más deseadas, así mismo agradezco a la virgen de San Juan de los Lagos por acompañarme durante este camino lleno de aprendizajes.

A mis padres Amalia Santillán Palma y Jorge Flores Osnaya (†) por inculcarme el ejemplo del esfuerzo y la valentía, pero sobre todo por enseñarme a tener la seguridad y confianza para lograr lo que me propongo.

A mi esposo Ramiro Martínez García a quien amo con todo mi corazón, por compartir conmigo su vida y por alentarme con su amor, paciencia y sabios consejos a seguir adelante y no rendirme.

A mis hijos Ramiro y Rogelio por todo su amor, paciencia y compañía en aquellos días y noches de trabajo, por enseñarme algo nuevo cada día y por ser mis mayores inspiraciones para no claudicar.

A mis hermanos Rosa María, Jaime, Graciela, Jorge, Jesús, Amalia y Noé por su cariño y por estar conmigo en todo momento.

A mis sobrinas Emili Marisol y Perla Itzel por compartir momentos de alegría.

A mi maestra Lucía de Jesús Hernández Santamarina por ser una maestra ejemplar que ha dejado una huella muy importante en mi vida, ya que gracias a sus conocimientos, experiencias y dedicación hizo una mejor persona de mí ya que logró que construyera aprendizajes significativos. Gracias por brindarme el tiempo y asesoría para culminar este proyecto.

A las maestras Irma Ramírez Ruedas, Eurídice Sosa Peinado e Indra Alinne Córdova Garrido por brindar su tiempo y asesoría para lograr este trabajo.

A mis maestras: Imelda Teresa Cornejo Castillo y Ma. Del Rosario Valentina Cantón Arjona por enseñarme a dar siempre lo mejor a mis alumnos.

A mis amigas de la Licenciatura Cynthia Lara Salazar y Janet Vázquez Vázquez por su apoyo incondicional y por dejarme conocer un poco de su vida, por compartir alegrías, tristezas, enojos... y por tener siempre un tiempo para escucharme.

ÍNDICE

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA LUDOTECA PARA LOGRAR UNA SOCIALIZACIÓN Y CONTROL DE EMOCIONES

Introducción.....	1
1. Marco teórico y metodológico.....	4
1.1 La importancia de que los niños de la escuela Cervantino comuniquen sus emociones para tener una socialización.....	4
1.2 Referentes teóricos y conceptos para la comprensión del problema.....	5
1.2.1 El modelo educativo 2016 en referencia a la socialización y control de emociones.....	11
1.3 La Investigación Acción Participativa (IAP).....	12
2. Antecedentes y diagnóstico de necesidades.....	15
2.1. La investigación cualitativa para conocer el contexto interno y externo en el que se encuentran los niños que participan en la ludoteca.....	15
2.2 Descripción de los sujetos, sus prácticas y sus vínculos.....	16
3. Identificación del problema por abordar.....	18
3.1 Técnicas e instrumentos diseñados e implementados para recolectar información.....	18
3.2 El papel del juego en la socialización y desarrollo emocional en niños, de la ludoteca de la escuela Cervantino.....	20
3.3 Descripción de la situación del diagnóstico aplicado a los niños que participan dentro de la ludoteca.....	21
3.4 La socialización en la infancia de los niños de la escuela Cervantino.....	26
3.5 El desarrollo emocional en la infancia dentro de la ludoteca de la escuela Cervantino.....	28

3.6	El papel del juego en la socialización y desarrollo emocional de los niños de la escuela Cervantino.....	29
3.6.1	El juego y la comunicación en el desarrollo emocional.....	32
3.7	Construcción del problema.....	33
3.8	Definición y desarrollo de la propuesta innovadora.....	34
3.8.1	Planteamiento del propósito general y propósitos específicos.....	34
3.8.2	Justificación.....	36
3.8.3	Viabilidad.....	38
3.8.4	Planeación para la implementar la estrategia (Registros de los datos de la puesta en marcha).....	39
3.8.5	El calendario.....	51
3.9	Características de la estrategia.....	52
3.9.1	Teoría y metodología de la estrategia.....	55
4.	Seguimiento y evaluación de la estrategia.....	56
4.1	Desarrollo del análisis final de la intervención de acuerdo a los objetivos.....	57
4.1.1	El paradigma y los instrumentos de evaluación utilizados para el análisis de los resultados finales de la intervención.....	78
4.1.2	Resultados de la implementación de la estrategia.....	81
4.1.3	Las semejanzas y diferencias a partir de las categorías del diagnóstico, de la intervención y de la evaluación.....	92
4.2	Evaluación del proceso de la intervención.....	98
	Conclusiones.....	101
	Referencias.....	103

Cuadros, figuras y anexos

Cuadro No. I.....	13
Cuadro No. II.....	16
Cuadro No. III.....	21
Cuadro No. IV.....	24
Cuadro No. V.....	25
Cuadro No. VI.....	62
Cuadro No. VII.....	82
Cuadro No. VIII.....	95
Figura 1.....	56
Figura 2.....	60
Figura 3.....	62
Figura 4.....	64
Figura 5.....	64
Figura 6.....	68
Figura 7.....	68
Figura 8.....	70
Figura 9.....	72
Figura 10.....	74
Figura 11.....	74
Figura 12.....	75
Figura 13.....	77
Anexo 1. Categorías del análisis.....	109
Anexo 2. Triangulación (cuadro sintetizado y redactado).....	115
Anexo 3. Muestra de instrumentos aplicados para el diagnóstico.....	125
Anexo 4. Actividades y acciones considerando los hallazgos.....	142
Anexo 5. Instrumentos de evaluación.....	146

LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN LA LUDOTECA PARA LOGRAR UNA SOCIALIZACIÓN Y CONTROL DE EMOCIONES

Introducción

Es fundamental tener una intervención pedagógica que contribuya a que los niños de educación primaria aprendan a comunicarse, expresar y controlar sus emociones, así mismo es necesario que entre iguales tengan una socialización en favor de una educación integral que favorezca a la misma sociedad.

Si somos realistas, un cambio no se da de un día para otro. Afortunadamente, contamos con la Investigación Acción Participativa (IAP) mediante la cual podemos identificar y entender la práctica que buscamos mejorar, conocer el contexto e implicarnos en una participación con los distintos actores. En este sentido debemos considerar que la comunicación posibilita reconocer y valorar los mensajes que envían los involucrados, además de lograr que reconozcan y sean conscientes de su propia realidad.

Fernández P. y Ruíz, D. (2008) nos dice que:

Uno de los objetivos más importantes de cualquier persona es mantener las mejores relaciones posibles con las personas que nos rodean. Una alta inteligencia Emocional (IE) nos ayuda a ser capaces de ofrecer a los que nos rodean una información adecuada acerca de nuestro estado psicológico. Para poder manejar los estados emocionales de los demás hay que ser capaz, previamente, de manejar bien los propios estados emocionales (p. 429).

Recordemos que no solo la comunicación verbal puede decir mucho de lo que deseamos comunicar sino que la comunicación no verbal también emite mensajes.

Derivado de lo anterior decidimos intervenir para que los niños de la escuela Cervantino como emisores de mensajes logren transmitir de manera asertiva

sus emociones, pero también consideramos importante que los receptores interpreten de manera adecuada el mensaje recibido.

El presente trabajo se encuentra organizado en apartados. El primero da a conocer a los sujetos y sus prácticas dentro de su contexto real en el que se presenta la problemática. Aclaremos que en este trabajo se usa el término de niños sociales para nombrar a aquellos que tenían la capacidad de integrarse, mostrando empatía por sus compañeros, participaban activamente, justificaba sus acciones, etcétera. Por su parte, los alumnos con deficiencias en sus habilidades sociales fueron quienes presentaron un déficit en su comportamiento socioemocional, es decir, se les dificultaba cumplir reglas, expresar opiniones y pensamientos, tenían un afán por ser los protagonistas, tenían poca o nula participación, no reconocían sus emociones, entre otras.

González C. (2013) nos dice que:

El comportamiento socialmente habilidoso, es un conjunto de comportamientos o conductas dadas por un mismo sujeto en un determinado contexto interpersonal, las cuales expresan sentimientos, deseos, opiniones y actitudes del mismo sujeto de un modo adecuado y aceptado por los demás, siempre respetando la conducta del receptor y resolviendo los problemas que puedan darse (p.6).

En el mismo apartado, se hace referencia a los instrumentos de diagnóstico que se diseñaron y aplicaron para recabar información y así tener un referente más completo sobre el contexto interno y externo.

El segundo apartado, refiere la parte teórica sobre las emociones y la socialización. Se dan a conocer los hallazgos derivados de la triangulación entre prácticas, sujetos y teoría, esto permite comprender la realidad del problema y tener la pauta para diseñar una propuesta innovadora referida en el tercer apartado.

En el tercer apartado se presenta la implementación y seguimiento de la estrategia aplicada. En él se observan los cambios que los niños y la docente tuvieron al ser parte de las actividades.

Por último se presenta la manera en la que se llevó a cabo la evaluación, la cual permitió visualizar los hallazgos y transformaciones que se lograron al implementar nuestra estrategia innovadora.

Es importante señalar que debido a que la institución en la que se investigó e intervino y evaluó pidió que se no se mencionara el nombre de la escuela ni de el de los niños se han utilizado seudónimos.

1. Marco teórico y metodológico

1.1 La importancia de que los niños de la escuela Cervantino comuniquen sus emociones para tener una socialización

Debemos considerar que nuestros tiempos han cambiado y que hoy en día la mayoría de los niños son capaces de comunicarse de manera digital y enviar mensajes e incluso integrar símbolos como los emojis para dar a conocer la emoción que están viviendo, para ello utilizan mensajes digitales en los que integran caritas felices si se encuentran contentos o alegres, una carita triste si consideran que están pasando por alguna tristeza, etcétera.

Moral F. y García R. (2003) afirman que los emoticones en sí mismos tienen un carácter comunicativo, puesto que son códigos utilizados entre emisor y receptor con una significación concreta para ambos. En este caso, se emplean con la intención de poder expresar el estado anímico o emocional, en un momento determinado (p.135).

Sin embargo, cuando los niños tienen una interacción cara a cara con sus iguales dentro del aula escolar no pueden seleccionar algún emoji para dar a conocer la emoción que están sintiendo. Cuando la sensibilidad conmueve o altera a un niño es el momento en que debe lograr transmitir su emotividad al receptor. O, por el contrario, debe ser perceptivo y estar atento para decodificar e interpretar la emoción que el emisor le envía. Expresar o comprender la emotividad del otro implica el uso del lenguaje.

Tristemente no todos los niños saben reconocer o comunicar sus emociones, esto ocasiona algunos conflictos entre compañeros ya que no comprenden o no comunican de forma adecuada su mensaje, esta comunicación deficiente ocasiona un deterioro en la integración en su entorno social en donde pueden vivir rechazo, violencia, exclusión...

Yubero (s.f) indica que “el ser humano desde que nace es un ser social, destinado a vivir en un mundo social y que, para ello, necesita la ayuda de los demás” (p.1). Al detectar en la escuela Cervantino que los niños de primaria baja que asisten a la ludoteca no logran integrarse o no integran a sus compañeros al grupo o no se regulan emocionalmente, nos conllevó a reflexionar sobre la importancia de mediar en su socialización y a diseñar actividades lúdicas que permitieran crear una Zona de Desarrollo Próximo que conlleva a los niños a una integración y comunicación asertiva.

Es preciso aclarar que las clases vespertinas impartidas en la escuela Cervantino se dividen en primaria baja y primaria alta, la primera que es en la cual intervenimos integra a los niños de primero, segundo y tercer grado, la segunda, engloba a los niños de cuarto, quinto y sexto, esta división es con la finalidad de tener un mejor control y ofrecer actividades de acuerdo a su edad. Nuestra intervención se enfocará en la primera y dentro de la ludoteca.

1.2 Referentes teóricos y conceptos para la comprensión del problema

Es fundamental que los niños aprendan a socializar para que logren ser transmisores y receptores de mensajes que les permitan interactuar y entablar conversaciones que los conduzcan a trabajar en equipo, a resolver conflictos, a conocer y controlar sus emociones, crear amistades, tener más seguridad en sí mismo, etcétera. Rizo, M. (s.f) afirma que:

Los seres humanos establecen relaciones con los demás por medio de interacciones que pueden calificarse como procesos sociales. Así, la comunicación es fundamental en toda relación social, es el mecanismo que regula y, al fin y al cabo, hace posible la interacción entre las personas. Y con ella, la existencia de las redes de relaciones sociales que conforman lo que denominamos sociedad (p. 56).

Es necesario que los niños desarrollen la capacidad de autorregularse para que sean capaces de compartir sus mensajes así como de escuchar a los otros. El departamento de psicología de la salud de la Universidad de Alicante (s.f) refiere que:

La comunicación es el acto por el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitir una información. En la comunicación intervienen diversos elementos que pueden facilitar o dificultar el proceso.

- ✓ Emisor: La persona (o personas) que emite un mensaje.
- ✓ Receptor: La persona (o personas) que recibe el mensaje.
- ✓ Mensaje: Contenido de la información que se envía.
- ✓ Canal: Medio por el que se envía el mensaje.
- ✓ Código: Signos y reglas empleadas para enviar el mensaje.
- ✓ Contexto: Situación en la que se produce la comunicación (p.12).

Durante nuestra intervención buscamos que la comunicación de los niños que participan en las sesiones lúdicas no se limitara a enviar mensajes, además realizamos actividades innovadoras que permitieran que los receptores logaran interpretar y asignar un significado a los mensajes que habían recibido.

Para lo anterior consideramos pertinente utilizar la comunicación verbal y la comunicación no verbal. Hernández, A. (s.f) indica que:

La comunicación verbal también llamada comunicación oral, tiene la capacidad de utilizar la voz para expresar lo que se siente o piensa a través de las palabras [...] La comunicación no verbal se refiere a todas aquellas señas o señales relacionadas con la situación de comunicación que no son palabras escritas u orales (pp. 2- 11).

Con lo anterior aspiramos a que los alumnos empleen el lenguaje para aprender a reconocer y comunicar sus emociones y percibir y comprender las de sus compañeros. Jakobson, R. 1960 (citado por Guardia, N. V. 2009) afirma que “el hablante, según sean sus intenciones [...] se vale de las funciones del lenguaje” clasificadas en: “expresiva, apelativa o conativa, representativa o referencial, metalingüística, fática y poética” (p. 11).

En cuanto a innovar La UNESCO (2014) afirma que:

La innovación educativa es un acto deliberado y planificado de solución de problemas, que apunta a lograr mayor calidad en los aprendizajes de los estudiantes, superando el paradigma tradicional. Implica trascender el conocimiento academicista y pasar del aprendizaje pasivo del estudiante a una concepción donde el aprendizaje es interacción y se construye entre todos (pág. 3)

Para salir de las clases tradicionales que se llevaban a cabo en la ludoteca implementamos estrategias innovadoras con el fin de dar solución a los problemas que se detectaron. Como bien lo menciona la UNESCO debemos trascender para lograr que todos los alumnos que asisten a la ludoteca construyan aprendizajes significativos a través de la comunicación y logren impactar en la misma sociedad.

Sánchez, M. y Escamilla, J. (2018) afirman que:

La innovación tiene como última finalidad hacer la vida notablemente mejor al mayor número posible de personas. Por lo tanto, las nuevas ideas sólo aportan algo cuando, por una parte, responden a los deseos de las personas y, por otra, pueden transformarse en ideas, procesos, productos y servicios que dan un valor a la humanidad y respetan el planeta [...] Bajo esta perspectiva, una innovación no necesariamente es algo que surgió de novo y que no existía previamente, sino que es percibida como novedosa por la persona o grupo a la que es expuesta (p.p.11-25).

Si bien en la ludoteca de la escuela Cervantino no se tenía contemplado lograr aprendizajes académicos, si, se buscó dar solución al problema de la falta de socialización y del control de emociones, considerando al juego como una herramienta idónea para que los niños logran aprender a socializar y a controlar sus emociones.

Alonso E. (2015) afirma que:

La concepción popular del juego es lo apuesto del trabajo, se considera una actividad libre, espontánea, gozosa donde puedes echar a volar la imaginación imitando aspectos de la vida diaria, es básicamente una relación entre el niño y entorno ya que es una forma de conocerlo (p. 15).

Aunado a lo anterior, nos dimos a la tarea de investigar conceptos como: lúdica, socialización y emociones para tener una mejor comprensión del problema que vivían los niños.

Lúdica: Significado.com (s.f) afirma que es:

Un adjetivo que deriva etimológicamente del sustantivo latino ludus o “juego”. El concepto de lúdico se refiere a la calificación de una capacidad humana que se adquiere a través de diversidad de actividades que interrelacionan creatividad, gozo, placer y conocimiento, las cuales fomentan el desarrollo psico-social, la adquisición de conocimiento y la constitución de la personalidad.

Considerando la realidad en la que vivimos, el juego es una herramienta que permite que los niños aprendan haciendo, por ello debemos realizar planeaciones en las que se integre la lúdica para ayudar a que los alumnos se comuniquen, socialicen y vivan de manera directa distintas emociones que les permitan construir aprendizajes que contribuyan con la edificación de su identidad.

Bernard G. (Citado por Hernán J y Gómez J.G 2009 p. 3) indica que:

Los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20% de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través de entornos lúdicos en base a la metodología experiencial potenciamos al 80% la capacidad de aprendizaje.

En: “El juego” (s.f) indica que:

El juego social es el que se desarrolla en grupo y favorece las relaciones sociales, la integración grupal y el proceso de socialización. Los juegos considerados sociales son los siguientes:

Juegos simbólicos: consisten en simular situaciones, objetos y personajes (reales o imaginarios) que no están presentes en el momento de juego. Es el juego de “hacer como si fuera...”

Juegos de reglas: son aquellos en los que existen una serie de instrucciones o normas que los jugadores deben conocer y respetar para conseguir el objetivo previsto.

Juegos cooperativos: son los que requieren jugar en equipo para lograr un objetivo común (p.10).

Es importante tener una mirada abierta para combinar los distintos juegos sociales en favor de un ambiente de aprendizaje que permita que los niños se sientan con la confianza de expresar mediante el juego sus emociones, dificultades, necesidades, intereses...

Díaz. C. (2014) afirma que “una ludoteca es un espacio para estimular, promover y dar rienda suelta al juego, es un espacio de encuentro, relación, participación y cooperación favoreciendo el respeto de la individualidad y la sociabilidad” (p. 6).

Tomando en cuenta lo anterior y considerando que la estrategia estuvo constituida por actividades lúdicas permitió que los alumnos a través del juego se comunicaran para socializar y controlar sus emociones, además se favoreció su imaginación, el seguimiento de reglas, resolución de conflictos, consolidar acuerdos, etcétera.

Socialización

Parafraseando a Ferreiro (2014) al estar los niños inmersos en ambientes de relaciones sociales, pueden ser protagonistas de la reconstrucción y construcción de su conocimiento mediante el lenguaje que les permite llevar de un plano interindividual a uno intraindividual.

Es decir, que las mismas interacciones y la comunicación permitieron que los niños reconocieran sus sentimientos y valores, su actuación transformadora, así como la autonomía personal y social que los condujo a ser conscientes de lo que saben, lo que hacen, piensan y sienten así como la forma en la que deberán estructurar y organizar la información y los sentimientos que adquieran, para aplicarlo en diversas situaciones. (pp. 38,41, 44 y 47).

Para Vygotsky (citado por Ferreiro, 2014)

El aprendizaje depende de la presencia de otra persona más diestra y conocedora, de la interacción social entre uno y otro, de la negociación semiótica que se logra en el proceso de comunicación entre ellos y de lo que es más importante, actuar brindándole ayuda al que aprende en los márgenes de su zona de desarrollo potencial (p. 48).

Emociones:

Delgado B. y Contreras A. (s.f.) afirman que “en la edad escolar, los iguales proporcionan el contexto para aprender habilidades socioemocionales sofisticadas; habilidades supeditadas al principio de la reciprocidad, piedra angular del proceso de socialización e inherente a la mayoría de las relaciones sociales” (p. 48).

Para Goleman (1998), la Inteligencia Emocional es la “capacidad de reconocer nuestros propios sentimientos, los sentimientos de los demás, motivarnos y manejar adecuadamente las relaciones que sostenemos con los demás y con nosotros mismos” (p.430).

Catalá M.J. (2014) comenta que:

La educación emocional bien orientada no puede reducirse únicamente a inducir emociones, sino que debe ayudar a comprenderlas y a gestionarlas de la forma más inteligente posible, [...]. Debe, asimismo, hacernos más competentes, independientes y autónomos en la gestión de nuestras emociones, siendo su meta última la “autogestión” emocional eficaz (p.39).

Considerando a la lúdica, la socialización y las emociones nos dimos a la tarea de planear actividades innovadoras en las que por medio del juego, la interacción y la comunicación los niños aprendieran y practicasen la socialización y el control de sus emociones mediante el juego social entre sus iguales. Hay que mencionar que para “no caer en la rutina, es preciso que la innovación como proceso siempre inconcluso nos someta a una revisión crítica constante” (UNESCO 2016, p. 22).

En otras palabras la innovación nos condujo en todo momento a evaluar nuestras acciones y las de los niños para realizar las adecuaciones necesarias y así lograr transformaciones que impactaran mediante el juego en la regulación socioemocional.

1.2.1 El modelo educativo 2016 en referencia a la socialización y control de emociones

La educación no consiste solo en la transmisión de conocimientos. Además de esto proporciona elementos que ayudan al educando a adquirir valores y competencias que le permiten ser un ciudadano útil, productivo, pero también respetuoso y solidario de las personas con quienes se relaciona. De esta manera, considerando el Artículo Tercero Constitucional, es primordial que nuestros niños reciban una educación que contribuya a edificar “una sociedad más justa e incluyente, respetuosa de la diversidad, atenta y responsable hacia el interés general (SEP. p. 12).

De lo anterior la importancia de intervenir para que los niños de la escuela Cervantino conozcan y controlen sus habilidades socio-emocionales y no solo ello, sino que sean capaces de interactuar y comunicarse con otros.

Por su parte El modelo educativo 2016 indica que:

Se debe propiciar el desarrollo de competencias fundamentales para la vida. Una competencia clave que está relacionada con el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los niños y los adolescentes es “aprender a convivir” ya que se trata de un fin que en nuestra época debemos enfatizar [...] ya que las transformaciones sociales del siglo XXI obligan a la escuela a tener un papel cada vez más activo en el desarrollo de capacidades que les permitan a los niños y adolescentes establecer estilos de convivencia sanos, pacíficos y respetuosos (SEP. pp. 46 y 47).

Es decir que hoy en día se deben brindar las herramientas necesarias para que nuestros niños puedan integrarse en la sociedad y tengan la capacidad de

integrar a otros y lograr una convivencia sana mediante una buena comunicación.

Por tal motivo, como docentes debemos establecer un trabajo colaborativo y cooperativo que permita que los niños aprendan haciendo y que mediante la misma práctica tomen conciencia de “sus propios procesos cognitivos y emocionales” (SEP. pp. 51).

Ahora bien, consideramos que en la ludoteca hay juguetes y juegos que provocan emociones en los niños: les gustan, los alegran, los aburren, los enojan, etcétera. Tal vez puedan expresarlas; posiblemente no sepan cómo hacerlo. En uno u otro caso, los juguetes y las emociones que suscitan pueden crear situaciones en las que más de un niño está involucrado de manera favorable o no: disfrutan lanzarse el balón o discuten y se pelean por él. Entonces la comunicación es fundamental para identificar y expresar las propias emociones de manera respetuosa. Lo que obliga también a percibir, comprender y respetar las emociones del otro.

La revista “Temas para la educación” refiere que

Hoy en día la educación depende del más fundamental de todos los conocimientos que es “aprender a aprender” con ello se beneficia a las necesidades, gustos y preferencias del alumnado, favoreciendo los planes y rutinas del aula. Lo anterior requieren objetivos fundamentales como: “confianza, curiosidad, intencionalidad, autocontrol, relación, capacidad de comunicar, cooperación” (p. 9).

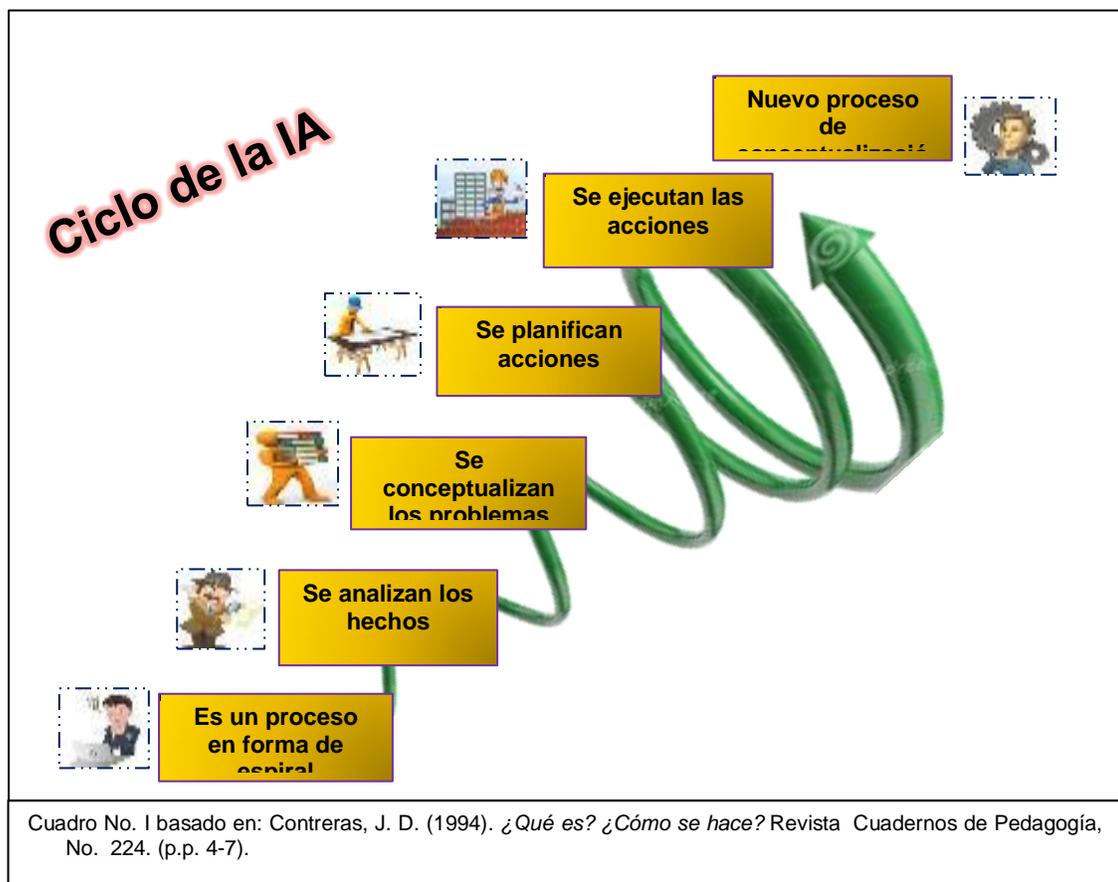
1.3 La Investigación Acción Participativa (IAP)

La metodología que utilizamos en nuestro proyecto es la Investigación-Acción-Participativa (IAP), con ella se logra:

Primero, mayor claridad y precisión en el conocimiento de sus problemas; segundo, menor margen de error al actuar para transformar la realidad; tercero, mayor eficacia al llevar a cabo estas acciones (ya que se conoce más y mejor la problemática); cuarto, aprendizajes de

técnicas, estrategias, procesos de conocimiento científico; quinto, aprendizaje de una manera más objetiva y más democrática de percibir el mundo, el entorno, a los demás y a uno mismo (Alcocer, 1998, p. 439).

Ahora bien, la IAP como propuesta de construcción de conocimiento debe fundamentarse en la práctica, en el quehacer y en buscar un cambio de la propia realidad. Ghiso A.M, en el video “Investigación acción participativa” de Fals O. (2005), comenta que, la IAP aporta un conocimiento para que por medio de la acción se: “enriquezca, se explique, se aprenda y orienten los movimientos u organizaciones sociales fortaleciendo así la propuesta y acción”. Parfraseando a Contreras, J. D. (1994) la IAP tiene forma de espiral que consecutivamente nos lleva a un proceso de conceptualización (p. 2). Tal como se muestra en el cuadro No. I.



De acuerdo con lo que se mostró en el cuadro anterior fue necesario diseñar instrumentos para diagnosticar el problema real que vivían los niños. Contreras, J. D. (1994), menciona que “Se trata de recoger evidencias variadas que nos permitan estudiar el asunto y meditar sobre él con más datos” (p. 4).

Posterior al diagnóstico se analizaron las acciones que tenían los niños, se buscaron conceptos del problema para así planear actividades innovadoras que fueran atractivas para los niños. Al llegar a este punto nos dimos cuenta que en efecto la IAP es un espiral que nuevamente nos condujo a analizar las situaciones que se vivían al ya estar interviniendo.

Contreras, J. D. (1994) afirma que:

La esencia de la I-A es la suma de evidencias que obtenemos de la realidad y los procesos reflexivos sobre los que intentamos darle sentido a esa realidad, y a nosotros [...] no olvidemos que I-A cobra sentido en la acción; es decir, es la acción y su transformación lo que justifica el proceso” (p. 1).

2. Antecedentes y diagnóstico de necesidades

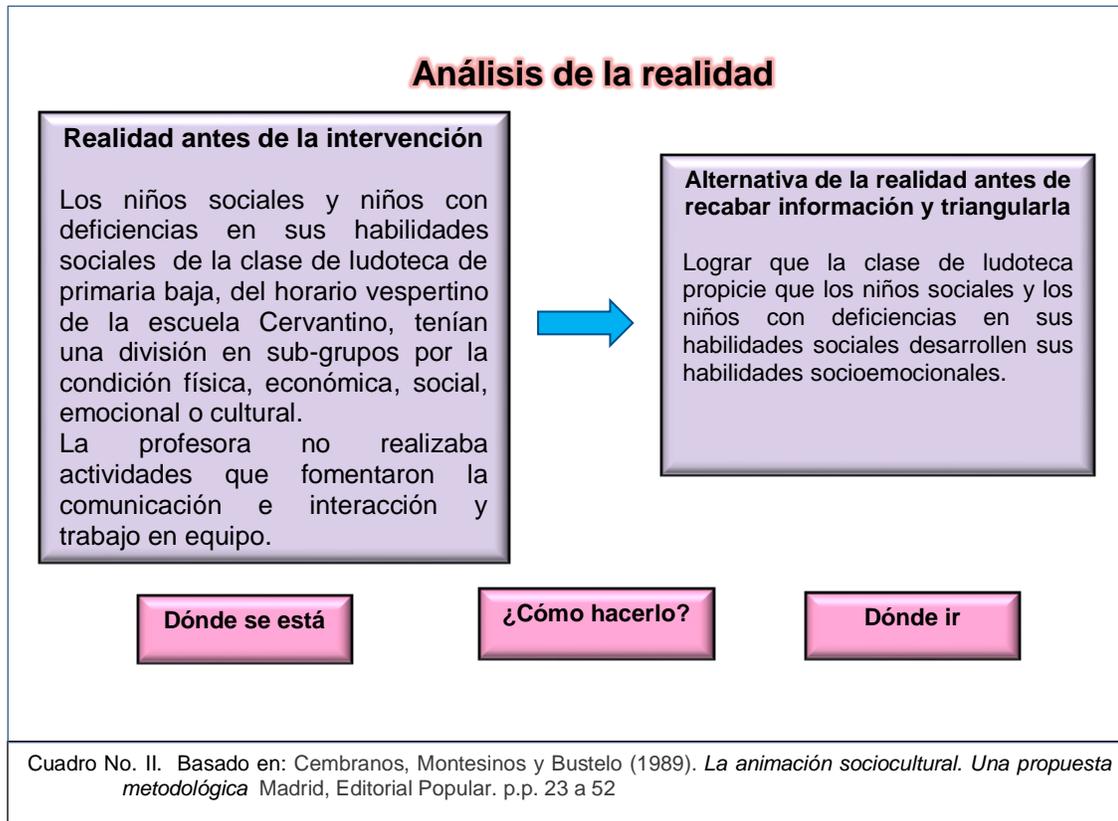
2.1. La investigación cualitativa para conocer el contexto interno y externo en el que se encuentran los niños que participan en la ludoteca

Se hizo un análisis de la realidad (contexto externo) ubicando su dimensión espacial en el Estado de México en el municipio de Huixquilucan en una colonia popular rodeada de zonas residenciales. Dentro de ella se localiza la escuela Cervantino. En los primeros años solo asistían alumnos con una economía baja-baja o baja media, hoy en día se han integrado familias con una solvencia económica mayor.

Hace aproximadamente tres años se comenzaron a impartir clases vespertinas como apoyo a los padres de familia que trabajan y, para que los niños tengan acceso a la tecnología, refuercen sus saberes y habilidades. De forma concreta, nuestra problemática se detectó dentro de la ludoteca en la cual participan los niños dos veces por semana con una sesión de una hora por cada día.

Lo que buscamos transformar de acuerdo con nuestra pregunta problematizadora fue que los niños mejoraran sus habilidades socioemocionales mediante la interacción y comunicación durante el juego.

Como se observa en el cuadro No. II, identificamos la realidad a la que se enfrentaban nuestros sujetos y, el contexto en el que se situaban, así mismo, se consideró que era necesario que las clases tuvieran una estrategia que fomentara la inclusión, el trabajo en equipo, la participación, el diálogo, la comunicación e interacción asertiva, etcétera (Alternativa de la realidad).



2.2 Descripción de los sujetos, sus prácticas y sus vínculos

Una pauta que ayudó a saber hacia dónde dirigirnos, fue la información que se recabó en los instrumentos o técnicas de diagnóstico aplicadas a los sujetos participantes, ya que al tener un acercamiento a ellos se obtuvo información verídica que permitió conocer su contexto tanto interno como externo así como definir la forma de intervenir para lograr cambios sociales.

Cembranos, Montesinos y Bustelo (1989), comentan que “la realidad no es estática y, además, la mayor parte de los datos significativos surgen en el transcurso de la acción” (p. 29). Lo anterior indicó que durante la investigación deberíamos ser flexibles y estar abiertos a realizar y aplicar nuevos instrumentos y técnicas que contribuyeran a comprender e implementar acciones colectivas y participativas, con la finalidad de que los sujetos conocieran y transformaran su realidad social.

Identificados nuestros sujetos (niños sociales, niños con deficiencias en sus habilidades sociales y profesora) nos dimos a la tarea de tener un mayor acercamiento con ellos para conocer e integrar información que complementa los datos que se tenían sobre el contexto externo, por ejemplo: su medio social, sus hábitos, interacción con padres de familia, entre otros. (Esta información se muestra en el Anexo No. 2 p. 115).

Para conocer el contexto externo fue primordial acercarnos al contexto interno. Esto nos condujo a saber que es el segundo año que los niños asisten al salón de la ludoteca y que en el año anterior el grupo de primaria baja se conformaba por un número menor a ocho alumnos. Estos datos son insuficientes para diseñar una intervención, por lo que era necesario realizar y aplicar instrumentos para recabar información (ver anexo 1, p. 115) bajo una investigación cualitativa.

Taylor y Bogdan 1992, (citado por Guadián, A. 2007) indica que mediante la investigación cualitativa podemos: “Comprender el contexto tanto interno como externo” de la clase de ludoteca, “los intereses y necesidades” de la maestra a cargo de las clases y de los niños sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales, “de acuerdo a su marco de referencia de ellos mismos” (p. 182).

Puesto que la metodología de investigación cualitativa que se está empleando es holística nos brindó datos significativos con base en los instrumentos gracias a los cuales tuvimos un panorama tanto del escenario como de las personas en su totalidad, del grupo y de su organización, funcionamiento y significación (integral-holístico). Al ser también inductiva arrojó descripciones y hallazgos. En otras palabras, esta investigación nos posicionó a estar abiertos a una interacción con los sujetos, a ser flexibles y reflexivos, recolectar datos, analizar lo recabado y considerar los diversos puntos de vista, además de enrolarnos en una acción-participación con los actores.

3. Identificación del problema por abordar

3.1 Técnicas e instrumentos diseñados e implementados para recolectar información

Como ya se había mencionado fue necesario recolectar datos a través de técnicas e instrumentos, con la finalidad de tener un acercamiento tanto con el contexto como con los sujetos participantes. De esta manera observamos, describimos y analizamos, los acontecimientos, interacciones, vivencias, gustos... lo que posibilitó la comprensión del comportamiento o situación que vivían tanto los niños sociales como los niños con deficiencias en sus habilidades sociales, así como el por qué la profesora no implementaba actividades en las que se propiciara y viviera una socialización y control de las emociones.

Considerando la IAP estuvimos abiertos a tener una interacción con los sujetos, ser flexibles y reflexivos, a recolectar datos y analizarlos. Lo interesante en esta metodología es que no sólo obtuvimos datos numéricos, sino que también permitió conocer y considerar reflexiones, emociones, reacciones ante hechos y situaciones concretas.

De este modo, las vivencias-experiencias, percepciones, concepciones, acciones y conductas de la maestra y de los niños sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales, dieron la pauta para que a través de diversas técnicas e instrumentos se captara la realidad y se interviniera en ella. El propósito de esto es lograr transformaciones sociales que beneficien tanto a los sujetos involucrados como a las personas o instituciones con las que interactúan o se comunican.

Las técnicas que utilizamos para el diagnóstico fueron las siguientes: **Observación participante (OP)**: Se solicitó el permiso necesario para estar en

la ludoteca y poder interactuar con los sujetos. Al ser observadores y realizar algunas entrevistas fuimos testigos de las emociones, sentimientos, conductas, organizaciones, sucesos, interacciones... las cuales fueron registradas en un diario de campo. Éste ayudó a comprender el por qué tanto los niños sociales como aquellos que tienen deficiencias en sus habilidades sociales no tenían un control de sus emociones o no socializaban entre ellos. Así mismo, se crearon lazos de comunicación con la maestra que permitieron conocer las adversidades a las que se enfrentaba para no fomentar la socialización o el control de las emociones.

Entrevistas cualitativas a profundidad. El estilo de estas se encuentra entre la conversación cotidiana y la entrevista formal. Dichas entrevistas permitieron reconstruir acontecimientos del pasado, historias de vida, creación de archivos orales.

Al ser importante la parte del sentir, nos apoyamos en las entrevistas a profundidad para conocer los valores y normas colectivas, de esta manera analizamos las creencias individuales. Con la entrevista enfocada (en la que se tiene un tema o foco de interés, la conversación se orienta hacia el tema predeterminado) conocimos las ideas y saberes de la maestra lo que nos dio la referencia para integrarla como una participante más del grupo.

Con los niños con deficiencias en sus habilidades sociales, utilizamos una entrevista a profundidad (es útil en la investigación de normas y valores, la captación de imágenes y de representaciones colectivas, análisis de creencias individuales), para conocer sus sentimientos, emociones, saber cómo se ven en el grupo, qué es lo que esperan de sus compañeros, cómo quisieran ser tratados.

Para los alumnos sociales elaboramos una encuesta de opinión para conocer por qué excluían a algunos de sus compañeros. En este punto es importante señalar que fue trascendental utilizar un vocabulario acorde a su edad, para que ellos comprendieran lo solicitado. Se formularon preguntas que ellos entendían

sin problema, lo que les daba la confianza suficiente para expresarse abiertamente.

También se aplicó un cuestionario a los padres de familia para conocer las prácticas sociales que vivían en casa así como el apoyo que los niños recibían en casa.

También, se realizó un grupo de discusión en el que participaron: la maestra, los alumnos sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales, así como una servidora. El objetivo de éste era profundizar en las expectativas, conocimiento, opiniones e ideologías de los sujetos. El grupo permitió la reconstrucción del sentido en referencia a su actuación cotidiana en las actividades de ludoteca.

3.2 El papel del juego en la socialización y desarrollo emocional en niños, de la ludoteca de la escuela Cervantino

Por un momento imaginen que alguien se acerca a ustedes y los invita a ser parte de una clase para incrementar sus habilidades de socialización o para saber mediar sus emociones, pero que esta clase será mediante juegos. Si puedo adivinar lo que pasa por su mente es que probablemente será divertido, que tal vez conocerán a personas, además, empezarán a pensar en qué juegos se realizarán, si serán en equipos, si tendrán que competir, etcétera.

Si ustedes, que son adultos, se emocionarían o al menos les llamaría la atención una clase así, con mucha más razón los niños se alegran al escuchar que en la ludoteca jugarán. La Secretaría de Desarrollo Social del Distrito Federal (2000) indica que:

La ludoteca es formativa en el aspecto social de la niñez, pues jugando en grupo aprenden a respetar las reglas necesarias para la convivencia, a ayudar y recibir ayuda, a cooperar y a comprender a las otras y los otros. Además, pueden convertirse en un medio para atenuar diferencias socioculturales. A partir del juego y el juguete, los niños y niñas pueden

aprender el respeto, habituándose a considerarlo como un valor indispensable y necesario para una mejor convivencia. Las ludotecas despiertan un sentimiento de responsabilidad y de vida social (p. 7).

Es lógico que si nuestra problemática se presenta dentro de una ludoteca, debemos buscar estrategias innovadoras que logren que los niños aprendan a comunicarse para socializar y a controlar sus emociones a través del juego.

3.3 Descripción de la situación del diagnóstico aplicado a los niños que participan dentro de la ludoteca

Al concentrar y analizar la información de los instrumentos aplicados en el diagnóstico se pusieron de manifiesto las necesidades, deficiencias, fortalezas, debilidades... tanto de los sujetos como del contexto (ver cuadro No. III). En este sentido la teoría fue una pieza fundamental para contrastar las acciones que realizaron los actores así como para definir indicadores (ver matriz de indicadores p. 16) que ayudaron a comprender la realidad que enfrentaron los alumnos y docente de ludoteca.

Algunos hallazgos sobre la falta de control de emociones y socialización

- ✓ Los alumnos de segundo grado son muy unidos pero no socializan con los alumnos de primero o tercero.
- ✓ Algunos niños tienen sentimientos de tristeza al no ser incluidos en los equipos o por ser elegidos hasta el final.
- ✓ Existen alumnos que tienen influencia en sus compañeros, dicha influencia la utilizan para restringir una buena comunicación e interacción. Por ejemplo: les dicen a sus compañeros con quién jugar.
- ✓ A la mayoría de los alumnos no les agradan asistir a la ludoteca.
- ✓ No existen límites ni reglas dentro de la ludoteca que faciliten el control de emociones.
- ✓ Es necesario conocer los gustos e intereses de los niños, para planear actividades que despierten el interés y curiosidad para así contribuir con la construcción de habilidades sociales y el manejo de emociones.
- ✓ Falta una socialización entre compañeros para limar diferencias.
- ✓ Al realizar el grupo de discusión, se dio comienzo a una comunicación e interacción entre alumnos sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales. Esto nos indica que lo obtenido en el cuestionario concuerda en que los alumnos están interesados en conocer a sus compañeros.

Cuadro No. III Elaborado a partir del análisis de los instrumentos utilizados

En la siguiente matriz de indicadores se muestran los resultados que arrojaron los instrumentos que se aplicaron. Para ello el anexo 1 y 2 (el cuadro de categorías de análisis y la triangulación que se pueden ver en p.p. 109 y 115) fueron fundamentales pues definieron propósitos. Por su parte, los indicadores ayudaron a conocer las fortalezas o debilidades que existían o por las que atravesaban los sujetos. Un indicador es medido por un producto, el cual hace referencia a las acciones que realizaron los sujetos al comenzar a entablar una comunicación e interacción con una servidora. El efecto, considera las acciones humanas que tienen influencia en la vida de los participantes y, el impacto es lo que se provocó en el actor, por último el verificador es el instrumento que se utilizó para recabar la información.

Matriz de indicadores			
Objetivo	Resultados de los instrumentos	Tipo de indicador	Verificador
Conocer la socialización primaria (familia) y secundaria (amistades) que viven los alumnos	Número de padres de familia que inscriben a sus hijos para que aprendan a convivir..... 8 de 19	Efecto.....	Cuestionario a padres
	Número de padres de familia que quieren actividades que ayuden a sus hijos a socializar..... 7 de 19	Efecto.....	Cuestionario a padres
	Número de padres de familia que permiten en casa la expresión abierta.....18 de 19	Efecto.....	Cuestionario a padres
	Número de padres de familia que participarían en una clase..... 15 de 19	Efecto.....	Cuestionario a padres
	Número de padres que fomentan el respeto por las diferencias..... 14 de 19	Efecto.....	Cuestionario a padres
	Número de padres que realizan actividades familiares..... 16 de 19	Efecto.....	Cuestionario a padres
	Número de padres que consideran que la convivencia ayuda en las relaciones sociales..... 19 de 19	Efecto.....	Cuestionario a padres
	Actitudes asertivas que muestran los padres de familia con sus hijos y otros padres..... Ver cuadro No. V	Impacto....	Diario de campo
	Subgrupos que existen en la clase de ludoteca..... 4	Impacto....	Diario de campo
	Alumnos que no se integran o que no son integrados por ser migrantes, tímidos, etcétera..... 6	Impacto....	Diario de campo y entrevistas a alumnos
Alumnos que tienen una influencia sobre su compañeros..... 3	Impacto....	Diario de campo y entrevistas a alumnos	

Matriz de indicadores

Objetivo	Resultados de los instrumentos	Tipo de indicador	Verificador
Lograr que mediante el juego los infantes den lugar a una buena socialización	Número de padres que platican sobres las emociones o sentimientos con sus hijos..... 14 de 19	Efecto.....	Cuestionario a padres
	Número de padres que están al pendiente de las emociones, aprendizajes, etcétera.....14 de 19	Efecto.....	Cuestionario a padres
	Actividades lúdicas que mejoren la socialización.....0	Impacto....	Cuestionario a niños
	Horas de juego guiado que mejoren la socialización.....0	Impacto....	Diario de campo
	Número de alumnos a los que les agrada la clase de ludoteca.....2 de 19	Efecto.....	Cuestionario a niños
	Número de alumnos que han invitado a jugar a los alumnos disocializados.....5 de 19	Producto ..	Cuestionario a niños
	Número de alumnos que reconocen ser diferentes.....17 de 19	Efecto.....	Cuestionario a niños
	Número de alumnos que quieren conocer sobre los juegos de sus compañeros..... 15 de 19	Producto..	Cuestionario a niños
Identificar el papel que tiene la docente como propulsor de la socialización	Número de horas a la semana de actividades de ludoteca..... 2	Efecto.....	Diario de campo y entrevista a docente
	Número de horas de actividades que fomenten la socialización, trabajo en equipo, etcétera.....0	Impacto....	Diario de campo y entrevista a docente
	Número de actividades en las que se involucra la docente.....0	Impacto....	Diario de campo y entrevista a docente
	Número de actividades que fomentan el trabajo en equipo.....0	Impacto....	Diario de campo y entrevista a docente
	Referencia sobre el concepto de juego por parte de la maestra.....poco	Efecto.....	Entrevista a docente
	Conocimiento por parte de la profesora sobre gustos e intereses de los niños.....nada	Impacto....	Entrevista a docente y diario de campo.
	Emociones y sentimientos que tiene la docente..... ver cuadro No. V	Impacto....	Entrevista a docente y diario de campo

Matriz de indicadores			
Objetivo	Resultados de los instrumentos	Tipo de indicador	Verificador
Favorecer el desarrollo emocional mediante el juego	Número de actividades lúdicas que impactan en el desarrollo emocional.....0	Impacto...	Entrevista a docente
	Número de horas de juego guiado que mejoren el desarrollo emocional.....0	Impacto...	Diario de campo y entrevista a docente
	Número de alumnos que les agrada integrar a un compañero nuevo para cocer más de él..... 15 de 19	Impacto...	Cuestionario a niños
	Número de alumnos que consideran los sentimientos de sus compañeros al no ser integrados.....2	Impacto...	Cuestionario a niños
	Emociones y sentimientos que tienen los niños al no ser integrados en los equipos..... Ver cuadro No. V	Impacto...	Entrevista a niños
Mejorar la comunicación a través del juego	Número de actividades lúdicas que mejoran la comunicación.....0	Impacto...	Entrevista a docente
	Número de horas de juego guiado que mejoran la comunicación.....0	Impacto...	Entrevista y diario de campo
	Número de alumnos que tienen una buena comunicación con la profesora.....1 de 19	Impacto...	Cuestionario a niños
	Número de alumnos que les gusta trabajar en equipo.....9 de 19	Impacto...	Cuestionario a niños
	Comunicación entre alumnos y alumnos con deficiencias en sus habilidades sociales en los juegos.....baja	Impacto...	Cuestionario a niños
	Número de alumnos que desean dar a conocer sus gustos a otros.....5 de 19	Efecto.....	Cuestionario a niños
	Número de alumnos que les agrada tener una buena comunicación con todo el grupo.....13 de 19	Impacto...	Cuestionario a niños
	Actitudes y sentimientos que muestran los niños al participar en grupo..... Ver cuadro No. V	Impacto...	Grupo de discusión

Cuadro No. IV. Matriz de indicadores, basado en: entrevistas, cuestionarios, grupo de discusión, diario de campo. Aplicados a los sujetos implicados en la investigación.

En conclusión, la matriz de indicadores refiere que los alumnos contaban con apoyo en casa. Éste favoreció las actividades que se llevaron a cabo en la ludoteca. Por otra parte, los indicadores permitieron descubrir que las actividades deberían ser lúdicas y coordinadas. También sugieren que, para seleccionarlas o diseñarlas, sería necesario considerar los intereses y necesidades de los niños. Así mismo nos dio a conocer la disposición que los niños tienen para llevar a cabo acciones que mejoren su participación, comunicación, trabajo en equipo... y por ende la socialización y control de emociones.

Además de tener el referente cuantitativo que se muestra en la matriz de indicadores, se consideraron los sentimientos y actitudes que tienen los alumnos, por tal motivo, se realizó la siguiente matriz de actitudes y sentimientos en la que se reflejan aspectos cualitativos que contribuyeron a diseñar la estrategia innovadora.

Matriz de contenido de actitudes y sentimientos	
Indicadores	Resultados de diagnóstico
Actitudes que mostraron los alumnos al contestar las entrevistas.	Todos los alumnos mostraron una buena disposición para contestar las preguntas. La confianza que se les brindó contribuyó a que compartieran sus sentimientos, gustos y necesidades, detectando algunas deficiencias en las actividades y en la relación que llevan con sus compañeros y con la docente.
Sentimientos que comparten los alumnos al contestar la entrevista.	Los alumnos con falta de habilidades sociales mencionaron tener sentimientos de tristeza y enojo por no ser aceptados en los grupos y reconocen que en ocasiones reaccionan de manera indiferente o agresiva. Los alumnos que tienen una influencia sobre determinados niños (después de participar en el grupo de discusión) reconocen que sus compañeros con falta de habilidades sociales se sienten tristes por no ser aceptados, expresando que deberían darse la oportunidad de conocer a dichos alumnos. Los niños muestran tristeza por no tener actividades interesantes.
Actitudes y sentimientos que mostraron los alumnos al participar en el grupo de discusión.	Los alumnos siguieron las indicaciones señaladas. Durante la lectura del cuento “Los tenis de Carlos” mostraron un respeto por una servidora al estar contándolo. Al pedir opiniones, lo hicieron con respeto y por turnos, como se había indicado Expresaron de manera abierta que desconocían información sobre los alumnos con falta de habilidades sociales. Se pusieron en el lugar de Carlos (personaje principal del cuento) compartiendo que sentiría muy feo ser rechazado o recibir burlas. Las conclusiones grupales a las que llegaron fueron: Aprender a respetar y conocer a los compañeros respetando las diferencias, hay que hacer amistades con los alumnos que vienen de otros estados, evitar las burlas y apodos, todos somos importantes, todos podemos enseñar algo.
Actitudes y sentimientos de la docente	La docente se sentía triste debido a que los alumnos no ponen atención. No muestra una motivación que la encamine a realizar actividades en las que se refuerce la socialización, comunicación y control de emociones debido a que siente que los niños están cansados, por lo cual permite el juego libre en toda la hora. No se integra en las actividades para conocer los gustos e intereses de los niños.
Actitudes y sentimientos que mostraron los padres de familia al contestar el cuestionario y al recoger a sus hijos al término de las clases.	Los padres de familia mostraron buena actitud al contestar los cuestionarios. Se percibe que los papás del grupo de 2° tienen una buena comunicación tanto con sus hijos como con otros padres esto puede ser un factor favorecedor en la socialización y comunicación de sus hijos. Se observa que entre padre e hijo hay una buena comunicación, exceptuando a dos alumnos a quienes sus padres no ponen atención al estarles platicando.

Cuadro no. V Matriz de indicadores de sentimientos y actitudes, basado en: entrevistas, cuestionarios, grupo de discusión, diario de campo, aplicados a los sujetos implicados en la investigación.

Así mismo, se evidenció cuál es el problema que viven los sujetos que participaron en la ludoteca. Así se puso de manifiesto que la carencia de socialización y falta de control de emociones se debe a que en las clases los niños no respetan y no valoran las diferencias de sus compañeros. Tampoco siguen indicaciones, no se comunican asertivamente, no trabajan en equipo, aunado a lo anterior observamos que la docente no cuenta con una planeación y tampoco tiene un control sobre el grupo.

3.4 La socialización en la infancia de los niños de la escuela Cervantino

Para delimitar los aspectos la socialización en la infancia que interesan en este trabajo debemos considerar que tenemos dos rubros que son esenciales: la socialización primaria y la secundaria. Parafraseando a Yubero (s.f) la socialización primaria es la que encierra los vínculos más cercanos y afectivos del niño con la familia. Ésta será la que tome de la mano al niño para dar inicio a su socialización. Su tarea consistirá en lograr que el infante aprenda y realice las acciones básicas para interactuar en grupo de acuerdo a su cultura. La escuela tiene como fin complementar y desarrollar las bases de socialización que se adquieren en la familia (p.p. 9 y 10).

La familia como uno de los pilares más fuertes que ayudan en la socialización del niño es la misma que dotará a los niños de: valores, hábitos, cultura, tradiciones. Todo esto influye en su conducta y, según Flores D. (2010) reciben el nombre de *agente de socialización* (p.p. 106 y 107). En este punto resaltemos que como padres se busca que los hijos tengan conductas acordes con lo que la propia sociedad solicita para que el niño se pueda integrar de manera sencilla a la misma. Flores D. (2010) comenta que la familia:

- ✓ Permite la solidaridad social, que está en los orígenes de los vínculos afectivos en las relaciones familiares.
- ✓ Desarrolla la identidad personal ligada a la identidad familiar, este lazo asegura la integridad psíquica y la energía que facilitarán el afrontamiento de nuevas experiencias.
- ✓ Enseña a cada uno el modo de integrarse en la sociedad y de aceptar las responsabilidades correspondientes.
- ✓ Educa y estimula la iniciativa individual y el espíritu creativo (p.p. 106 y 107).

Lo anterior se constató con la investigación realizada ya que de acuerdo con el cuestionario que contestaron los padres de familia nueve de ellos inscriben a sus hijos en las clases vespertinas para que aprendan a convivir, y a siete de ellos les agradaría que las actividades de la ludoteca ayuden a sus hijos a convivir. Así mismo, en la mayoría de los hogares se llevan a cabo actividades familiares que benefician la socialización primaria. Por ejemplo: A pesar de que Jaime alumno de primer grado en ocasiones no es aceptado en los equipos, él busca integrarse y cumplir con la actividad. Así cotejamos que la seguridad y confianza que propicia su mamá y su abuelita son de gran ayuda.

En cuanto a la socialización secundaria Yubero (s.f.) indica que está compuesta por “los amigos, instituciones no escolares, medios de comunicación, asociaciones, grupos de ocio, comunidades religiosas” (p.p. 9 y 10). El niño al ser parte de estos grupos adquirirá diversos valores, hábitos, creencias... y poco a poco se internará y conocerá una nueva cultura.

Es decir, los amigos en la socialización secundaria tienen una determinada influencia que también ayuda a la conformación de la identidad de los sujetos. Melero. M.A. y Fuentes M.J. (1992) nos indica que la edad de 3 a 7 años es una edad en la que “la amistad se mantiene y reafirma mediante actividades lúdicas y los actos de buena voluntad, [...] Por ello, los niños eligen como amigos a los mejores compañeros de juego y rechazan a los que se comportan de manera desagradable” (p. 56). De acuerdo a los instrumentos aplicados

podemos decir que lo mencionado anteriormente se puede agravar si se tiene un compañero o compañeros que por inseguridad, celos, temor a ser inferior o no ser el centro de atención, el más guapo o la más bonita, entre otros, toman determinadas actitudes buscando influenciar a sus amigos para evitar la integración de otro compañero.

3.5 El desarrollo emocional en la infancia dentro de la ludoteca de la escuela Cervantino

Los niños de la ludoteca experimentaron un sinnúmero de emociones que en ocasiones no sabían controlar, por ejemplo: el enojo o la ira, la reflejan al golpear o ser indiferentes con sus compañeros; la alegría, la muestran al jugar de una manera armónica entre ellos; la tristeza, se percibe cuando no son aceptados en algún equipo. Sin embargo, fue necesario que ellos aprendieran a controlar sus emociones ya que esto les permitió llevar a cabo acciones que favorecieron su comunicación y socialización.

Chóliz, M. (2005) delimita tres funciones:

- a) Funciones adaptativas: “preparar al organismo para que ejecute eficazmente la conducta exigida por las condiciones ambientales, movilizand o la energía necesaria para ello, así como dirigiendo la conducta (acercando o alejando) hacia un objetivo determinado”
- b) Funciones sociales “permite a los demás predecir el comportamiento asociado con las mismas, lo cual tiene un indudable valor en los procesos de relación interpersonal”. Izard 1989 (citado por Bericat M. 2012 p. 4-6) destaca varias funciones sociales de las emociones, como son las de “facilitar la interacción social, controlar la conducta de los demás, permitir la comunicación de los estados afectivos, o promover la conducta prosocial”.

- c) Funciones motivacionales: “La relación entre emoción y motivación es íntima, ya que se trata de una experiencia presente en cualquier tipo de actividad que posee las dos principales características de la conducta motivada, dirección e intensidad. La emoción *energiza* la conducta motivada” (p.p. 4-6).

Resaltemos que tanto las emociones negativas como positivas provocaron experiencias en las que los mismos niños al compararlas reflexionaron sobre su forma de actuar ante sus compañeros. También sirvieron para dar comienzo a la definición de su personalidad.

3.6 El papel del juego en la socialización y desarrollo emocional de los niños de la escuela Cervantino

Conforme vamos creciendo y haciéndonos adultos se nos va olvidando la importancia que tiene el juego en la socialización y en el desarrollo emocional de los niños. Es por ello que debemos ponernos en los zapatos de los pequeños, al hacerlo nos percataremos que “para los niños todo es un juguete” Secretaria de Desarrollo Social del Gobierno del Distrito Federal (2000, p. 7). Por ejemplo: los útiles escolares, los trastes de cocina, las plantas, los aparatos electrónicos, etcétera. Dentro de la ludoteca observamos que en efecto los niños todo lo hacen un juego o juguete y es un momento en el que dan rienda suelta a su imaginación lo que les ayuda a comprender y conocer la manera en la que funciona la sociedad.

Parafraseando a Perkins D. (2001) la educación se preocupa demasiado por lograr que nuestros alumnos adquieran aprendizajes aritméticos, que sean lectores o que tengan una excelente ortografía. El mismo autor refiere que, no se pone atención a tres metas generales vinculadas con la educación que permiten a los alumnos aprender sobre la realidad en la que se desenvuelven.

1. Retención de conocimiento. Es decir que los conocimientos adquiridos trasciendan más allá de solo memorizar determinados conceptos.
2. Comprensión de conocimiento. Es de suma importancia que los aprendices comprendan en dónde, cuándo, cómo, por qué y para qué utilizar sus conocimientos.
3. Uso del conocimiento. Los alumnos deben aplicar en su realidad cotidiana el conocimiento adquirido, además de no solo llevarlo a la práctica en el contexto escolar. (p. 18)

Una expresión que engloba a las metas anteriores es “conocimiento generador”; es decir, conocimiento que no se acumula sino que actúa enriqueciendo la vida de las personas y ayudándolas a comprender el mundo y a desenvolverse en él, llevándolas a vivir e interactuar de manera humana.

La Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (2000), afirma que:

- Cuando los niños imitan algún rol, oficio o profesión ellos:
- ✓ Estimulan la comunicación y cooperación con los iguales.
 - ✓ Amplían el conocimiento del mundo social del adulto y prepara al niño para el mundo del trabajo.
 - ✓ Estimulan el desarrollo moral, ya que son escuela de autodominio, voluntad y asimilación de reglas de conducta.
 - ✓ Facilitan el autoconocimiento, el desarrollo de la conciencia personal.
 - ✓ Ayudan en los procesos de adaptación socio-emocional.
- Los juegos de reglas:
- ✓ Facilitan el control de la agresividad.
 - ✓ Son aprendizaje de estrategias de interacción social.
 - ✓ Son ejercicio de responsabilidad y democracia.
 - ✓ Los juegos cooperativos
 - ✓ Promueven la comunicación e incrementan los mensajes positivos en el seno del grupo.
 - ✓ Mejoran el autoconcepto, aumentando la aceptación de uno mismo y de los demás.
 - ✓ Aumentan el nivel de participación en actividades de clase.
 - ✓ Estimulan los contactos físicos positivos en el juego libre, y disminuyen los contactos físicos y las interacciones verbales negativos.
 - ✓ Incrementan las conductas de cooperar y compartir, es decir, la conducta prosocial.
 - ✓ Potencian la conducta asertiva disminuyendo las conductas pasivas y agresivas.
 - ✓ Mejora el ambiente o clima social de aula.
 - ✓ Facilitan la aceptación interracial (p. 7).

Por lo tanto, al ser los niños seres sociales experimentaron situaciones que desencadenaron una serie de emociones: en ocasiones estuvieron conformes o inconformes, de acuerdo o en desacuerdo, entusiastas o desanimados, etcétera. Fue entonces cuando por medio del mismo juego, comenzaron a adaptarse. Esto se percibió al apreciar cómo se iba fortaleciendo su comunicación, el control de emociones, se creaba un apego entre ellos y, paralelamente, desarrollaban cierta independencia en armonía con un espíritu cooperativo y colaborativo. Bourdieu (citado por Díaz C. 2014 p. 11) indica que “el juego saludable es fundamental para el posterior desarrollo e inclusión en la sociedad”.

Es así que se “estabilizaron” en su contexto, paulatinamente los niños se “adaptaron” a sus compañeros y a la profesora, se facilitó la “interacción social”, se “controló” la conducta de los demás. Además de esto, se dio pie a la “comunicación de los estados afectivos”, se promovió la “conducta prosocial” y se dieron “motivaciones que produjeron emociones que ofrecieron vitalidad a nuevas conductas” Chóliz M. (2005) p. p. 4-6.

Un desarrollo sano y armónico de la socialización se cimienta en la infancia ya que es en ésta en la que los niños “adquieren la mayor cantidad de capacidades y habilidades cognitivas, físicas, educativas, sociales, etcétera.” (Díaz C. 2014, p. 11). Consideremos que los niños que participan en la ludoteca están en una edad en la que les agrada jugar por consiguiente potencializamos al juego para que le dieran un sentido a los distintos roles que perciben en su sociedad, por ejemplo las normas, leyes, estatutos, códigos, conductas, control de emociones... esenciales para interactuar y comunicarse con los demás de forma sana.

Para Vygotsky (citado por Díaz, C. 2014 p. 7) “el juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles que son complementarios al propio”

3.6.1 El juego y la comunicación en el desarrollo emocional

El juego que tenían los niños de la ludoteca la mayor parte del tiempo era un juego libre carente de objetivos, lo anterior ocasionaba que no tuvieran un interés por participar en las actividades que se realizaban ahí. De aquí la importancia de no olvidar que un espacio de este tipo puede promover el juego, la participación y la sociabilidad.

Al posicionarnos en lo que ocurre con los actores hay situaciones en las que el mismo juego conlleva a que los alumnos por inconformidades, sentimientos de superioridad o inferioridad... falten el respeto a sus compañeros y despierten en el otro emociones de enojo, tristeza, desagrado, etcétera, debido a que no están de acuerdo con sus actitudes o comentarios.

De lo anterior, la importancia de que la docente lograra una relación afectiva que permitiera que los niños se sintieran seguros. Gallardo P. (2007) indica que:

La relación afectiva maestra-niño en este período adquiere un carácter dialogal, ella debe hacerle sentir placer por la comunicación y el diálogo interactivo, respondiendo a sus requerimientos con una invitación a la reflexión y no únicamente a la acción; por ejemplo, si el niño dice "quiero la pelota", ella puede ir más allá de responder "bueno" o simplemente pasarle la pelota, preguntando "qué harás con ella", para así incitarlo a pensar en su petición y no sólo a satisfacer su necesidad de acción; de esta manera el niño irá adquiriendo práctica en la elaboración de ideas y en la reflexión sobre sus emociones, propósitos y deseos (p. 151).

Es entonces que determinamos que mediante el juego guiado los participantes podían adquirir las herramientas necesarias para tener una comunicación asertiva y por ende aprender a controlar sus emociones. Nicolau P. (1994)

Refiere que:

El juego se convierte en instrumento capaz de provocar y modificar diferentes tipos de intercambios comunicativos. Si el juego es un formato de comunicación e interacción donde el conocimiento se comparte y

reestructura, estos formatos (juegos) serán responsables en gran medida de la cantidad y diversidad de diálogos que en ellos se puedan crear (p. 1).

3.7 Construcción del problema

Al realizar la triangulación y el análisis correspondiente (se anexa cuadro sintético y redacción ver anexo 2 p. 115) se elaboró la siguiente pregunta que será parte medular de nuestra intervención.

¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017-2018?

La pregunta problematizadora nos dio la pauta para enfocarnos en conocer las necesidades, intereses, sentimientos, emociones... de los niños de primaria baja. Es en este momento que la IAP comenzó a hacer su papel ya que se dio inicio a la formación de una comunidad en la que se crearon lazos que poco a poco reforzaron las acciones participativas.

La pregunta nos hizo reflexionar sobre la importancia del juego para lograr una socialización y control de emociones, por tal motivo, tuvimos que investigar para comprender las funciones de las emociones, el papel del juego así como la importancia de la socialización.

Al vincular lo anterior con los hallazgos, obtuvimos la pauta para intervenir y lograr transformaciones.

3.8 Definición y desarrollo de la propuesta innovadora

3.8.1 Planteamiento del propósito general y propósitos específicos

Nuestro propósito general y los específicos de la estrategia **Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación por medio de la comunicación**, considero a los niños de la ludoteca de primaria baja de la escuela Cervantino. Con los instrumentos para recabar información cuyos resultados pueden consultarse en el anexo 3, p.125, se detectó que habían niños que no permitían la integración de sus compañeros a un grupo determinado, pero también, se encontró que algunos alumnos no tenían las habilidades necesarias para integrarse a un grupo, sumado a lo anterior existían alumnos que no controlaban sus emociones, lo cual ocasionaba que se generaran desacuerdos o conflictos desfavoreciendo así la socialización, comunicación e interacción grupal.

Considerando lo anterior, el propósito general de la estrategia innovadora fue: **Desarrollar la comunicación para mejorar las habilidades sociales y el control de emociones en los niños de la escuela Cervantino que participan en la ludoteca.**

Del propósito general se desplegaron los siguientes objetivos específicos, los cuales fueron un referente en cada una de las actividades que se implementaron.

Actividad 1. Organizando y evaluando las actividades en conjunto con la maestra.

Objetivo específico: Compartir con la docente las actividades a realizar así como la metodología utilizada.

Actividad 2. Realicemos un álbum con la docente y los alumnos.

Objetivo específico: Fomentar la coevaluación, la autoevaluación y la evaluación mutua en referencia a la socialización y el control de emociones.

Actividad 3. Pongamos las reglas para encontrar el tesoro.

Objetivo específico: Comprender las normas o reglas para favorecer la socialización y practicar el control de emociones.

Actividad 4. Tengamos nuestro mapa para conocer cómo llegar al tesoro.

Objetivo específico: Fomentar la comunicación, participación e imaginación de los niños para favorecer su socialización y control de emociones.

Actividad 5. Juguemos a resolver los problemas de la foca pirata.

Objetivo específico: Practicar la resolución de conflictos de convivencia y control de emociones para favorecer el respeto, la tolerancia, el diálogo, etcétera así como favorecer el pensamiento crítico.

Actividad 6. Juguemos a mandar un mensaje en la botella para mi compañero.

Objetivo específico: Favorecer el autoconocimientos, el respeto y el valor de las diferencias de los compañeros para mejorar la socialización mediante la comunicación verbal y no verbal.

Actividad 7. Juguemos a adivinar las emociones que tiene el compañero en su catalejo.

Objetivo específico: Reconocer mediante la comunicación no verbal las distintas emociones que se pueden tener y sus consecuencias.

Actividad 8. Juguemos al cine

Objetivo específico: Favorecer la comunicación para dar a conocer las emociones que se viven a diario.

Actividad 9. Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"

Objetivo específico: A través de mediadores exteriores (docentes) o compañeros más capacitados favorecer la comunicación para la regulación de las interacciones sociales, el control de las emociones y las reglas.

Actividad 10. En grupo descifremos las pistas para encontrar el tesoro.

Objetivo específico: Favorecer la comunicación verbal y no verbal, el trabajo en equipo, la socialización, el control de emociones y la interacción.

Con los propósitos específicos se buscó que los alumnos desarrollaran sus habilidades comunicativas y sociales para lograr controlar sus emociones y contribuir con su desarrollo humano y educativo, en otras palabras, para lograr que aplicaran en su cotidianidad sus aprendizajes y habilidades socioemocionales adquiridas mediante el juego.

3.8.2 Justificación

Por mucho tiempo se ha dado más importancia a los aprendizajes académicos y se ha pasado por alto la parte socioemocional que contribuye a un desarrollo integral, en este sentido la comunicación juega un papel sumamente importante ya que permite emitir al exterior las emociones.

Flores, J. (2010) afirma que:

Las funciones de la comunicación son: Satisfacer necesidades, fortalecer nuestro sentido de identidad, obligación social, desarrollo de relaciones, intercambio de información e influir en las personas.

- ✓ El ser humano es una persona que tiende a tener constantemente necesidades que debe cubrir para sobrevivir.
- ✓ El comunicarnos para fortalecer nuestro sentido de identidad, es una necesidad del ser humano, que influye en la autoestima. Este tipo de comunicación es valioso para saber la calidad de actuación que desarrollamos.
- ✓ Las obligaciones sociales se presentan diariamente en nuestra vida, simplemente el saludar a nuestros compañeros, amigos, son necesidades que se presentan en nuestro medio ambiente.
- ✓ El desarrollar relaciones es otra necesidad que como seres humanos poseemos, siempre es útil el relacionarnos con los demás de una forma satisfactoria.
- ✓ El intercambio de información se nos presenta diariamente, ya sea en casa o en la escuela, o en el transcurso de nuestro camino a nuestro trabajo, cuando obtenemos información escrita o por medio de la observación buscamos reafirmarla. (p.p. 12-13).

Como podemos constatar, la comunicación es esencial para la intervención con los niños de la escuela Cervantino ya que ellos deben realizar actividades en las que deben expresar sus ideas y escuchar las de los compañeros para lograr los objetivos que se les planteen. Esta misma participación les permitirá tener confianza en ellos mismos al percatarse de que son capaces de realizar determinadas acciones ya sean individuales o en colectivo lo que fortalecerá su autoestima.

En cuanto a sus emociones Patiño 2017, afirma que “México tiene problemas sociales debido a “la violencia generalizada [...] y a la falta de desarrollo emocional que impide la capacidad de resiliencia frente a las adversidades” la misma autora añade que “la depresión y el suicidio son problemáticas que revelan un bajo nivel de desarrollo socioemocional”. Es decir que las dificultades para regular las emociones que se detectan en la infancia tienen consecuencias en etapas posteriores del desarrollo humano y efectos en la forma en que una persona socializa.

Para llevar a cabo la intervención consideramos las dimensiones conductuales más aceptadas en la actualidad según Pérez-Anatamarina, Torbay 2001 y Portillo 2001 (Citado por Ortego, M.C., López, S., y Álvarez, M.L. s.f) son:

Escuchar, saludar, presentarse y despedirse, iniciar, mantener y finalizar una conversación, hacer y rechazar peticiones, disculparse o admitir la ignorancia, defender los derechos, negociar, expresar y defender las opiniones, incluido el desacuerdo, afrontar, críticas, hacer y recibir cumplidos, expresar amor, agrado y afecto, etcétera (p. 8).

Consideramos que la disponibilidad de los niños en participar en los juegos sociales más la teoría, metodología, actividades, etcétera, pueden favorecer en las habilidades sociales de los niños debido a que se tendrán instrucciones tanto escritas como verbales, se les guiará en su conducta mediante reglas y podrán tener una evaluación y retroalimentación para reforzar su comunicación y habilidades socioemocionales.

3.8.3 Viabilidad

Nuestra estrategia **Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación**, lleva implícito al juego, no solo porque el problema se encuentra dentro de una ludoteca sino porque:

Todos los niños del mundo juegan, y esta actividad es tan preponderante en su existencia que se diría que es la razón de ser de la infancia. Efectivamente, el juego es vital; condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad (UNESCO 1980, p. 5).

Resaltemos que tanto los niños como la docente nos dieron datos a considerar para establecer la estrategia y planear las acciones, por ejemplo: mencionaron que les agradaban las actividades grupales y que el juego que les gustaría llevar a cabo sería con el tema de encontrar el tesoro del pirata.

La UNESCO afirma que:

En la edad de la primaria el niño juega constantemente asumiendo un papel ficticio: es un animal, o la vendedora o el doctor; o bien es él mismo, pero se representa en una situación ficticia. Añade que a partir de cinco años, el niño prefiere más bien las actividades colectivas, pero su integración se hace poco a poco (p.p. 9 y 10).

Por tal motivo, se diseñaron actividades con la temática de encontrar el tesoro del pirata, guiándonos con el propósito general y el específico, sin dejar de valorar las necesidades e intereses de los niños.

3.8.4 Planeación para la implementar la estrategia (Registros de los datos de la puesta en marcha)

Para elaborar la planeación de la estrategia **Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación mediante la comunicación**, consideramos los intereses y necesidades de los participantes en la ludoteca. Así mismo, se valoró el contexto tanto interno como externo, pero también, la parte teórica contribuyó a delimitar y organizar las actividades y, con ello a tomar en cuenta el tiempo, los recursos y los instrumentos de evaluación para aplicarlos a los participantes y a nuestra propia práctica.

Resaltemos que cada actividad estuvo planeada de tal manera que se articularon una con otra para dar lugar a un seguimiento de comunicación, interacción, control de emociones y socialización entre los niños y la docente.

De acuerdo con el propósito que se especificó se buscó que las mismas actividades propiciaran que los niños con más habilidades para socializar fungieran como andamiaje para los niños con falta de destrezas sociales y así lograr que entre ellos se empezaran a conocer y a practicar la autorregulación además de tener más confianza para expresarse e integrarse en el grupo.

En seguida se muestran las diez actividades, las acciones, la teoría, los recursos, el tiempo y criterios de evaluación que fueron utilizados para implementar y evaluar la intervención de la estrategia.

Actividad 1		
Problema de intervención ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad Organizando y evaluando las actividades en conjunto con la maestra.	
Fundamentación teórica Copper, 1999. Citado por Díaz F. y Hernández G. (2010) afirma que el docente debe tener las siguientes áreas de competencia 1.- Conocimiento teórico suficiente profundo y pertinente acerca del aprendizaje, el desarrollo y el comportamiento humano. 2.- Despliegue de valores y actitudes que fomenten el aprendizaje y las relaciones humanas genuinas. 3.- Dominio de los contenidos o materias que enseña. 4.- Control de estrategias de enseñanza que facilitan el aprendizaje del alumno lo que lo hace motivante. 5.- Conocimiento personal práctico sobre la enseñanza (p. 4).		
Propósito específico Compartir con la docente las actividades a realizar así como la metodología utilizada.	Recursos ✓ Salón para tener reunión con docente. ✓ Planeación de la estrategia y de cada actividad. ✓ Cronograma de actividades para la docente. ✓ Laptop.	Tiempo 60 minutos.
Acciones a implementar. ✓ Exponer a la docente el problema detectado, la estrategia y las actividades que se han planeado para mejorar la socialización y control de emociones, así como el papel del juego. ✓ Explicar a la docente la importancia de llevar a cabo la planeación que se tiene y de poner reglas para dinamizar la clase. ✓ Lograr que la docente comprenda lo importante que es dar a respetar las normas, para ello se darán ejemplos sobre las situaciones en las que se debe de enfatizar sobre el cumplimiento de las reglas. ✓ Se prepararán cada una de las actividades considerando los materiales, el tiempo, la distribución del mobiliario, etcétera. ✓ Motivar a la docente para que no se desanime a la mitad de las actividades, reconociendo su esfuerzo y su participación.		
Criterios a considerar. Que la maestra comprenda la importancia de sustentar teóricamente su planeación. Que la docente sea consciente de la importancia de cumplir su planeación. Que la profesora conozca las actividades a realizar para considerar tiempos y recursos. Que la maestra busque alternativas para lograr sus objetivos. Que la maestra aprenda la importancia de dar a respetar y cumplir con las reglas del salón de ludoteca.		

Actividad 2		
Problema de intervención ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad Realicemos un álbum con la docente y los alumnos.	
Fundamentación teórica. Cassany, 1999; King y Campbell-Allan, 2000 y Quintana, 1996 (citado por Díaz F. y Hernández G. 2010) afirman que tener un portafolio de evidencias ayuda a: <ul style="list-style-type: none"> ✓ Ver los trabajos de los alumnos a través de una "lente distinta, por medio de la cual es posible evaluar el progreso de las producciones y de los procesos que las originan. ✓ Tiene un componente formativo y puede ser integrada al proceso de instrucción. ✓ Permite que los alumnos reflexionen sobre su propio aprendizaje y que dicha reflexión pueda incidir en actuaciones futuras. ✓ Fomenta la coevaluación, la autoevaluación y la evaluación mutua. ✓ Permite al docente reflexionar sobre las estrategias pedagógicas que utiliza. ✓ Tiene más validez de contenidos que una prueba, dado que evalúa diferentes producciones en un cierto lapso de tiempo. ✓ Es una evaluación más auténtica y menos artificial (p. 350). 		
Propósito específico Fomentar la coevaluación, la autoevaluación y la evaluación mutua en referencia a la socialización y el control de emociones.	Recursos <ul style="list-style-type: none"> ✓ 3 cartulinas de colores o blancas. ✓ Postit. ✓ Colores, plumones, crayolas, plumas, lápices. ✓ Hojas de colores. ✓ Evidencia de la actividad. 	Tiempo 60 minutos.
Acciones a implementar <ul style="list-style-type: none"> ✓ Considerar que al término o durante la actividad se tomará una foto a los niños trabajando (cuidando no tomar sus rostros) ✓ En media cartulina se escribirá con letras grandes el título de la actividad. ✓ Se pedirá a los niños que en un postit o en la misma cartulina escriban o realicen un dibujo de las emociones que tuvieron al participar en la actividad (Dejar espacio para la fotografía). ✓ La docente o una servidora sacaremos una impresión de la fotografía y se pegará en la misma cartulina. ✓ Al concluir la estrategia se enseñará a los alumnos el álbum para que lo vean y expresen lo que deberían de cambiar o seguir realizando. ✓ El álbum se lo podrán llevar a casa para que lo muestren a su familia. 		
Criterios a considerar Actitudes de la profesora. Acciones que tiene la docente para mejorar la socialización y el control de emociones de los niños. Reflexiones de la docente en referencia a su labor pedagógica. Reflexiones de los niños en base a la socialización y control de emociones que construyen. Evaluaciones y autoevaluaciones que realiza la docente de acuerdo a los avances identificados. Evaluaciones y autoevaluación que realizan los niños hacia sus compañeros y de ellos mismos.		

Actividad 3		
Problema de intervención ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad Pongamos las reglas para encontrar el tesoro.	
Fundamentación teórica Durkheim 1975 (Citado por Ortega, J. s.f.), comenta que “La educación cumple la función de integrar a los miembros de una sociedad por medio de pautas de comportamiento comunes, a las que no podría haber accedido de forma espontánea” (p. 3). Piaget nos indica que el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo) es una de las tres estructuras básicas de las fases evolutivas del pensamiento humano” Rodríguez. M.J. y Martín M.J. (2013, p. 18).		
Propósito específico Comprender las normas o reglas para favorecer la socialización y practicar el control de emociones.	Recursos ✓ Reglas escritas en octavos de cartulina. Colores, plumones, crayolas, tijeras, papel de colores, pegamento, diurex.	Tiempo 60 minutos
Acciones a implementar <ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra y una servidora elaboraremos propuestas sobre las posibles reglas y las notaremos cada una de ellas en cartulinas. ✓ Se analizará cada regla con el grupo. ✓ Los niños elegirán las que sean propicias para lograr encontrar el tesoro, teniendo como finalidad ayudar en su regulación conductual. ✓ Los niños realizarán un dibujo de la regla que elijan y la pegarán junto al dibujo. ✓ El reglamento se colocará en un lugar en el cual todos las aprecien. <p>*10 Minutos antes de concluir la clase pedir a los niños que anoten en un postit, hoja, o en el álbum el significado que ha tenido para ellos la actividad considerando su socialización o el control de sus emociones.</p>		
Criterios a considerar <p>Los niños identifican las reglas que les ayudan a convivir de manera sana. Las reglas son tema de conversación e interacción entre los alumnos. Los niños integran a sus compañeros niños con deficiencias en sus habilidades sociales. Acciones que tienen los niños sociales hacia los niños con deficiencias en sus habilidades sociales que favorecen la socialización. Los niños con deficiencias en sus habilidades sociales se integran y comparten su opinión. Los alumnos respetan el turno y las opiniones de sus compañeros. Tener reglas favorece el control de emociones de los niños y favorece su socialización.</p>		

Actividad 4		
Problema de intervención ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad Tengamos nuestro mapa para conocer cómo llegar al tesoro.	
Fundamentación teórica Bruner, comenta que: Debe existir una persona que promueva el desarrollo, guiando al niño, construyéndole andamiajes que serían las conductas de los adultos destinadas a posibilitar la realización de conductas por parte del niño que estarían más allá de sus capacidades individuales consideradas de modo aislado, de tal manera que no fuera tan fácil que el niño perdiera interés por hacer la tarea ni tan difícil de renunciar a ella para que pueda moverse con libertad. Si el niño logra una autorregulación, se intercambiarían los papeles de interacción debido a las actividades lúdicas. Bruner 1984 (Citado por Latorre. S.J. 2013. p. 126).		
Propósito específico Fomentar la participación e imaginación de los niños, y así favorecer su socialización y control de emociones.	Recursos ✓ Dibujo del mapa del tesoro con las actividades. ✓ Hojas de rotafolio para escribir la porra o el lema. ✓ Colores, plumones, crayolas, tijeras, papel de colores, pegamento, diurex. ✓ Sobre de papel para guardar pistas. ✓ 1ra. pista.	Tiempo 60 minutos
Acciones a considerar <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se mostrará el mapa del tesoro en el cuál se especificarán las actividades a realizar. ✓ Se fomentará que los alumnos imaginen y den su opinión sobre las actividades a realizar. ✓ Decorarán el mapa del tesoro. ✓ Al término de la decoración del mapa se les realizaran preguntas a los niños sobre qué es lo que ellos imaginan que es el tesoro, donde creen que lo encontrarán... con la finalidad de que interactúen. ✓ Crear un lema o porra grupal. ✓ Se les proporcionará un sobre de papel para que guarden sus pistas. ✓ Decoraran el sobre con el nombre de los integrantes. ✓ Se explicará que su participación en los equipos asignados será importante ya que al concluir cada actividad (misiones) se les entregará una nueva pista. <p>*10 Minutos antes de concluir la clase pedir a los niños que anoten en un postit, hoja, o en el álbum el significado que ha tenido para ellos la actividad considerando su socialización o el control de sus emociones.</p>		
Criterios de evaluación <p>La participación de los alumnos denota su imaginación. Los alumnos comparten sus ideas y son respetadas. La decorar el mapa propicia una comunicación e interacción que favorece la socialización y el control de las emociones. Los niños utilizan su imaginación para elaborar su mapa del tesoro. Los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales participan en la decoración del mapa. Los alumnos sociales permiten la integración de los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales. Expresiones que muestran los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales al ser integrados.</p>		

Actividad 5		
Problema de intervención. ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad Juguemos a resolver los problemas de la foca pirata.	
Fundamentación teórica ✓ Bruner, (1986) p. 80 (Citado por Garaigordobil M. 1994. p. 37) nos dice que “El juego es una forma de socialización que prepara para ocupar un lugar en la sociedad adulta”		
Propósito específico Practicar la resolución de conflictos de convivencia y control de emociones para favorecer el respeto, la tolerancia, el diálogo, etcétera así como favorecer el pensamiento crítico.	Recursos ✓ Dibujo de foca pirata, pingüino, oso, jirafa u otros animales. ✓ Situaciones para resolver. ✓ Hojas de rotafolio. ✓ Colores, plumones, crayolas, tijeras, papel de colores, pegamento, diurex. ✓ 2da. Pista.	Tiempo 60 minutos
Acciones a implementar <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se elaborará situaciones sobre la foca pirata resaltando que es una foca tímida que llega a un salón nuevo y que tiene pocos amigos. ✓ Se plantearán las situaciones en las que los niños tendrán que dar una solución. Por ejemplo: La foca no quiere que su amigo el pingüino comparta sus colores con otros animales. ¿Cómo creen que se sentirían los compañeros del pingüino? ¿Qué harían ustedes si fueran el oso o el pingüino? ¿De qué manera podríamos ayudar al oso a resolver su problema? ✓ Dichas soluciones se escribirán o se dibujarán en un rotafolio. ✓ La docente o una servidora guiará a los niños para encontrar una solución positiva. ✓ Al término de la actividad se le proporcionará una pista para encontrar el tesoro. <p>*10 Minutos antes de concluir la clase pedir a los niños que anoten en un postit, hoja, o en el álbum el significado que ha tenido para ellos la actividad considerando su socialización o el control de sus emociones.</p>		
Criterios a considerar Emociones que tienen los niños al saber que están jugando. Las situaciones que se les presentan a los niños los conducen a entablar una comunicación e interacción que mejora su socialización y control de emociones. Los alumnos sociales integran a los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales. Los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales comparten libremente sus ideas. Los alumnos buscan solucionar por medio del diálogo, el respeto, la tolerancia... las situaciones que se les presentan. Los alumnos se sienten identificados con alguna situación real y la comparten.		

Actividad 6		
Problema de intervención ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad Juguemos a mandar un mensaje en la botella para mi compañero.	
Fundamentación teórica. Lazarus R. (Citado por Cándido, A. y García E. 2011) afirma que “Las emociones surgen cuando juzgamos que una situación o encuentro tiene significado personal, que puede ser beneficioso o perjudicial para nuestro bienestar actual y para nuestros objetivos futuros”		
Propósito específico Favorecer el autoconocimiento, el respeto y el valor de las diferencias de los compañeros para mejorar la socialización mediante la comunicación verbal y no verbal.	Recursos ✓ 19 Botellas de plástico. ✓ Calcomanías. ✓ Plumones, colores, plumas, lápices, papel de colores, pegamento, diurex. ✓ Hojas de colores para escribir el mensaje. ✓ Hojas pequeñas con los nombres de cada alumno. ✓ Estambre. ✓ 3ra. Pista.	Tiempo 60 minutos.
Acciones a implementar <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se proporcionará una botella de plástico y la decorarán a su gusto con papel, calcomanías, plumones. ✓ Se indicará que tomen una hoja del color que más les agrade. ✓ Tomarán un papel al azar el cual tendrá escrito el nombre del compañero a quien escribirán el mensaje. ✓ Se invitará a que el mensaje resalte las cualidades del compañero. ✓ Enrollar el mensaje y ponerlo dentro de la botella. ✓ Intercambiarán los mensajes. ✓ Cada alumno leerá su mensaje y compartirá sus emociones. ✓ La docente o una servidora resaltaremos las cualidades de cada niño. ✓ Al término de la actividad se le proporcionará una pista para encontrar el tesoro. <p>*10 Minutos antes de concluir la clase pedir a los niños que anoten en un postit, hoja, o en el álbum el significado que ha tenido para ellos la actividad considerando su socialización o el control de sus emociones.</p>		
Criterios a considerar <p>Los alumnos se comunican e interactúan entre ellos en el momento de decorar su botella. Actitudes que tienen los niños al saber que están jugando a mandar un mensaje. Los alumnos identifican las cualidades de sus compañeros. Los alumnos se dirigen con respeto hacia sus compañeros. Comportamiento de los niños sociales al escribir y leer su mensaje recibido. Comportamiento de los niños con deficiencias en sus habilidades sociales al escribir y leer su mensaje.</p>		

Actividad 7		
Problema de intervención ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad Juguemos a adivinar las emociones que tiene el compañero en su catalejo.	
Fundamentación teórica Goleman (citado por Sabater 2017) comenta que todos deberíamos crear una inteligencia emocional para: Buscar un por qué al comportamiento de los demás, ser capaz de entender las perspectivas y los mundos emocionales ajenos, expresar emociones de forma asertiva, mejora habilidades sociales, aprende a auto-motivarse y a luchar por los objetivos que acerquen a un auténtica felicidad, controla lo que se piensa para controlar el propio comportamiento.		
Propósito específico Reconocer mediante la comunicación no verbal las distintas emociones que se pueden llegar a tener y sus consecuencias.	Recursos ✓ 19 Rollos de papel. ✓ 19 vasos de unicel. ✓ Acetatos en círculos del tamaño de la boca del vaso. ✓ Emociones en círculos del tamaño de la boca del vaso. ✓ Acuarelas, pintura, plumones, crayolas, estampas, plumas, papel de colores, pegamento, diurex. 4ta. Pista.	Tiempo 60 minutos.
Acciones a implementar <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños armarán un catalejo con rollos de papel y vasos de unicel. ✓ Se les proporcionarán acuarelas, pintura, plumones, crayolas, estampas... para pintarlo y decorarlo. ✓ La docente o una servidora pondremos una emoción dentro del catalejo. ✓ Cada niño observará en su catalejo la emoción correspondiente y la representará para que los demás la adivinen. ✓ En grupo comentar en que consiste la emoción, cuando se puede tener y cómo se puede expresar para no afectar a los demás. ✓ Al término de la actividad se le proporcionará una pista para encontrar el tesoro. <p>*10 Minutos antes de concluir la clase pedir a los niños que anoten en un postit, hoja, o en el álbum el significado que ha tenido para ellos la actividad considerando su socialización o el control de sus emociones.</p>		
Criterios a considerar Comunicación e interacción que se logró con la elaboración el catalejo. Los niños conocen emociones y las comparten ante sus compañeros. Emociones que los niños reconocen tener en su vida cotidiana. Los niños representan y expresan con mímica su emoción con confianza. Actitudes que tienen los niños con deficiencias en sus habilidades sociales al compartir su emoción. Actitudes o acciones que muestran los niños sociales hacia los niños con deficiencias en sus habilidades sociales.		

Actividad 8		
Problema de intervención ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad Juguemos al cine.	
Fundamentación teórica Vygotsky, 1978. (Citado por Chaves A.L. 2001. p.60), indica que en el desarrollo psíquico del niño y la niña toda función aparece en primera instancia en el plano social y posteriormente en el psicológico, es decir se da al inicio a nivel intersíquico entre los demás y posteriormente al interior del niño y de la niña en un plano intrapsíquico, en esta transición de afuera hacia adentro se transforma el proceso mismo, cambia su estructura y sus funciones.		
Propósito específico Favorecer la comunicación para dar a conocer las emociones que se viven a diario.	Recursos <ul style="list-style-type: none"> ✓ DVD y televisión para ver la película. ✓ Película de “Intensamente” ✓ Dibujos de las emociones de la película. ✓ 19 charolas pequeñas de unicel. ✓ Colores, plumones, papel de colores. ✓ Platos desechables para realizar el cuadro. 	Tiempo 3 horas y media.
Acciones a implementar Ver película Intensa-mente. Analizar al término de cada día las emociones y como afectan o favorecen en la socialización de Riley (personaje de la película) Pegar cuatro emociones para hacer un cuadro decorativo. *10 Minutos antes de concluir la clase pedir a los niños que anoten en un postit, hoja, o en el álbum el significado que ha tenido para ellos la actividad considerando su socialización o el control de sus emociones.		
Criterios a considerar Interacción y comunicación que propicia la actividad. Acciones que tienen los niños sociales con los niños con deficiencias en sus habilidades sociales. Los niños identifican las emociones que tiene la protagonista de la película y las asimilan con su realidad. Los niños reconocen la importancia de controlar las emociones para socializar.		

Actividad 9		
Problema de intervención ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga" http://www.cuentoscortos.com/cuentos-originales/la-ridicula-historia-del-capitan-barbachunga	
Fundamentación teórica González A. D, Rodríguez A. A. y Hernández D. (2011) afirman que para lograr el desarrollo de valores en los educandos, el profesor debe orientar y guiar al estudiante con el fin de potenciar sus posibilidades, poseer un estilo de comunicación democrático que cumpla la función informativa, reguladora y afectiva, además de propiciar un clima favorable que favorezca el intercambio. Cumpliendo con estas exigencias teórico-metodológicas para la formación de valores, se estará estimulando la ZDP. Las estrategias de educación en valores propician el trabajo en equipo, la comunicación, la responsabilidad, la resolución de problemas y el autoaprendizaje, entrando así en la ZDP. Durante el juego, las habilidades mentales del niño se encuentran en un nivel más elevado (ZDP) que durante otras actividades de aprendizaje. El juego es una fuente de desarrollo y crea la ZDP. Los papeles, reglas y el apoyo motivador generado por la situación imaginaria brindar la asistencia necesaria para que el niño actúe en un nivel superior de su ZDP. De acuerdo con Vigotsky "la dramatización continuada lleva a los niños al nivel superior de sus ZDP pues exige incrementar su autorregulación, planeación y memoria" Falco P. (s.f)		
Propósito específico A través de mediadores exteriores o compañeros más capacitados favorecer la comunicación para la regulación de las interacciones sociales, control de las emociones, apoyo para recordar las reglas o normas.	Recursos ✓ Copias del cuento de "La ridícula historia del capitán Barbachunga" ✓ 6 hojas de rotafolio para anotar los equipos (vestuario, escenografía, musicalización...) ✓ Postit para que los niños anoten en que van a participar. ✓ Hojas blancas para que los niños registren sus ideas y el material que utilizarán o el guion a realizar. ✓ Hojas de colores para las invitaciones. ✓ Papel de colores para que armen la escenografía y adecuaciones al vestuario. ✓ Colores, plumones, crayolas, tijeras, papel de colores, pegamento, diurex. ✓ Grabadora para la musicalización o instrumentos musicales como pandero, triangulo, tambor. ✓ 5ta. Pista.	Tiempo 6 horas divididas en 6 días.
Acciones considerar ✓ Jugaremos a ser productores de teatro. ✓ Se representará el cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga" ✓ El grupo participará para determinar lo que se requiere para la representación, por ejemplo: escenografía, creación de vestuario, efectos, musicalización, adaptación del		

guion.

- ✓ Considerando las inteligencias múltiples (tomemos en cuenta que cada alumno desarrolla un tipo de inteligencia diferente y en base a ello elegirán en que grupo trabajar, esto podrá contrarrestar los sentimientos de tristeza de algunos alumnos que son elegidos en los subgrupos hasta el final) los alumnos, escribirán en un postit su nombre y la actividad en la que deseen participar y pegarán el postit en el rotafolio correspondiente. De acuerdo a ello se formarán los equipos.
- ✓ Cada equipo contará con una copia del cuento para que lo lean y se organicen para trabajar en conjunto por ejemplo: escribir el guion, diseñar el vestuario, crear la escenografía...
- ✓ Realizarán ensayos de la obra teatral y dar seguimiento al trabajo de los otros equipos.
- ✓ Posterior a la representación se comentará tanto el cuento como la experiencia que tuvieron (evaluación).
- ✓ Al término de la actividad se le proporcionará una pista para encontrar el tesoro.

*10 Minutos antes de concluir la clase pedir a los niños que anoten en un postit, hoja, o en el álbum el significado que ha tenido para ellos la actividad considerando su socialización o el control de sus emociones.

Criterios a considerar

La docente colabora para lograr que los alumnos socialicen y controlen sus emociones. Los alumnos identifican en el emociómetro las emociones que tienen durante la actividad.

Jugar ayuda a los niños a interactuar y comunicarse.

Los alumnos sociales piden ayuda a los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales y viceversa, para lograr su objetivo.

Los alumnos solicitan ayuda a la docente si lo requieren.

Los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales se integran en el trabajo con los alumnos sociales.

Los alumnos sociales integran en el trabajo a los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales.

Los alumnos se organizan mediante una comunicación, respeto...en subgrupos para posterior conjuntarse.

Actividad 10		
Problema de intervención ¿Cómo mejorar a través del juego, la comunicación, la socialización y control de emociones de los niños que asisten a la ludoteca durante el horario vespertino de la escuela Cervantino durante el ciclo escolar 2017- 2018?		
Estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación.	Actividad En grupo descifremos las pistas para encontrar el tesoro.	
Fundamentación teórica Moll, 1993, comenta que el niño y la niña se van apropiando de las manifestaciones culturales que tienen un significado en la actividad colectiva, es así como “los procesos psicológicos superiores se desarrollan en los niños a través de la enculturación de las prácticas sociales, a través de la adquisición de la tecnología de la sociedad, de sus signos y herramientas, y a través de la educación en todas sus formas” (p. 13).		
Propósito específico Favorecer comunicación verbal y no verbal, el trabajo en equipo, la socialización, el control de emociones y la interacción.	Recursos <ul style="list-style-type: none"> ✓ Palitos de bandera. ✓ Estambre. ✓ Clips. ✓ Pescados con una letras ✓ Monedas de chocolate. ✓ Emociones para pegar en las monedas. ✓ Bolsitas con el nombre de los participantes para poner las monedas. ✓ Listón para cerrar las bolsas del tesoro. 	Tiempo 2 horas.
Acciones a implementar <ul style="list-style-type: none"> ✓ Se colocarán peces en el piso, cada pez tendrá una letra o número y un código. ✓ De acuerdo al número de alumnos que asistan se indicará cuantos peces podrán pescar. ✓ Se reunirán todas las pistas recolectadas en actividades anteriores. ✓ Todo el grupo ayudará a ordenar las pistas. ✓ En orden cada alumno ayudará a resolver el mensaje de acuerdo al código que haya pescado. ✓ En grupo seguirán las instrucciones que les mostrará el mensaje, juntos deberán encontrar el tesoro (bolsa con el nombre del alumno con monedas de chocolate cada una con alguna emoción) <p>*10 Minutos antes de concluir la clase pedir a los niños que anoten en un postit, hoja, o en el álbum el significado que ha tenido para ellos la actividad considerando su socialización o el control de sus emociones.</p>		
Criterios de evaluación Interacciones y comunicación que genera la actividad. Los alumnos identifican y controlan sus emociones. Los alumnos descifran en quipo el mensaje. Los alumnos encuentran el tesoro mediante la comunicación e interacción que favorece su socialización y control de emociones. Los alumnos se han cohesionado en un solo grupo.		

3.8.5 El calendario

Para tener una mejor organización de las actividades se utilizó el siguiente calendario, permitiéndonos conocer la secuencia y cronología de la estrategia.

Calendario del plan de acción de la estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación. 2018				
Abril	Lunes 16	Martes 17 Entrega de invitación	Miércoles 18	Jueves 19 Sesión. 1 Organizando y evaluando las actividades en conjunto con la maestra.
	Lunes 23 Sesión 3 Pongamos las reglas para encontrar el tesoro.	Martes 24 Sesión 4 Tengamos nuestro mapa para conocer cómo llegar al tesoro.	Miércoles 25 Sesión 5 Juguemos a resolver los problemas del oso pirata.	Jueves 26 Invitación de una escuela a festejar el día del niño.
	Lunes 30 Paseo por el día del niño.			
		Martes 01 Suspensión de labores	Miércoles 02 Sesión 6 Juguemos a mandar un mensaje en la botella para mi compañero.	Jueves 03 Sesión 7 Juguemos a adivinar las emociones que tiene el compañero en su catalejo.
Mayo	Lunes 07 Sesión 8 1 de 3 Juguemos al cine.	Martes 08 Sesión 8 2 de 2 Juguemos al cine.	Miércoles 09 Sesión 8 2 de 3 Juguemos al cine.	Jueves 10 Suspensión de labores
	Lunes 14 Comida de profesores.	Martes 15 Suspensión de labores.	Miércoles 16 Los niños salieron temprano.	Jueves 17 Convivo de profesores de clases vespertinas.
	Lunes 21 Sesión 9 1 de 6 Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"	Martes 22 Sesión 9 2 de 6 Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"	Miércoles 23 Sesión 9 3 de 6 Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"	Jueves 24 Junta de profesores de clases vespertinas.
	Lunes 28 Sesión 9 4 de 6 Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"	Martes 29 Sesión 9 5 de 6 Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"	Miércoles 30 Sesión 9 6 de 6 Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"	Jueves 31 Concurso de bandas de guerra, dentro de la institución.
	Lunes 04 Sesión 10 En grupo descifremos las pistas para encontrar el tesoro.	Martes 05 Sesión 2 Realicemos un álbum con la docente y los alumnos Conclusión del álbum		
La sesión número dos se llevará a cabo los días en que da inició cada actividad es decir 7 sesiones de 30 minutos antes y 30 minutos después para ordenar el material y preparar la hoja del álbum y una hora al finalizar todas las actividades para integrar y realizar arreglos al álbum.				

Tener un calendario ayudó a tener un mejor control y coordinación de la estrategia, permitiendo optimizar el tiempo y los recursos para lograr que las actividades se implementaran en tiempo y forma.

3.9 Características de la estrategia

¿Por qué la estrategia fue innovadora?

López, C. y Heredia, Y. (2017) afirman que:

Una innovación educativa supone la implementación de un cambio significativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de los materiales empleados para el mismo, de los métodos de entrega de las sesiones, de los contenidos o de los contextos que implican la enseñanza. La diferencia percibida debe estar relacionada con la calidad de novedad del elemento mejorado, así como la aportación de valor del mismo al proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta diferencia se percibe en la comparación con el estatus previo del contexto educativo. La naturaleza de la innovación pone énfasis en la relevancia de la innovación (p.18).

De acuerdo a lo anterior consideramos que fue innovadora porque tiene las siguientes características:

La creación de un álbum permitió que la maestra conociera los sentimientos, pensamientos y gustos de los alumnos. Con ello se percató de que su profesionalismo y dedicación pueden generar un apego o crear vínculos que ayuden a los aprendices a enfrentar su realidad, ya que ella es una pieza elemental para crear un ambiente seguro, tranquilo en el cual sea posible expresarse abiertamente.

Al ser los propios sujetos quienes eligieron y analizaron las reglas de la estrategia esto ayudó a que se sintieran parte del grupo.

Al darles a conocer a los niños las actividades que se llevarían a cabo imaginaron y se motivaron para llegar al final de todas las actividades y poder descubrir el tesoro. En este punto la innovación se aprecia con más claridad ya que tanto la docente como una servidora nos enrolamos con los niños para fungir como mediadoras entre ellos y su aprendizaje.

Con las situaciones problemáticas que la *foca pirata debía* resolver se ayudó a los niños a buscar distintas opciones para solucionar problemas de su propia cotidianidad.

El escribir y mandar un mensaje al compañero en el que se resaltaron sus virtudes ayudó a conocer la comunicación escrita. Además, permitió percibir y respetar las emociones y pensamientos de los compañeros en los que encontraron coincidencias o diferencias. De esta manera se promovió el respeto, el diálogo, la autoestima y la confianza.

Al ver la película “Intensamente”, los alumnos se percataron de que tanto niños y niñas así como los adultos tenemos emociones que pueden desencadenar otras emociones y afectar o mejorar la socialización; es decir, que las situaciones que se presentaron en la película favorecieron para que los niños empezaran a interiorizar poco a poco la importancia de comunicar las emociones que viven día a día y lo cual favorece a la socialización.

Cuando los niños realizaron la obra teatral tuvieron la oportunidad de poner a prueba lo trabajado en actividades anteriores y fue un buen momento en el cual tanto el alumno más hábil como el menos hábil interactuaron y se comunicaron sin hacer distinciones para lograr una buena representación en la que mediante una comunicación verbal y no verbal lograron trabajar en equipo para poner a puesta su representación.

La estrategia fue innovadora porque, para realizar la intervención, se consideraron las necesidades e intereses de los participantes. Gracias a esto fue posible modificar la situación inicial que se había identificado en el diagnóstico: las actividades o juegos eran individuales y no tenían una finalidad que lograr por lo que las clases resultaban tediosas para los niños. Lo que éstos hacían en cada sesión era jugar libremente, no había reglas de participación y la docente asumía el papel de una cuidadora de niños y no una participante más. Tampoco existía una comunicación que permitiera que entre los niños expresaran las emociones que estaban viviendo.

Buscar el aspecto innovador permitió que la profesora se cohesionará con su grupo facilitando el conocimiento de sus alumnos quienes podían utilizar sus aprendizajes y experiencia para solucionar los problemas socioemocionales que afectan la educación de los actores.

De igual manera, en esta estrategia los sujetos fueron actores de sus propios conocimientos ya que ellos mismos a través del juego realizaron acciones que les permitieron interiorizar lo aprendido, es decir, que practicaron lúdicamente su socialización y el control de emociones.

Lo que consideramos más significativo es que las actividades favorecieron a la comunicación la cual permitió que los emisores y receptores de mensajes lograr decodificar las emociones que recibían o que enviaban, lo cual benefició en la interacción y por ende en la participación.

Como ya se mencionó hoy los niños saben comunicarse perfectamente de forma tecnológica sin embargo es necesario lograr un equilibrio para lo cual se tiene que seguir innovando en lo social para impactar “sobre el sistema de valores, las actitudes y hábitos de las personas” (Moschen, J.C., 2009. pág. 7) Aunado a lo anterior el mismo autor señala que se deben generar preguntas con las que se pueda lograr una innovación social, entre ellas pueden ser: ¿Qué características tiene el contexto social en la que nos encontramos? ¿Qué criterios pedagógicos se utilizan para la organización del espacio arquitectónico de la escuela? ¿Qué tipo de actitudes muestran los alumnos? ¿Las reglas de convivencia tienen un significado para los alumnos y para nosotros mismos? Estas y otras preguntas las nos dieron la pauta para lograr una “innovación social”

3.9.1 Teoría y metodología de la estrategia

Nuestra metodología la basamos en el socioconstructivismo ya que el juego permitió que a través de una forma divertida los niños intercambiaran opiniones, ideas, pensamientos... en referencia al problema que enfrentaron relacionado con las emociones y la socialización.

Vygotsky (Citado por Gonzáles C.M. 2012) Afirma que:

La ley fundamental de adquisición del conocimiento comienza en el intercambio social, es decir, comienza siendo interpersonal (social) y termina siendo intrapersonal (individuo). Esto significa que la base de conocimientos que cada niña o niño tiene guardado en sus estructuras mentales se ha ido enriqueciendo por todas las relaciones sociales con su familia, amigos, vecinos y esta información será usada para ampliar sus conocimientos (p.33).

También el bagaje de aprendizajes que los niños adquirieron en la socialización primaria (familia) se activó para ser complementada con la socialización secundaria, en este sentido el trabajo en equipo, la comunicación e interacción entre los niños más sociables con los niños con deficiencias en sus habilidades sociales o docente-alumnos, los posicionó en una ZDP que contribuyó a lograr aprendizajes significativos y dar lugar a que atribuyeran un significado a la socialización y al control de emociones, esto los encaminó a una ZDR.

Con lo anterior se edificaron cimientos en referencia a la socialización y al control de emociones, no solo para que los alumnos socializaran dentro de la ludoteca sino también fuera de ella.

4. Seguimiento y evaluación de la estrategia

La implementación de la estrategia *Juguemos a socializar y a conocer las emociones mediante la comunicación*, dio inicio el 19 de Abril del 2018. Antes de la primera sesión tuvimos una reunión que se llevó a cabo el jueves 12 de Abril en la escuela Cervantino, dentro de la biblioteca escolar con la docente de ludoteca y con la directora de las actividades vespertinas.

En dicha reunión se presentó la estrategia, las actividades, los materiales, así como el número de sesiones en las que se trabajaría con los niños. Al presentar la estrategia fundamentada y delimitada se nos otorgó la facilidad de tener días extra en la semana (recordemos que los niños solo tienen dos días a la semana de ludoteca), es decir que se tuvieron cuatro clases por semana.

También se solicitó el apoyo para comunicar a los niños sobre la estrategia que se trabajaría con ellos, para ello se diseñó la siguiente invitación que se entregó el martes 17 de Abril del 2018.



Figura No. 1. Invitación para los niños de ludoteca de la escuela Cervantino.

Con la invitación se buscó y se logró comunicar y motivar a los niños para despertar su curiosidad por sus próximas sesiones de ludoteca.

4.1 Desarrollo del análisis final de la intervención de acuerdo a los objetivos

La estrategia diseñada con diez actividades dio inicio el día 19 de Abril del 2018. Señalemos que las dos primeras sesiones se trabajaron con la docente de ludoteca y las ocho restantes fueron con la participación de los niños, la docente y una servidora. En seguida se muestra el análisis de las actividades realizadas.

Sesión 1

Actividad 1. Organizando y evaluando las actividades en conjunto con la maestra.

Propósito específico: Compartir con la docente las actividades a realizar así como la metodología utilizada.

Observaciones

Durante la primera actividad nos enfocamos en motivar a la docente así como en dar a conocer la importancia de planear y sustentar teóricamente las actividades lúdicas considerando las necesidades e intereses de los alumnos para dar solución al problema de la falta de socialización y control de emociones. También se hizo hincapié en la importancia de hacer cumplir las reglas para mejorar la convivencia.

La motivación en la profesora sirvió de motor para innovar en sus actividades considerando sus recursos y necesidades. Tener una motivación extrínseca novedosa y un apoyo externo reforzó los conocimientos y actitudes de la docente. Esto la ayudó a expresar sus inquietudes, sentimientos y necesidades. Así adquirió mayor confianza y autoestima, para hacer frente al problema presente y a situaciones futuras que deba solucionar.

Para la docente fue interesante programar las actividades en un calendario, comprendió que con él se tiene una mejor organización y control de fechas y tiempos, por ejemplo: se consideraron festividades como el Día del niño, de la Madre y del Maestro. Por consiguiente el objetivo planteado sí se logró

Al compartir el calendario con la directora ella ofreció alternativas para dar cumplimiento a las actividades ya planeadas. Gracias a lo anterior la maestra aprendió que tener una comunicación con su directora favorece el logro de su planeación ya que puede tener otros puntos de vista o propuestas.

Sesión 2

Actividad 2. Realicemos un álbum con la docente y con los alumnos.

Propósito específico: Fomentar la coevaluación, la autoevaluación y la evaluación en referencia a la socialización y el control de emociones.

Observaciones

Durante esta actividad la maestra, los alumnos y una servidora realizamos coevaluaciones, autoevaluaciones y evaluaciones.

Las autoevaluaciones ayudaron a reflexionar sobre el trabajo que se desempeñó durante las actividades. La coevaluación permitió analizar y valorar el trabajo realizado por el compañero. Por su parte, la evaluación proporcionó información útil y relevante que permitió identificar deficiencias o fortalezas del alumno o grupo.

Al escribir o dibujar en el postit su percepción personal sobre lo que los alumnos o sus compañeros trabajaron en cada actividad fue una manera nueva de evaluar, autoevaluarse y coevaluarse. Esto permitió que los niños y la maestra se percataran que en cada actividad lúdica existieron emociones, habilidades, conocimientos o experiencias que les permitieron fortalecer su socialización.

La maestra, al ver las fotografías, los comentarios o dibujos de los alumnos sobre las emociones que identificaron o llegaron a percibir durante la actividad, reconoció que los niños tienen capacidades y sentimientos que estaba pasado por alto. No había notado, por ejemplo, que los niños no comparten sus emociones por temor de que sus compañeros se burlen.

También percibió que hay niñas tímidas que al ser motivadas a participar adquirieron una confianza que les permitió mejorar su socialización. Además se dio cuenta de que los alumnos más sociales ayudaron a integrar al grupo. Lo más interesante de todo esto es que reflexionó en cuanto a su práctica docente,

ya que al ser partícipe en las actividades de la estrategia recibió comentarios por parte de los niños, como: “Maestra Cynthia ahora si me gustan sus clases, le pongo cinco estrellas”, “Maestra usted es muy buena porque nos pregunta si necesitamos ayuda”. Esto nos indica que los niños ahora creen en ella y tienen más confianza para externar sus dificultades y emociones lo cual favorece la comunicación e interacción alumno-maestra, maestra-alumno.

En seguida se muestran algunos dibujos y escritos que se han colocado en las cartulinas que fueron conformando el álbum.

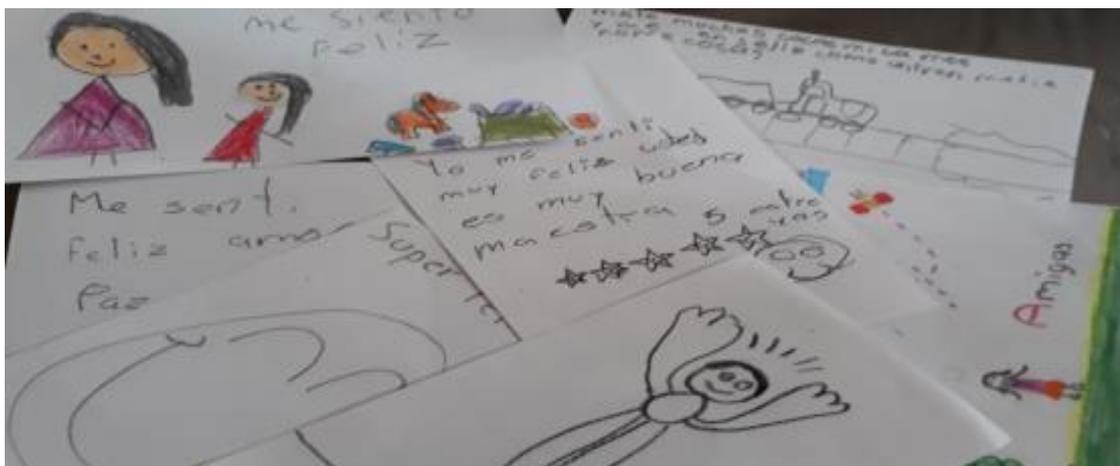


Figura No. 2. Dibujos que realizaron los alumnos expresando sus emociones que tienen al ser parte de las actividades de ludoteca.

En la imagen se aprecia que los alumnos se sienten felices y reconocen a la maestra. Hagamos notar que sus acciones también reflejan lo que dibujaron o escribieron, por ejemplo: los niños se despiden de la maestra con un abrazo, las niñas tímidas ahora se retiran de la ludoteca con nuevas amigas.

También tenemos que mencionar que los niños al finalizar las actividades tuvieron la oportunidad de ver el álbum en el cual de acuerdo a su participación se percataron de los avances o de los cambios que deberían de hacer en su conducta, comunicación o socialización.

Sesión 3

Actividad 3. Pongamos las reglas para encontrar el tesoro.

Objetivo específico: Comprender las normas o reglas para favorecer la socialización y practicar el control de emociones.

Observaciones

A través del juego los alumnos identificaron, eligieron, analizaron y aplicaron las reglas para llegar al tesoro, favoreciendo así la socialización y control de sus emociones durante todas las sesiones.

Conocer e identificar las reglas que rigen el juego permite que el alumno comience a practicar el diálogo, el respeto, la escucha, etcétera, con ello puede empezar a construir acuerdos: puede establecer y respetar reglas que se deben cumplir para lograr su objetivo. Dicha práctica ayudará a que los alumnos se integren y relacionen de una forma favorable tanto en el grupo como en la sociedad.

Recordemos que antes de la intervención los niños no tenían reglas específicas para una buena interacción y comunicación. La participación de los niños para elegir las y definir las, modificaron su comportamiento en la ludoteca. Esto se percibió al mostrar ellos mayor respeto al trabajar en equipo, en dialogar entre iguales para resolver sus conflictos, la misma ejecución de las reglas permitió que la maestra se percatara de la importancia de éstas. Es así que a manera de juego los niños practicaron las reglas que también existen en la realidad social.

El tener reglas claras permitió que el objetivo de la actividad permitiera que durante las sesiones los alumnos más sociables como Jesús y Regina invitaran a participar a sus compañeros con deficiencias en sus habilidades sociales comentando “no pasa nada si dices lo que piensas”, “es tu turno”, “es buena idea”.

Los niños con deficiencias en sus habilidades sociales se mostraron con más confianza para opinar, pero también se generaron emociones de disgusto, por mencionar un ejemplo, Alejandra se expresó su disgusto porque Jesús y Regina pidieron la opinión de otros y no de ella exclusivamente como sucedía comúnmente. Lo anterior dio pauta para que Alejandra practicara el control de sus emociones, su amiga Tanía fue quien le recordó que una regla era integrar a todos.

En el siguiente cuadro se muestran las reglas que los alumnos eligieron y en las cuales trabajaron en equipos para finalmente exponerlas de manera grupal.

Reglas que los alumnos de ludoteca seleccionaron, analizaron y dibujaron.			
-Ayudamos al compañero.	-Trabajamos en equipo.	-Escuchamos a los compañeros.	-Todos respetamos.
-Permitimos que todos den su opinión.	-Hablamos sin gritar.	-Pedimos las cosas por favor.	-Todos nos divertimos en ludoteca.
-Permitimos que todos den su opinión.	-Le hablamos a todos los compañeros.	-Integramos a todos los compañeros.	-Espero mi turno para participar.
-Valoramos los pensamientos y sentimientos de los demás.	-Si me siento enojado, no le pego a mis compañeros.	-Compartimos nuestras emociones.	-Controlo mi enojo.
Cuadro No. VI. La selección de las reglas.			

Durante la actividad los niños se comunicaron y determinaron que algunos dibujarían y otros colorearían los dibujos, es así como a través del mismo juego de las reglas, los niños practicaron su comunicación e interacción.

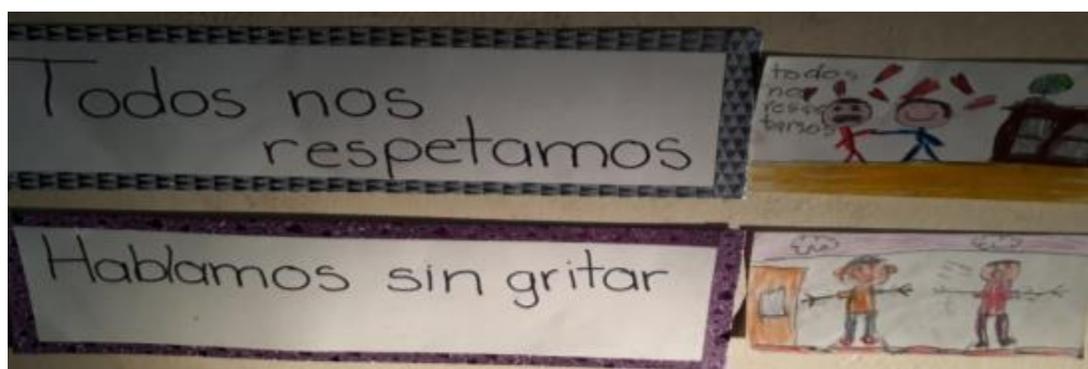


Figura No. 3. Dibujos que realizaron los alumnos de ludoteca para representar las reglas que les ayudarán a tener una convivencia sana.

Sesión 4

Actividad 4. Tengamos nuestro mapa para conocer cómo llegar al tesoro.

Objetivo específico: Fomentar la comunicación, participación e imaginación de los niños, y así favorecer su socialización y control de emociones. .

Observaciones

Durante esta actividad se cumplió el objetivo ya que se propició la imaginación en los niños por medio del juego. Ello permitió que entre compañeros tanto sociales como niños con deficiencias en sus habilidades sociales comenzaran a socializar, a practicar el control de sus emociones y el cumplimiento de las reglas ya estipuladas.

El juego como actividad social permite que los alumnos utilicen su imaginación para crear situaciones o roles que les ayudan a comprender, interpretar e interactuar en su realidad. Durante sus interacciones compartieron emociones, sentimientos, percepciones, etcétera, con su espontaneidad y curiosidad enriquecieron las actividades pero sobre todos sus relaciones sociales.

Al inicio de la actividad la maestra preguntó si recordaban la actividad anterior, todos los niños respondieron al mismo tiempo. Lorena una de las niñas tímidas, pidió al grupo que recordaran que se tenía que esperar el turno y levantar la mano para poder participar. Diego reconoció el error y pidió a la maestra una disculpa. En la siguiente ocasión los niños alzaron la mano para pedir la palabra.

Después de lo anterior se mostró el mapa con las actividades y se explicó a los niños las actividades que se llevarían a cabo durante la estrategia. Se pidió que compartieran sus opiniones o ideas sobre lo que pensaban de cada actividad. Lo que los niños imaginaron que se iba a realizar considerando el título de cada actividad fue que ellos podrían ser los actores principales, también formularon

preguntas e hicieron propuestas, por ejemplo, Valentina dijo que en la actividad del cine podrían llevar palomitas. Les emocionó y les dio mucha curiosidad la actividad de realizar una obra de teatro así como descifrar pistas y mandar un mensaje. En el momento de inventar el lema (*Somos los piratas de la ludoteca y unidos como equipo encontraremos el tesoro*), los niños con deficiencias en sus habilidades sociales no participaron mucho. Fue hasta que comenzaron a decorar el mapa cuando empezaron a platicar sobre sus experiencias en referencia a la búsqueda de algún tesoro, favoreciendo así la socialización.

Durante la decoración del mapa grupal, se practicó el control de las emociones. Sebastián se enojó y empezó a empujar a Diego por querer un color. Jesús, al verlos, les dijo que no debían pelearse por un color. Alejandra añadió que si tenían alguna emoción debían compartirla. El grupo apoyó su comentario y solicitaron la intervención de la profesora, ella medió la situación y llegaron al acuerdo de esperar el turno y no pelear.

Al compartir ante el grupo el dibujo de los mapas de actividades, se practicó el respeto por las diversas opiniones o dibujos de los demás. Algunos de los comentarios fueron: “te quedó muy bonito”, “¿puedes ponerme una estrella en mi mapa?”. Fátima, se mostraba un poco insegura de compartirlo, pero Rosa y algunos niños la animaron. Compartir los mapas con el grupo fue sorprendente porque a todos les gustaron por sus colores. Claudia dibujó un pulpo en su mapa y fue el motivo para que Alejandra se acercara a ella para pedirle que le enseñara a dibujar. Dicho dibujo fue tema para que las niñas que no se hablaban salieran del salón platicando juntas, lo cual favoreció su socialización. Enseguida se muestra los mapas realizados por los alumnos y por Claudia.



Figura No. 4. Mapa del tesoro decorado por los alumnos

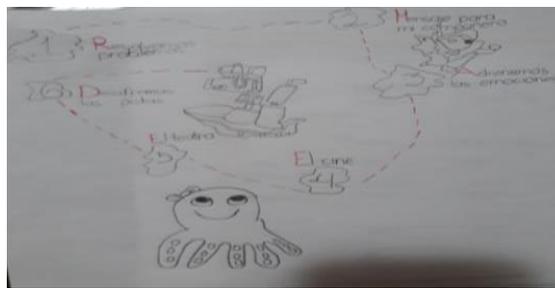


Figura No. 5. Mapa del tesoro realizado por Claudia.

Sesión 5

Actividad 5. Juguemos a resolver los problemas de la foca pirata.

Propósito específico: Practicar la resolución de conflictos de convivencia y control de emociones para favorecer el respeto, la tolerancia, el diálogo, etcétera así como favorecer el pensamiento crítico.

Observaciones

Se presentaron situaciones a resolver. A manera de juego los niños lograron cumplir con el objetivo ya que practicaron la resolución de problemas e identificaron que la falta de control de emociones puede afectar a los demás.

Controlar las emociones favorece una convivencia sana, abre las puertas a la comunicación, ofrece nuevos grupos de amistad, además de incorporar un bagaje a la experiencia y a los conocimientos. Con las interacciones en las que se practica el control de las emociones se da lugar a un proceso que trasciende de lo interpsicológico a lo intrapsicológico. Es decir que de manera gradual los alumnos y la docente van apoyándose para lograr el control de sus emociones.

En esta actividad los niños se sentían unos detectives al tener que dar solución a las situaciones ficticias que se les expusieron. Nuevamente el juego ayudó a que los alumnos practicasen la alteridad con sus compañeros, también identificaron que el diálogo, respeto y el control de las emociones son primordiales para una buena socialización.

Mediante una lluvia de ideas los alumnos anotaron en un rotafolio sus opiniones sobre cada situación que se presentó. Dichas situaciones provocaron que se identificaran con su propia realidad. Claudia, por ejemplo, dijo que ella al igual que la foca se sentía triste cuando nadie la elegía en algún equipo. Mariana

mencionó que era bueno que lo dijera porque ella pensaba que era Claudia la quien no se quería integrar.

Durante otra situación Diego y Sebastián intercambiaron miradas y se sonrieron. Sebastián reconoció que antes de pegar a alguien primero iba a pedir las cosas por favor o a esperar su turno. Por su parte, Diego compartió que él debía prestar sus cosas.

Jorge levantó la mano y pidió una disculpa a Jaime porque en una ocasión le escondió y le pateó la lonchera. Externó que nunca había pensado en los sentimientos de Jaime. Jaime también compartió las emociones que le causaba Jorge. Ambos niños al compartir las emociones que habían vivido resolvieron sus diferencias lo cual favoreció su comunicación e interacción.

En seguida se muestra el análisis del grupo de discusión.

Situación 1. Los alumnos fueron capaces de reconocer las emociones y sentimientos de los personajes de la situación planteada. Dieron propuestas para integrar a nuevos compañeros. Esto favoreció a la socialización

Situación 2.- Los alumnos percibieron las emociones que pueden llegar a sentir algunos compañeros al recibir burlas. Identificaron que el diálogo es la manera por medio de la cual pueden expresar alguna inconformidad. También reconocieron que deben respetar los comentarios e ideas de los demás.

Situación 3.- Los niños aceptaron que al no controlar sus emociones pueden llegar a tener acciones que causen emociones en otros. También identificaron la importancia de dar a conocer sus emociones.

Situación 4.- Los alumnos comprendieron las emociones que otros pueden llegar a tener al ser integrados en algún equipo.

Situación 5.- Los alumnos comprendieron que deben controlar sus emociones para no afectar a sus compañeros.

Si bien los niños llegaron a las conclusiones anteriores, es formidable observar que su comunicación, interacción y socialización ha mejorado a partir de controlar sus impulsos físicos y cognitivos, por ende los conductuales.

Sesión 6

Actividad 6. Juguemos a mandar un mensaje en la botella para mi compañero.

Propósito específico: Favorecer el autoconocimiento y el respeto y el valor de las diferencias de los compañeros para mejorar la socialización mediante la comunicación verbal y no verbal.

Observaciones

En esta actividad se aplicaron algunos elementos lúdicos como la creatividad lo cual propició un cambio en el comportamiento social de los niños.

La creatividad implica originalidad para emplear algo conocido de una manera innovadora: manipular materiales que se emplean frecuentemente se usan entonces de manera novedosa; realizar acciones que nunca se habían hecho; imaginar seres, lugares o situaciones distintas, etcétera. Cuando esto sucede, la sorpresa y el gozo contagian a quienes se encuentran en una situación creativa. Es así que los niños experimentaron lo anterior cuando, para lograr el propósito de esta actividad se les proporcionó una botella de plástico que decoraron con plumones, papeles y calcomanías.

Esta actividad favoreció la buena comunicación entre compañeros ya que mientras trabajaban ellos platicaban entre sí mencionando que nunca habían jugado a mandar un mensaje y que tampoco habían recibido un mensaje escrito de nadie. Comentaron que ahora solo hay mensajes por celular, pero que les parecía interesante recibir y escribir en una hoja.

Lo anterior provocó un cambio en el comportamiento de los niños quienes estuvieron más dispuestos a socializar con los otros. Esto se apreció en acciones como el interactuar con otros, el compartir sus propias cosas para que los demás pudieran realizar la tarea que se había solicitado. Por ejemplo, Alejandra comentó que tenía unas calcomanías, las sacó y las empezó a

compartir con todos incluso a Claudia la dejó elegir la que ella quería. En esta acción se aprecia cómo el juego propició la interacción entre los niños desarrollando así su capacidad para relacionarse con otros.

En la botella que decoraron debían meter una hoja que se les dio. Antes de meterla, escribieron en ella las cualidades del compañero que les tocó. Al realizar esto, mientras los alumnos escribían el mensaje para su compañero, empezaron a platicar y se aconsejaban en qué escribir, haciendo notar las cualidades de los demás. Por ejemplo, se mencionó “Claudia tiene bonita letra”, “Jesús sabe dibujar”, “Regina es muy platicadora”... algunos se sorprendían y decían “es en serio”, “nunca pensé que...”. Es decir que al interactuar entre ellos y comunicarse ayudó a conocerse y a valorar las cualidades de los compañeros. Es así como nuevamente constatamos que la interacción, comunicación y respeto del otro son elementos constitutivos de la socialización para lograr que los niños se auto-conocieran, respetaran las diferencias...

En seguida se muestra a los niños con su botella decorada y con su mensaje, también se muestra el mensaje que recibió Claudia.



Figura No. 6. Alumnos colocando el mensaje en la botella

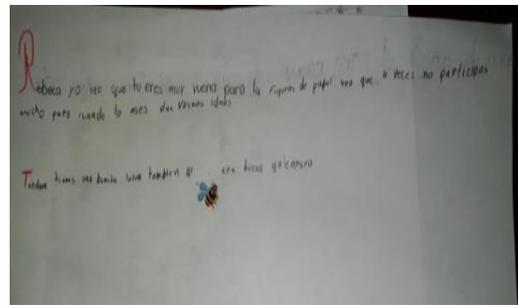


Figura No. 7. Mensaje que recibió Claudia

Como vemos, en ocasiones los niños dejan de ver las habilidades o destrezas que tienen y solo se enfocan en sus deficiencias. El no conocerse ocasiona que su autoestima sea baja y que no tengan confianza en ellos mismos lo que impide que no se integren en algún equipo y que no socialicen.

Sesión 7

Actividad 7. Juguemos a adivinar las emociones que tiene el compañero en su catalejo.

Propósito específico: Reconocer mediante la comunicación no verbal las distintas emociones que se pueden llegar a tener y sus consecuencias.

Observaciones

En esta actividad los alumnos desarrollaron su imaginación al armar y decorar su catalejo, pero también al adivinar las mímicas de los compañeros para identificar la emoción correspondiente. Esta fue una manera original de comunicar la emoción que sienten.

Las emociones son expresadas de forma verbal o no verbal, estas últimas también tienen mucho que decir. El no identificarlas o saber expresarlas puede ocasionar que las personas se aíslen a sí mismas o que el grupo las excluya y aisle. Además se pueden generar estereotipos sobre los compañeros que cohiben e impiden expresar los sentimientos. Lo anterior puede afectar la socialización y a la misma persona.

La imaginación y creatividad de los niños no tienen límites y pueden crear, a partir de un objeto sencillo, algo tan significativo para ellos, por ejemplo: con solo un rollo de papel y un vaso de unicel crearon un catalejo. Mientras lo armaban y decoraban se comunicaron entre ellos lo que les ayudó a encontrar similitudes en su forma de trabajar, en los colores o materiales que emplearon o incluso en sus características personales. Así resultó más fácil socializar. Uno de los comentarios que compartieron es que a la mayoría les gusta encontrar tesoros y hacer manualidades.

En el momento en el que los alumnos empezaron a hacer señas para que sus compañeros adivinaran la emoción, la maestra animó a los alumnos tímidos a

representar la emoción que les tocó. Así mismo, los alumnos respetaron y no se burlaron de los movimientos de sus compañeros. Esto ayudó a que los alumnos tímidos empezaran a tener confianza con el resto de sus compañeros. Debemos mencionar que los alumnos más sociales como Jesús, Alejandra y Regina tienen una influencia que ayuda a que los niños con deficiencias en sus habilidades sociales se integren.

Al estar participando los alumnos se sintieron con la confianza suficiente para acomodar sus sillas en medio círculo, por su parte la docente fue flexible en este sentido. Con lo anterior se favoreció la comunicación e integración. Durante la actividad los 19 alumnos compartieron su emoción con señas. A algunos les costó más trabajo que a otros realizarla pero al final lo importante fue que los niños identificaron en qué momentos pueden llegar a tener emociones como el miedo, timidez, vergüenza, nerviosismo, tristeza, alegría, etcétera.

El que los niños reconozcan sus emociones y las de los Otros mejora sus habilidades sociales. Gracias a esto podrán enfrentar con mayor facilidad diferentes situaciones y controlar sus emociones en distintas circunstancias para ser parte de una convivencia social sana a pesar de que se encuentren molestos, tristes, enojados, furiosos...



Figura No. 8. Alumnos utilizando su imaginación, creatividad y comunicación para elaborar su cataleio.

Sesión 8

Actividad 8: Juguemos al cine.

Propósito específico: Favorecer la comunicación para dar a conocer las emociones que se viven a diario.

Observaciones

En esta actividad se jugó al cine, sin embargo, no solo fue ver la película “Intensamente” sino que se trabajó el pensamiento crítico para lograr una concientización en referencia a las distintas emociones.

De forma innovadora los niños practicaron el pensamiento crítico a partir de ver la película “Intensamente”, considerando a los personajes de la película, los alumnos lograron tener una perspectiva diferente de cómo las emociones benefician u obstaculizan la socialización. Al guiar a los niños a una crítica ellos se cuestionaron, analizaron e identificaron, situaciones en las que han tenido que expresar o comprender las emociones de los otros.

En esta actividad se han visto reflejados los avances que los niños han tenido. Por ejemplo: sin que la maestra o una servidora los organizáramos, los niños se pusieron de acuerdo para llevar palomitas, chicharrones, jícamas y pepinos para compartir. Durante la película surgieron algunas inconformidades al tomar la botana. La maestra les recordó que hay emociones que podemos tener al no obtener lo que queremos y en el momento preciso.

Los niños reflexionaron en cuando a ello, comentando lo siguiente: Jorge compartió que a él le estaba costando trabajo no pegar o gritar pero que recordaba que era mejor hablar, la maestra reconoció el comentario de Jorge y les propuso que entre todos dieran opciones para tomar la botana sin tener que empujarse.

Los alumnos se pusieron de acuerdo mediante el diálogo para compartir la botana.

Los niños con deficiencias en sus habilidades sociales en este momento, se mostraron con más confianza y tuvieron una mayor y mejor integración. Entonces, gracias al diálogo y al control de sus emociones, se suscitó una socialización distinta en la que había menos fricción entre ellos porque podían identificar sus coincidencias o respetar sus diferencias.

En el segundo día de la actividad, los niños platicaron entre ellos sobre las emociones que tenían. Diego compartió que él tenía a furia en su cabeza, por haber tenido una baja calificación en un examen, pero que no iba a pelear, también reconoció que su papá posiblemente tendría esta emoción cuando viera su calificación. Vemos que los niños comienzan a comprender que sus acciones pueden despertar emociones en otros.

Se pidió que los alumnos dibujaran la emoción de la película con la que se identificaban, enseguida se muestran algunos dibujo que realizaron.



Figura No. 9. Dibujos realizados por los alumnos de la clase de ludoteca en ellos se muestran la emoción con la cual se identifican

La mayoría de los niños se identifican con alegría pero, también hay quienes se identifican con la tristeza, desagrado o con el enojo, estas diferencias ayudaron a que se propiciara una socialización y al mismo tiempo que entre ellos practicaron el control de las emociones.

Sesión 9

Actividad 9: Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"

Propósito específico: A través de mediadores exteriores o compañeros más capacitados favorecer la regulación de las interacciones sociales, control de las emociones, apoyo para recordar las reglas o normas.

Observaciones

En esta actividad se utilizó la representación teatral para que los niños interactuaran y se comunicaran para planear, crear, organizar, imaginar, diseñar, trabajar en equipo, etcétera.

El trabajo en equipo durante el juego permite que los niños adquieran y pongan en práctica valores como el respeto, la democracia, la solidaridad... otorgando el desarrollo de habilidades sociales. Al jugar, los niños no se sienten obligados o presionados por cumplir determinadas acciones, indicaciones o reglas, lo mejor, es que mediante la práctica aprenden a enfrentarse y resolver problemas, lograr metas en equipo, desarrollar su creatividad, percatarse que no todos son iguales, además se benefician las relaciones interpersonales.

Los niños identificaron que a pesar de ser los mejores amigos tienen distintos gustos. Por ejemplo, las amigas de tercer grado que siempre se reunían para hacer equipos, en esta ocasión eligieron distintas actividades. Valentina escogió ser guionista; Mariana quiso participar en la escenografía; Tanía decidió ser uno de los piratas y Alejandra quiso ser diseñadora de vestuario, estas niñas se integraron y convivieron sin problema con los alumnos que se encontraban en su grupo.

Lo que resultó novedoso para los niños fue que ellos eligieron en que participar y ser ellos quienes planearan y organizaran. Durante su participación tuvieron

una buena comunicación para organizarse, incluso los niños encargados de la escenografía, realizaron un bosquejo del barco que realizaron en una cartulina.

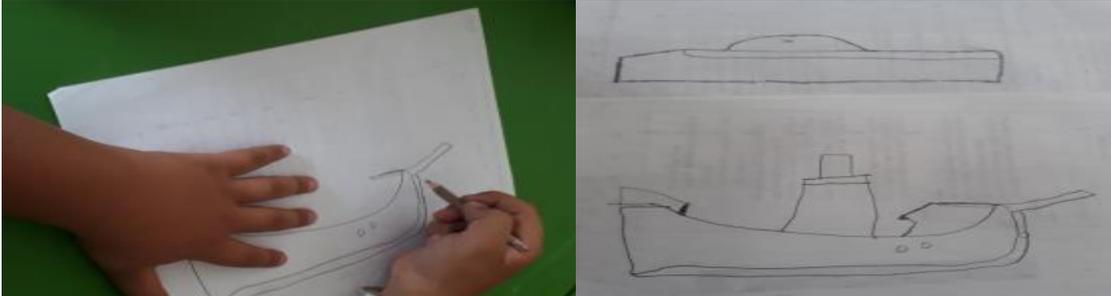


Figura No. 10. Bosquejo del barco que realizaron para la escenografía, elaborado por alumnos del equipo de escenografía.

Entre los actores se encontraban Jorge y Jaime quienes fueron piratas, ellos mismos se dieron consejos para mejorar su participación. Quienes ya habían concluido su participación dieron su opinión, por ejemplo: con una actitud de seguridad Fátima recomendó a Diego que hiciera su voz más grave para representar al capitán Barbachunga, Jesús guiaba a los piratas para que las batallas se vieran más reales pero sin tener que lastimarse.



Figura No. 11. Elaborando el parche para uno de los actores.

Un día antes de la representación antes sus compañeros de segundo grado, cada equipo mostró su trabajo y compartieron las emociones que habían vivido. Sergio comentó que hizo nuevos amigos y amigas. Sebastián compartió que nunca imaginó que, entre Diego y él, harían un buen trabajo para hacer un guion teatral.

El día de la representación, los niños se veían muy emocionados, motivados y contentos, todos apoyaban y se ayudaban para pegar los dibujos de la escenografía, algunos otros ayudaron a los piratas a colocarse su parche.

Durante la representación, los niños se veían atentos pero a la vez nerviosos. Al término de la obra, todos pasaron al frente para dar las gracias a los niños de segundo grado. Este momento fue muy emotivo pues los participantes se empezaron a abrazar y a brincar de la emoción por recibir una felicitación de la maestra del grupo y de la directora. Esta acción que tuvieron refleja que entre ellos ahora existe una socialización y que tienen un mejor control de sus emociones, puesto que los abrazos no llegaron a situaciones de empujones o golpes.

Al realizar una evaluación de lo realizado, los niños recordaron el emociómetro que utilizaron consecutivamente, resaltando que les ayudó a conocer y dar a conocer las emociones que estuvieron viviendo, externaron que al ver que alguien estaba triste, con miedo, enojado... les daba una señal que les alertaba sobre algún compañero que necesitaba ayuda o que alguien lo escuchara para buscar una solución a sus dificultades o incluso ser parte de la felicidad que vivía.



Figura No. 12. Alumnos seleccionando en el emociómetro la emoción que vivían.

Sesión 10

Actividad 10: En grupo descifremos las pistas para encontrar el tesoro.

Propósito específico: Favorecer la comunicación verbal y no verbal, el trabajo en equipo, la socialización, el control de emociones y la interacción.

Observaciones

Para esta actividad se utilizaron las pistas recabadas en los juegos anteriores, lo cual despertó la curiosidad del grupo por conocer el lugar y el tesoro escondido. Esta actividad reflejó la comunicación entre los niños para cuestionarse, ¿para qué?, ¿por qué? y ¿cómo? llegar al objetivo con mayor rapidez. Se percibió que cada participante ha incorporado valores y que el control de las emociones e incluso de reglas ha mejorado. Lo anterior permite que los niños aprendan-aprendan a socializar en todo momento de su vida.

Tener la disposición de Aprender-aprender beneficia que las puertas del aprendizaje permanezcan abiertas para incorporar constantemente información que favorezca las habilidades sociales y el control de emociones. Lo anterior posibilita que el sujeto recupere o reconozca las fortalezas del otro o de él mismo, para utilizarlas a favor de sus objetivos o metas.

Durante la pesca de los códigos para resolver las pistas, los niños se organizaron para repartirse las actividades y resolver en el menor tiempo las pistas. Decidieron que la mitad del grupo pescaría los códigos y el resto del grupo las acomodaría en orden. Los niños eligieron en qué grupo estar, quienes se mostraban indecisos recibieron ayuda de sus compañeros para realizar una elección. Carlos se mostraba inseguro y, no sabía a cuál equipo pertenecer, fue Sergio quien le aconsejó ser parte de quienes pescaban ya que él ha visto que tenía una buena concentración y equilibrio.

Al tener los códigos completos y ordenados, se repartieron dos a cada participante. Los niños eligieron a Claudia por su letra legible para que escribiera el mensaje que se iba descifrando, todos mostraron interés y respeto por los turnos.



Figura No. 13. Alumnos descifrando las pistas y platicando de las emociones que se encontraban en sus monedas y sobre su participación durante toda la estrategia.

Al descifrar que el tesoro se encontraba dentro de una caja de cartón, los niños se volvieron a organizar y crearon subgrupos al azar para comenzar la búsqueda.

El equipo número 2 encontró el tesoro. Buscar y encontrar el tesoro causó asombro y alegría en todos los niños. Todos empezaron a brincar y a tomar de manera ordenada su tesoro que consistió en una bolsita con monedas cada una de ellas contaba con una emoción escrita. Mientras interactuaban reflexionaban y reconocían las fortalezas de sus compañeros. Algunos de los comentarios fueron: “sin tu ayuda no habiéramos logrado obtener las pistas”, “controlar tus emociones ayudó a que ganáramos una pista más”, “eres muy bueno para pescar”, “el tesoro son las emociones que tuvimos durante la búsqueda”, “no fue fácil encontrarlo pero con la ayuda de todos lo logramos”, “tu idea de formar grupos fue muy buena para encontrar más rápido el tesoro”...

Las reflexiones y acciones de los niños manifestaron que ahora reconocen, incluyen y valoran a sus compañeros, pero también vemos que ellos se sienten

parte del grupo al ser tomados en cuenta, con ello su autoestima y confianza se ha incrementado.

En cuanto a los niños que no controlaban sus emociones ahora tienen un mejor control sobre ellas, lo cual ha disminuido los conflictos entre compañeros; se percibe un trabajo en equipo con respeto, diálogo, solidaridad, compañerismo, etcétera.

4.1.1 El paradigma y los instrumentos de evaluación utilizados para el análisis de los resultados finales de la intervención

En referencia a la evaluación de proyectos, Quintero 1995 (Citado por Guadián A. 2007 p. 17) nos dice que “La evaluación es un proceso de análisis crítico de todas las actividades y resultados de un proyecto, que tienen por objeto determinar la pertinencia de los métodos utilizados y la validez de los objetivos, la eficiencia en el uso de los recursos y el impacto en los beneficiarios”

En la estrategia “Juguemos a socializar y conocer nuestras emociones” se evaluaron los conocimientos que los participantes adquirieron sobre las emociones. Además, se analizaron los logros en la comunicación y las habilidades y actitudes socio-afectivas que los niños desarrollaron al participar en las actividades.

En otras palabras con la evaluación se valoraron e identificaron las acciones colectivas e individuales que favorecieron a la socialización y al control de las emociones, pero a la vez se identificó que se llegó al propósito establecido. En este punto la información que arrojaron los instrumentos de evaluación como el diario de campo, entrevistas, cuestionarios, etcétera. Nos ayudaron a reflexionar, analizar y sistematizar la información que permitió definir que nuestro proyecto está encaminado a ser sostenible.

Nuestro paradigma utilizado fue la evaluación naturalista (EN) ya que nos orientó a considerar a la misma realidad en la que se encuentran los niños, su contexto real y sus acciones, lo anterior brindaron datos significativos para obtener descripciones más detalladas y explicaciones holísticas, que propiciaron una “credibilidad; hacer adecuaciones para generar una validez externa; verificar los resultados para hacer una comparación con las acciones, para finalmente confirmar los resultados de manera objetiva” (Bhola 1992 p.p. 32-34)

Parafraseando a Bhola (1992 p. 36) como evaluadores no podemos controlar e imponer determinadas situaciones sociales o ciertas emociones para lograr que los niños de la clase de ludoteca tengan una interacción y comunicación que propicie una convivencia sana, más bien tuvimos que acomodarnos a su realidad considerando lo lúdico para que aprendan a vivir la socialización y controlar sus emociones.

El mismo autor añade que *al conocer de cerca el contexto y las acciones de los participantes se pueden obtener datos significativos que permiten una descripción más detallada y explicaciones holísticas que dan credibilidad a los datos recabados* (pp. 32-34)

A partir de lo anterior se realizaron ciertas adecuaciones que generaron una validez externa, ya que se verificaron y compararon los resultados contra las acciones realizadas, para finalmente confirmar los resultados de manera objetiva.

Para dar seguimiento a las acciones que se realizaron y a la manera en la que participaron los distintos actores, se llevó un registro en el diario de campo sobre de las acciones, emociones, actitudes, comunicación, interacción, etcétera, que vivieron los niños de la clase de ludoteca durante las actividades.

Asimismo, se elaboró un álbum con una fotografía y con el dibujo o anotación de lo que significó emocionalmente o socialmente para los niños cada actividad, además se fomentó la evaluación y co-evaluación de los actores.

También se entrevistó a los niños sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales antes y después de la intervención para conocer de cerca sus percepciones sobre la comunicación, interacción, control de emociones y socialización que tenían y tuvieron antes y después de las actividades.

Con un fin semejante se diseñó y aplicó un cuestionario en el que participaron los 19 niños, así se conocieron algunos logros como por ejemplo: el incremento en la comunicación e interacción.

Al llevar a cabo un grupo de discusión con situaciones similares a las que vivían los niños se logró que reflexionaran y se cuestionaran sobre su propia cotidianidad, ello permitió resolver algunos malos entendidos mediante el diálogo.

El registro del cumplimiento de reglas que llevaron a cabo en cada actividad permitió que los actores se autoevaluaran y que reflexionaran sobre sus acciones, pero también aprendieron que para evaluarse no solo es mediante un examen sino que también pueden hacerlo de forma verbal sino de manera escrita. El vaciado de datos nos permitió conocer el progreso de su regulación socioemocional.

Con el mapa gráfico se logró que los niños tuvieran una orientación de lo que se realizaría en cada actividad, así como despertar su curiosidad. Por último, el emocionómetro permitió reconocer y compartir las distintas emociones que se pueden llegar a tener, pero también dio la oportunidad de identificar situaciones emocionales de los otros.

Al engranar la información recabada obtuvimos datos reales sobre la socialización y el control de las emociones que los niños fueron edificando conforme avanzaron las actividades.

4.1.2 Resultados de la implementación de la estrategia

Como ya se ha mencionado, mediante la pregunta problematizadora, la estrategia y su propósito general, así como los hallazgos, se diseñaron las 10 actividades con su respectivo propósito específico (Ver cuadro No. VII). Lo anterior permitió posicionar a los niños en una zona de desarrollo próximo en la que la docente, un compañero más capacitado o una servidora fungimos como mediadores para que por medio del juego entre iguales lograran una interacción y comunicaron que permitiera una socialización y control de emociones.

En el siguiente cuadro se muestran las actividades llevadas a cabo, su propósito específico, la fecha y el instrumento utilizado para realizar la evaluación.

Actividades, objetivos, fechas e instrumentos de evaluación implementados en la clase de ludoteca			
1.- Organizando y evaluando las actividades en conjunto con la maestra.	Propósito específico: Compartir con la docente las actividades a realizar así como la metodología utilizada.	Fecha: Jueves 19 de Abril.	Instrumento: Entrevista a docente y diario de campo.
2.- Realicemos un álbum con la docente y los alumnos.	Propósito específico: Fomentar la coevaluación, la autoevaluación y la evaluación mutua en referencia a la socialización y el control de emociones.	Fecha: Martes 05 de Junio conclusión del álbum, hagamos notar que durante toda la estrategia se trabajó con este instrumento,	Instrumento: Álbum y diario de campo.
3.- Pongamos las reglas para encontrar el tesoro.	Objetivo específico: Comprender las normas o reglas para favorecer la socialización y practicar el control de emociones.	Fecha: Lunes 23 de Abril.	Instrumento: Gráfica de reglas y diario de campo.
4.- Tengamos nuestro mapa para conocer cómo llegar al tesoro.	Propósito específico: Fomentar la comunicación, participación e imaginación de los niños, y así favorecer en su socialización y control de emociones.	Fecha: Martes 24 de Abril.	Instrumento: Mapa gráfico y diario de campo.
5.- Juguemos a resolver los problemas del oso pirata.	Propósito específico: Practicar la resolución de conflictos de convivencia y control de emociones para favorecer el respeto, la tolerancia, el diálogo, etcétera, así como favorecer el pensamiento crítico.	Fecha: Miércoles 25 de Abril.	Instrumento: Grupo de discusión y diario de campo.

6.- Juguemos a mandar un mensaje en la botella para mi compañero.	Propósito específico: Favorecer el autoconocimientos, el respeto y el valor de las diferencias de los compañeros para mejorar la socialización.	Fecha: Miércoles 02 de Mayo.	Instrumento: Entrevistas a alumnos sociales y a niños con deficiencias en sus habilidades sociales. Diario de campo.
7.- Juguemos a adivinar las emociones que tiene el compañero en su catalejo.	Propósito específico: Reconocer mediante la comunicación no verbal las emociones que se pueden tener y sus consecuencias.	Fecha: Jueves 03 de Mayo.	Instrumento: Diario de campo.
8.- Juguemos al cine.	Propósito específico: Favorecer la comunicación para dar a conocer las emociones que se viven a diario.	Fecha: Del Lunes 07 de Mayo al Miércoles 09 de Mayo.	Instrumento: Diario de campo
9.- Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"	Propósito específico: A través de mediadores exteriores (docentes) o compañeros más capacitados favorecer la regulación de las interacciones sociales, control de las emociones, apoyo para recordar las reglas o normas.	Fecha: Del Lunes 21 de Mayo al Miércoles 30 de Mayo.	Instrumento: Emocionómetro y diario de campo.
10.- En grupo descifremos las pistas para encontrar el tesoro.	Propósito específico: Favorecer la comunicación verbal y no verbal, el trabajo en equipo, la socialización, el control de emociones y la comunicación e interacción.	Fecha: Lunes 04 de Junio	Instrumento: Cuestionario y diario de campo.
Cuadro No. VII En las actividades participaron los alumnos, la docente y una servidora, se logró que los niños identificaran reconocieran y controlaran sus emociones, también se disolvieron los subgrupos y se logró que la docente se motivara para diseñar sus actividades.			

La primera actividad, que ya se describió antes, consistió en organizar en conjunto con la maestra cada una de las actividades de manera general, para así estar en la misma sintonía y despertar en ella un interés, creatividad y participación activa.

Durante esta actividad se tuvo el acuerdo de llegar media hora antes de cada actividad para tener el material que se utilizaría y, quedarnos media hora después de concluida la actividad para integrar las evidencias al álbum. Mientras se preparaba el material o se pegaban las fotos o los dibujos de los niños se tuvieron pláticas informales en las que se dio a conocer de manera más detallada el problema de la falta de socialización y el control de emociones por parte de los niños.

De manera sutil se le hicieron saber a la profesora sus deficiencias, ante ello, ella reaccionó de manera favorable y se mostró con la disposición y compromiso durante todas las actividades. También expresó en la entrevista que nuestro apoyo e intervención le sirvió para que aprendiera a realizar actividades atractivas en las que los niños socializaran y practicara el control de sus emociones.

En la misma entrevista expuso que los mismos comentarios y evidencias que se integraron al álbum así como la confianza que manifestaron los niños permitieron que poco a poco se sintiera más motivada y se concientizara sobre la importancia de diseñar sus estrategias bajo un método y con un sustento teórico para trabajar hacia el logro de resultados favorables.

Para generar una motivación en los niños y causar una curiosidad sobre las clases que se iban a llevar a cabo se les entregó una invitación llamativa, en la que se les invitó a ser parte de las actividades de ludoteca para conocer sus emociones y socializar con sus compañeros mediante juegos divertidos de piratas.

Observamos que al tener la invitación en sus manos los niños empezaron a platicar sobre el cofre de monedas que vieron en la invitación. Es importante señalar que las pláticas solo fueron entre compañeros del mismo sub-grupo.

Lo trascendental fue que se logró el objetivo de motivarlos para que despertaran su interés y curiosidad por participaran en las siguientes clases.

Recordemos que antes de la estrategia, algunos de los niños no controlaban sus emociones y hacían travesuras, ofendían o daban algunos golpes a sus compañeros. Otros influían en sus compañeros para no integrar a los niños con deficiencias en sus habilidades sociales. Pero también estos últimos no se autoconocían y por lo tanto no valoraban sus propias diferencias. En otras palabras, no tenían la confianza o autoestima suficiente para socializar con sus compañeros.

Lo anterior nos indicó que los alumnos tanto sociales como niños con deficiencias en sus habilidades sociales, no estaban evaluando sus acciones y no consideraban las emociones que causaban en otros, es decir no estaban siendo conscientes de sus acciones.

Por tal motivo, se planteó la elaboración de un álbum en el que se integró una foto de la actividad y los dibujos o comentarios sobre las emociones que causó cada actividad a los niños. Esta actividad tuvo dos vertientes: una relacionada con la profesora, otra con los alumnos. En la primera los dibujos y comentarios de los niños que se integraron al álbum, así como sus participaciones en las actividades resultaron significativos para la docente. A causa de esto encontró nuevamente el gusto por su profesión e identificó el gran papel que juega en la socialización y el control de emociones de los niños. En tal sentido la maestra pasó de una motivación extrínseca a una intrínseca.

La segunda vertiente fue que los niños, al término de cada actividad realizaron un dibujo o una anotación en una hoja pequeña en la que registraban o dibujaban la emoción que causó en ellos la actividad. Señalemos que en ocasiones sus registros expresaron los sentimientos que tenían hacia la docente, por ejemplo, de gratitud.

En el momento en el que realizaban su dibujo o su anotación los niños se mostraron muy tranquilos y concentrados en escribir o realizar su dibujo, pero no faltaron las conversaciones en las que intercambiaban puntos de vista en cuanto a lo que cada uno creía importante dibujar. Al término del dibujo entre ellos reconocieron y respetaron lo escrito o dibujado, la emoción o acción seleccionada.

Al ver el álbum terminado los niños recordaron, reflexionaron, valoraron y reconocieron su participación, logros y avances tanto de ellos mismos como los de sus compañeros. El producto que habían realizado les permitió identificar que la comunicación e interacción de todos los ayudó a conocerse entre ellos mismos y así poder encontrar el tesoro más fácilmente. Es así que se dio lugar

a la función del lenguaje metalingüística ya que los alumnos podían explicar las emociones que habían vivido y el cómo podían expresarlas a los demás para que los entendieran, pero también cómo ellos las identificaban en otros.

Por lo anterior, consideramos que tener un álbum o un portafolio de evidencias en la ludoteca ayuda a “dar cuenta del progreso personal del alumno” mediante sus trabajos, dibujos, reflexiones, ideas, etcétera que harán constar “sus avances desde un estado de desempeño inferior hacia otro superior”. También permite que la docente “evalúe y reflexione sobre las producciones de los estudiantes, para analizar los progresos de su aprendizaje y al mismo tiempo analice las actividades y estrategias utilizadas”, así mismo los alumnos podrán “reflexionar, analizar, auto-evaluarse y evaluarse entre compañeros” (Díaz Barriga, F. y Hernández G. 2010, p. 347).

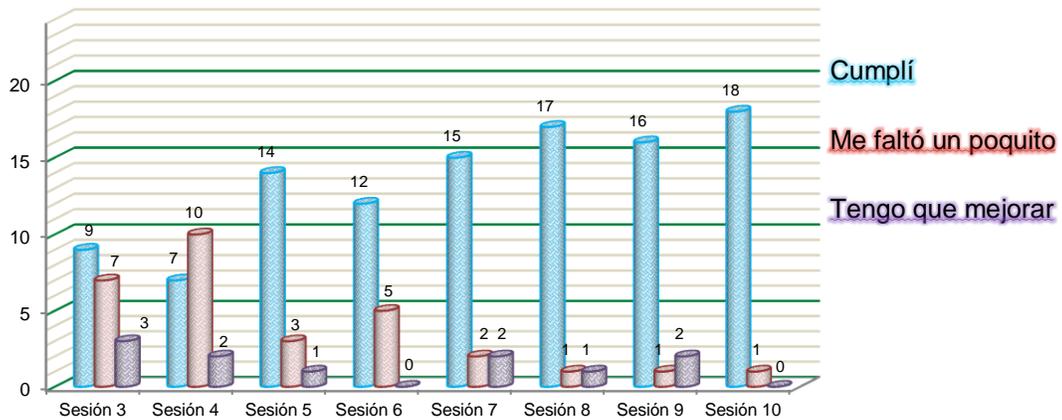
Antes de comenzar con la estrategia también se identificó que no se contaban con reglas a seguir provocando un descontrol en el grupo que ocasionaba la mala convivencia. Por consiguiente, se escribieron propuestas de varias reglas y se decidió que los niños analizaran y eligieran las reglas que ellos consideraban más apropiadas.

En esta actividad los niños reconocieron sin dificultad las reglas que les ayudarían a tener una convivencia sana que provocaría una socialización y el control de sus emociones, mientras hacían un dibujo alusivo a las reglas a seguir los alumnos sociales invitaron a participar a sus compañeros con deficiencias en sus habilidades sociales, ello favoreció la confianza y seguridad.

Para evaluar el cumplimiento de las reglas se utilizó una escala de valoración, la cual llenaban los niños al final de cada actividad. Señalemos que la elección de su opción fue constatada por la docente o una servidora en base a sus acciones.

La siguiente gráfica muestra los avances progresivos en referencia al control de las emociones de los niños que asisten a la ludoteca.

Cumplimiento de reglas para favorecer la socialización y el control de emociones



Gráfica No. 1

Como se puede observar en la gráfica anterior, la ejecución de las reglas por parte de los niños fue en acenso. Si bien tenemos una gráfica que muestra cuantitativamente los avances, resaltamos que ello concuerda con el mejoramiento de su participación, comunicación, interacción, control de emociones, socialización... conforme fueron avanzando las actividades.

Al inicio, las entrevistas de los niños nos hicieron ver que desconocer las actividades que realizarían les causaba incertidumbre. Para encauzar estas sensaciones se realizó un mapa que tenía escritas las actividades que se llevarían a cabo.

Se pidió a los niños que compartieran sus suposiciones sobre cada una de las actividades escritas. Sus comentarios y su participación resultaron muy valiosos pues dieron lugar a que los niños compartieran sus ideas. Después de escuchar sus opiniones se explicó cada una de las actividades. Posteriormente decoraron el mapa, esto suscitó conversaciones sobre sus experiencias de encontrar un tesoro y fue el momento en el que los niños con deficiencias en sus habilidades sociales mostraron mayor confianza. Pero también durante esta

actividad se presentaron algunos conflictos en los que se practicó el control de emociones utilizando el diálogo y la intervención de la docente.

Para evaluar su comprensión ellos crearon su propio mapa con base al que se decoró grupalmente (en ese instante el mapa grupal se guardó). En el momento de su elaboración la mayoría de los niños mostró su gusto por tener su propio mapa. Entonces se dio un momento de ayuda mutua en el que la interacción y comunicación entre niños sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales empezaron a generar una socialización y a practicar el control de sus emociones. Destaquemos que en esta actividad Alejandra pidió ayuda a Claudia para hacer un dibujo.

Tener un mapa permitió que los niños conocieran las actividades que realizarían, lo sobresaliente es que en el momento de crearlo los niños utilizaron su imaginación y se apoyaron entre compañeros para que su mapa contara con todas las actividades que se habían propuesto.

Considerando que los niños sociales tenían diferencias con los alumnos con deficiencias en sus habilidades sociales como por ejemplo esconder las cosas, hacer travesuras, no integrarse al grupo o no permitir la integración, decidimos jugar a resolver los problemas de la foca pirata. Para lo cual adaptamos las situaciones de manera que fueran similares a lo que vivían los alumnos.

Para evaluar la actividad nos apoyamos en la realización de un grupo de discusión en el que se comentó la manera en la que los niños resolvían conflictos sobre el control de emociones y la falta de socialización. La forma en que participaron para expresar sus soluciones a las situaciones que se habían identificado como problemas de socialización y control de emociones fue respetuosa y tolerante. Siendo la función expresiva del lenguaje la cual se vio reflejada en esta actividad debido a que los niños empezaron a compartir sus opiniones o vivencias.

Lo que se destacó fue que tanto los alumnos sociales como los niños con deficiencias en sus habilidades sociales reconocieron y aceptaron que tenían distintas emociones que influían en otras personas y que darlas a conocer ayudaba a que fueran comprendidos o a comprender a sus compañeros.

En la entrevista la docente comentó sus percepciones personales. Se dio cuenta, por ejemplo, de que con el paso de las actividades los niños aprendieron a resolver situaciones de su propia realidad (situaciones planteadas en el grupo de discusión), aprendieron a proponer soluciones, indagar, reflexionar y todo esto mediante el juego

Hasta la actividad antes mencionada los alumnos con deficiencias en sus habilidades sociales aún no se integraban en un sub-grupo, pero sí comenzaban a conversar brevemente con otros compañeros. Por esta razón buscamos seguir reforzando su comunicación e interacción, así que se llevó a cabo la actividad de mandar un mensaje en la botella para otro compañero. Durante la actividad los niños tuvieron la libertad de echar a volar su imaginación además de pedir una opinión o consejo de sus compañeros para decorar su botella y para escribir su mensaje.

El diario de campo nos dejó ver que los niños conocieron nuevas virtudes, habilidades, gustos... de sus compañeros. Esta actividad logró que entre los participantes platicaran sobre las fortalezas de los otros. Incluso cuando cada alumno leía su mensaje se sorprendían al conocer que su compañero identificaba sus gustos, intereses, etcétera.

Si bien los alumnos antes de la estrategia desconocían las emociones que podrían llegar a causar o tener, tampoco relacionaban sus emociones con sus acciones, por lo cual se diseñó la actividad del catalejo y se consideró ver la película "Intensamente".

En el momento de realizar el catalejo, los niños mostraron la gran imaginación que se tiene en la infancia, ya que un vaso de unicel y un rollo de papel fue el detonante para comenzar a platicar sobre los piratas y los tesoros.

Durante la representación con mímica de la emoción puesta en su catalejos, a los niños tímidos les costó trabajo expresarse ante sus compañeros. El aspecto favorable de esta actividad fue que los niños más sociales los motivaron a expresarse sin miedo y sin pena. Esta motivación reflejó más confianza en los movimientos de los niños con deficiencias en sus habilidades sociales.

Conforme fueron pasando las actividades la socialización que se empezó a generar provocó que los niños tomaran la iniciativa de ponerse de acuerdo para llevar algunos alimentos para compartir durante la transmisión de la película.

En los tres días que duró la transmisión de la película los alumnos se mostraron con más confianza para interactuar y comunicarse. Al término de la actividad los alumnos elaboraron y explicaron la ficha en la que dibujaron la emoción con la que se identificaron: 11 se identificaron con alegría, 3 con tristeza, 3 con enojo y 2 con desagrado.

Las explicaciones y escucha que mostraron ante el grupo permitieron ver que se fortaleció el respeto y la valoración por las diferencias. Además, los alumnos reconocieron que las distintas emociones se pueden llegar a presentar en ellos y en otras personas. Así mismo, identificaron que las mismas emociones pueden favorecer u obstaculizar su socialización o su convivencia.

Como era evidente antes de implementar la estrategia **Juguemos a socializar y a conocer nuestra emociones mediante la comunicación** los niños solo platicaban y se llegaban a apoyar siempre entre los mismos, además no lograban cohesionarse como grupo. Valorando las actividades 3, 4, 5, 6, 7 y 8 de la estrategia consideramos pertinente que era momento de corroborar si las actividades antes señaladas habían conseguido cambios significativos.

La función representativa del lenguaje los niños la utilizaron al elaborar y ver su mapa el cual les permitió saber que tendrían que realizar la obra teatral. En la organización de ésta actividad tanto la docente como una servidora solo fuimos mediadoras para que los niños logaran su objetivo.

En el momento de elegir su equipo (escenografía, vestuario, guion...) existió un respeto por las elecciones y fue un momento en el que los mismos niños tuvieron la opción de ser parte de un equipo de acuerdo a sus habilidades y gustos para integrarse al grupo más afín a ellos.

La participación de los niños en las seis sesiones para la elaboración de la obra teatral fue una evidencia clara de los cambios que el mismo juego puede provocar. Se logró, por ejemplo, el respeto por la elección de cada participante para ser parte de la elaboración de la escenografía, del guion, del vestuario o de actuación, propiciando así el incremento de su autorregulación, planeación, memoria, imaginación, trabajo en equipo, compañerismo, etcétera.

A la par se llevó el emocionómetro en el que durante todas las sesiones los niños seleccionaron su emoción. Lo anterior generó que entre iguales pero también en sentido vertical, niños-docente, se entablara una comunicación, escucha y alteridad para compartir los sentimientos, emociones o dificultades por las que estaban pasando. De aquí la importancia de lograr un ambiente de confianza que permita preguntar u orientar al otro para favorecer el control de sus emociones o la misma socialización.

Destaquemos que los niños fueron quienes tomaron decisiones grupales para llevar a cabo la obra teatral. Si bien la docente o una servidora los apoyamos orientándolos, fueron ellos mismos quienes planearon y diseñaron a su ritmo la obra teatral. Lo anterior nos muestra que la función pragmática del lenguaje estuvo explícita al provocar reacciones de colaboración entre ellos mismo al ponerse de acuerdo para la organización del representación.

Al finalizar la obra teatral, constatamos que tener una planeación basada y sustentada en el juego guiado puede conducir a los niños hacia un desarrollo socio-emocional. Este favorece su autoconocimiento, el respeto por el otro, el identificar y conocer las distintas emociones que puede tener. También facilita el trabajar en equipo, asimilar la realidad en la que se encuentran, practicar y conocer distintos roles que se viven en la sociedad, practicar el control de sus emociones... todo en favor de formar ciudadanos que contribuyan al desarrollo de la sociedad.

Por último, para verificar que su socialización había mejorado y que eran capaces de tener un mayor autocontrol de sus emociones, se pidió que pescaran letras con las que resolverían las pistas obtenidas.

Nos percatamos que los subgrupos se difuminaron por completo, es decir que se logró una cohesión grupal lo que se logró por la socialización, el control de las emociones y el juego. Estos resultaron partes esenciales para conocerse entre compañeros y con ello valorar y utilizar las diferencias y fortalezas de cada uno en favor de llegar a su objetivo que fue encontrar el tesoro.

Fue sorprendente que los niños se organizarán en equipos para encontrar más rápido el tesoro. Mientras la mitad pescaba las letras, el resto las ponía en orden para descifrar el mensaje. Así mismo fueron capaces de reconocer las fortalezas de los otros y quienes mostraban indecisión eran orientados por sus compañeros.

El cuestionario aplicado al finalizar la estrategia mostró que los niños se sienten contentos por ser parte de la ludoteca, que su comunicación con la docente mejoró así como la relación entre compañeros. De igual manera, las entrevistas aplicadas a los niños sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales dejan ver que los niños se sienten integrados y expresan de manera segura sus emociones y sentimientos.

En cuanto a la comunicación las funciones del lenguaje se vieron explícitas ya que los niños utilizaron la función expresiva al emitir sus opiniones o vivencias.

En pocas palabras podemos decir que la estrategia logró transformaciones significativas ya que se cumplió el propósito general de *Desarrollar la comunicación para mejorar las habilidades sociales y el control de emociones en los niños de la escuela Cervantino que participan en la ludoteca.*

4.1.3 Las semejanzas y diferencias a partir de las categorías del diagnóstico, de la intervención y de la evaluación

Los instrumentos de evaluación para el diagnóstico nos brindaron información necesaria para identificar el problema real al que se enfrentaban los alumnos de la clase de ludoteca.

Para facilitar la selección de información de los instrumentos de diagnóstico, utilizamos categorías (necesidades, aspectos que favorecen a las transformaciones, falta de integración, socialización y deficiencias en las habilidades socialización), lo que coadyuvó al agrupamiento de acciones, actitudes o patrones similares de las ideas derivadas de lo recabado en los instrumentos que se aplicaron. Por su parte las subcategorías ayudaron a profundizar y localizar los hallazgos que mostraban el problema real sobre la falta de socialización y control de emociones.

En la siguiente tabla se muestran las categorías y subcategorías para el diagnóstico.

Categorías para el diagnóstico	
Necesidades en la clase de ludoteca	a) Recursos materiales. b) Falta de actividades planeadas.
Necesidades de la profesora	a) Planeación de actividades. b) Seguimiento de transformaciones.
Aspectos que favorecen al logro de transformaciones sociales	a) Alumnos que tienen disposición en contribuir con las actividades. b) Apoyo en casa.
Falta de integración y socialización por parte de los alumnos	a) Alumnos que son capaces de integrarse. b) Alumnos que no permiten la integración de sus compañeros. c) Alumnos que son influenciados por sus compañeros para no interactuar o comunicarse con otros compañeros.
Necesidades de los alumnos	a) Motivación y escucha de por parte de la docente. b) Interactuar y comunicarse. c) Socializar. d) Controlar emociones.
Alumnos con deficiencias en sus habilidades sociales.	a) Falta de confianza. b) Temor por no ser el centro de atención. c) Falta de auto-conocimiento. d) Desconocimiento de las habilidades, gustos, intereses..., de los otros compañeros.

Después de la categorización se llevó a cabo el vaciado de la información en un cuadro de triangulación, tomando en cuenta el contexto, las prácticas de los sujetos y la teoría, dando así una fundamentación y validación de las acciones que tenían los alumnos y la docente de ludoteca. (Ver anexo 1, p. 109)

Ahora bien, durante la implementación y evaluación nos percatamos que las categorías antes mencionadas no correspondían a los datos que nuestros instrumentos de intervención y evaluación habían generado, por tal motivo se diseñaron las siguientes.

Categorías utilizadas en el seguimiento y evaluación de la estrategia
<p>Situaciones que favorecen la socialización. Se muestran las acciones que los sujetos (alumnos o maestra) realizan y que favorecen la comunicación, interacción y por ende la socialización.</p>
<p>Aspectos que contribuyen al control de las emociones. Hechos o situaciones en las que los alumnos controlan sus emociones y que benefician a la socialización.</p>
<p>Situaciones entre compañeros que favorecen la socialización o el control de emociones. Acciones en las que los alumnos se ponen en el lugar del Otro para entender y valorar pensamientos, ideas, gustos, tradiciones, etcétera, que ayudan a conocerse entre ellos así como a autoconocerse.</p>
<p>Momentos en los que se practica el respeto, tolerancia, diálogo.... Circunstancias en las que los alumnos practican el respeto, la tolerancia, la escucha... en favor de la socialización o el control de sus emociones.</p>
<p>Acciones o actitudes que requieren de ajustes, apoyo o del diseño de nuevas actividades Deficiencias de los sujetos que requieren el ajuste o diseño e implementación de nuevas actividades o estrategias que refuercen la socialización o el control de emociones.</p>
<p>Situaciones que obstaculizan el logro de los propósitos Acciones que desfavorecen el logro de los propósitos de cada actividad.</p>
<p>Aprendizajes Aprendizajes que se derivan de las actividades y de la propia comunicación, interacción, socialización, control de emociones, participación, etcétera.</p>
<p>Momentos en el que el juego contribuye con la socialización o el control de las emociones. Formas en las que el juego beneficia a la socialización y al control de emociones.</p>

Como se aprecia en el cuadro anterior, se diseñaron nuevas categorías debido a que las acciones de los participantes tuvieron acciones y actitudes distintas a las del diagnóstico.

Con la información clasificada se hizo una comparación con el antes, durante y el después de la intervención, con la finalidad de verificar si la estrategia logró cambios significativos o si era necesario realizar adecuaciones o planear nuevas actividades.

Comparaciones a partir de las categorías utilizadas			
	Antes	Durante	Después
Los alumnos	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Existían subgrupos. ✓ A los niños no les agradan las actividades de ludoteca. ✓ Había alumnos que no permitían la integración de sus compañeros. ✓ Los niños con deficiencias en sus habilidades sociales no se integraban a un grupo por timidez o miedo. ✓ Habían alumnos que influían en sus compañeros para no entablar una comunicación o socialización con otros compañeros. ✓ Existían alumnos que no controlaban sus emociones. ✓ Los niños no reconocen y no expresan sus emociones entre ellos o con la docente. ✓ Los niños no resolvían sus problemas en referencia al descontrol de emociones o falta de socialización. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños mostraron disposición por participar en las actividades. ✓ En cuanto a los niños con deficiencias en sus habilidades sociales, en las primeras actividades les costó un poco de trabajo compartir sus ideas, sentimientos o emociones, pero los niños que tienen un rol de líderes los invitaron a participar. ✓ Al realizar la obra teatral se comenzaron a percibir cambios. ✓ La disposición de la docente permitió que los niños se acercaran a ella para darle a conocer sus necesidades, gustos, interés... ✓ Los niños aprendieron a buscar soluciones a sus problemas inmediatos. ✓ Con el emocionómetro los participantes aprendieron a reconocer y compartir sus emociones vividas. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sé percibió un aprendizaje recíproco (conocer al otro, respetarlo, ponerse en el lugar del otro...) que benefició a la socialización y al control de las emociones. ✓ Entre los niños se generó una empatía que permitió un cambio de actitud. ✓ Los niños trabajaron en equipo y se percibieron motivados. ✓ Mediante el juego los niños aprendieron a respetar las reglas, al compañero... ✓ Los alumnos que influían en otros las diferencias ayudan a dinamizar al grupo. ✓ Los subgrupos desaparecieron. ✓ Los niños buscaron opciones para dar soluciones a determinados obstáculos, utilizando el diálogo, respeto, etcétera. ✓ Los alumnos aprendieron a evaluarse y coevaluarse.
La docente	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra tenía concepto bago de lo que es el juego. ✓ La profesora ayudaba a que los niños reflexionaran sobre sus actitudes o conflictos. ✓ La maestra no creaba un ambiente de confianza, además que era vista por los alumnos como una autoridad y no como alguien con quien jugar, reír, platicar... ✓ Además no tenía con un buen control sobre el grupo, ✓ No precisaba reglas. ✓ La maestra no se involucraba con los niños en las actividades lúdicas. ✓ Las actividades que realizaba a profesora no eran del interés y gusto de los niños. ✓ La maestra no sustentaba teóricamente sus actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Al ser partícipe de la planeación, la maestra logró tener un referente teórico sobre el juego. ✓ La misma práctica le ayudó a constatar la teoría. ✓ La elaboración del álbum ayudó a que conforme avanzaron las actividades la maestra tuviera más interés y motivación por continuar con la estrategia ya que empezó a percatarse de los avances de los niños. ✓ Al ser la maestra una participante más de las actividades, los alumnos notaron cambios que les dio la confianza de acercarse a la profesora para compartirle sus experiencias, emociones, etcétera. ✓ Conforme avanzaban las actividades, la docente se mostró más interesada por conocer más sobre el tema de la socialización y el control de emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La maestra se percató de la importancia de tener una planeación que considere las necesidades, intereses, gustos... de los niños. ✓ La maestra obtuvo aprendizajes que le permiten contribuir con la socialización y el control de las emociones de los niños. ✓ La teoría y la misma práctica permitió que la maestra constatar la importancia del juego, las emociones y de la socialización. ✓ La maestra muestra más interés en conocer a sus alumnos lo que le permite estar sensible a ellos para apoyarlos en el desarrollo de las actividades. ✓ Los alumnos compartieron que ahora la maestra interviene cuando ellos lo solicitan para resolver conflictos mediante el diálogo.

Las actividades	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Las actividades no favorecían a la socialización. ✓ Los niños indicaron que existía el juego libre constantemente, esto ocasionaba que los participantes se aburrieran. ✓ La maestra comentó que no se contaba con el material en tiempo y forma. ✓ Los niños indicaron en sus entrevistas que no se llevan a cabo actividades lúdicas. ✓ Las entrevistas de la docente dejó visualizar que las actividades eran individuales, pero ella comentó que el trabajo en equipo es esencial. ✓ Los niños en sus entrevistas compartieron que no existía una guía para utilizar el material. ✓ No se tiene una supervisión. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los niños se motivaron con la invitación para la clase de ludoteca. ✓ Los niños reflexionaron sobre sus avances al auto-evaluarse. ✓ Los niños se sintieron con la libertad de expresar sus emociones a su vez aprendieron que las reglas les ayudan a tener una convivencia sana. ✓ Las actividades anteriores a la obra teatral permitieron que los niños empezaran a asimilar lo concerniente al control de las emociones y a la socialización, pero fue hasta la realización de la obra teatral que ellos mismos se organizaron, reconocieron y respetaron las decisiones de los demás poniendo en práctica lo aprendido anteriormente... ✓ Nuestra intervención permitió a la docente mejorar su comunicación su directora para obtener los materiales necesarios. 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Las actividades permitieron que los niños tuvieran una interacción y comunicación que les ayudó a conocer a sus compañeros, lo anterior les benefició en mejorar su socialización y practicar el control de sus emociones. ✓ Mediante las reglas estipuladas los niños lograron tener una mejor socialización así como una practicar del control de sus emociones. ✓ Hoy en día los niños comparten su experiencia con otros compañeros, ello nos refleja que las actividades logaron construir un ambiente sociable y armónico. ✓ Los alumnos con deficiencias en sus habilidades sociales comparten en sus entrevistas que lograron sentirse con la confianza necesaria para expresar sus emociones.
<p>Cuadro No. VIII. Contraste, la estrategia y las actividades que se llevaron a cabo permitieron que tanto los niños como la docente lograran tener una comunicación e interacción que permitió una socialización la cual les permitió conocer y valorar las diferencias de los demás para con ellas lograr sus objetivos.</p>			

Como se aprecia en el cuadro anterior las acciones y participaciones tanto de los niños sociales como de quienes presentan deficiencias en sus habilidades sociales tuvieron transformaciones significativas que impactaron en su socialización y en el control de sus emociones. Además de ello se obtuvieron transformaciones en la docente que fueron fundamentales para que los niños mediante el juego aprendieran a dialogar, organizar, crear, inventar... y sobre todo a tener una convivencia sana e inclusiva que se manifiesta en la forma en que interactúan y se comunican en otros contextos.

Las semejanzas que se encontraron fueron las siguientes

Durante las actividades, los niños mostraron disposición para trabajar en equipo y conocer a los otros, tal y como lo indicaron en el cuestionario y en las entrevistas de diagnóstico.

Como ya se ha mencionado, se observó había niños que influenciaban en otros para no hablarle a sus compañeros con deficiencias en sus habilidades sociales, causal que fragmentaba al grupo.

Se identificó que los niños no lograban ponerse en los zapatos del otro, sin embargo con las actividades y, sobre todo con los grupos de discusión ellos mostraron su sensibilidad hacia situaciones en las que la falta de comunicación e interacción causaban emociones de tristeza en otros.

Además se apreció que los niños con deficiencias en sus habilidades sociales no se comunicaban con los niños sociales y, viceversa, pero los niños que tenían el rol de líderes contribuyeron a que poco a poco se tuviera una confianza recíproca para compartir ideas, pensamientos, experiencias...

La docente no tenía interés por las acciones de sus alumnos ello le obstaculizaba observarlos y escucharlos. Al ser parte de las actividades ella misma detectó que la falta de reglas, de una planeación sustentada y de un juego guiado repercutían en la socialización y en el control de las emociones de los niños.

En la entrevista de diagnóstico la docente se mostró dudosa de saber cuántos alumnos tenía, incluso desconocía el problema que se estaba viviendo. Al término de la estrategia se ve que el mismo empeño, profesionalismo y dedicación de la docente permitió que los niños tuvieran transformaciones en sus acciones motivo que permitió que nuevamente la docente pusiera a flote su creatividad, compromiso y profesionalismo.

Además, observamos que la maestra no resolvió los problemas de los niños sino que intervino en el momento adecuado para que los alumnos buscaran alternativas para solucionar sus diferencias utilizando el diálogo, la comunicación, el respeto, la tolerancia, etcétera.

Las diferencias encontradas son:

En el cuestionario de diagnóstico los niños manifestaron que la ludoteca no les agradaba, pero la profesora comentó en su entrevista lo contrario.

La maestra comentó que el material para llevar a cabo sus actividades no se encontraba en tiempo y forma. Durante las actividades percibimos que ella no estaba teniendo una comunicación con su directora para pedir el material o apoyo para el cumplimiento de las actividades.

La maestra decía tener una buena comunicación con sus alumnos, así como lo importante que son las actividades grupales. Sin embargo, mediante las observaciones y las respuestas de las entrevistas, definimos que eran pocas o nulas las actividades grupales que realizaba.

La maestra consideraba incapaces a los alumnos de resolver sus propios conflictos, los mismos grupos de discusión le permitieron tener otra perspectiva sobre las capacidades de los niños.

4.2 Evaluación del proceso de la intervención

La metodología

La Investigación acción participativa (IAP) nos introdujo en un proceso de conceptualización en el que se logró tener un contacto directo con los participantes de la clase de ludoteca lo que posibilitó ejecutar, analizar y evaluar acciones en favor de la socialización y en el control de las emociones.

Los referentes teóricos

La parte teórica permitió comprender, delimitar y conceptualizar la realidad a la que se enfrentaban los alumnos de la clase de ludoteca y con ello tener una guía durante nuestra investigación e intervención. De forma indirecta se impactó en la docente ya que para ella tener referentes teóricos le ayudó a tener una visión nueva para su práctica pedagógica.

El diagnóstico

De acuerdo con los instrumentos de diagnóstico (entrevistas, cuestionarios, diario de campo y grupo de discusión) consideramos que éstos fueron los adecuados ya que nos permitieron visualizar el problema real sobre la comunicación, socialización y control de emociones al que se enfrentaban los niños que asisten a la ludoteca, permitiendo tener una intervención desde raíz lo cual ayudó a tener cambios significativos.

La pregunta problematizadora

La **pregunta problematizadora** dio la pauta para no desviarnos en situaciones que no eran la verdadera causa del problema y así se descubrió que había que trabajar sobre el control de emociones o a la socialización de los niños, además de tener la mirada puesta en los sujetos, el contexto y el tiempo pero sobre todo en la comunicación que se debería de construir.

La estrategia

La estrategia fue innovadora porque estuvo sustentada teóricamente permitiendo identificar las necesidades, gustos, intereses, contexto interno y externo de los niños. Tomar al mismo juego como herramienta para que los niños aprendieran ayudó a que los participantes lograran tener una participación activa que benefició su socialización y la práctica del control de sus emociones mediante la comunicación e interacción.

El propósito general

Consideramos que el propósito fue el adecuado ya que con él nos encausamos en lograr que los niños de la ludoteca desarrollaran sus habilidades socioemocionales a través de la comunicación. Si bien nuestro propósito no fue lograr transformaciones en la docente al integrarla en las actividades le permitió fortalecer algunas áreas de mejorar como la planeación de sus actividades lúdicas.

Las actividades

La planeación de las actividades contó con propósitos específicos que permitieron organizar las acciones a realizar, estimar el tiempo, los recursos y el sustento teórico necesario para direccionar a los alumnos hacia un aprendizaje significativo a través del juego para mejorar el control de sus emociones y de su socialización.

Las categorías para sistematizar y analizar la información

Las categorías que se utilizaron coadyuvaron a sistematizar la información recabada de los instrumentos aplicados, lo que permitió tener los hallazgos más relevantes y fehacientes de las facetas del diagnóstico, la implementación y la evaluación.

La evaluación

Los instrumentos que se utilizaron (diario de campo, grupo de discusión, álbum, emocionómetro, entrevistas, registro del cumplimiento de reglas y cuestionario) para realizar la evaluación fueron los pertinentes ya que revelaron las transformaciones que fueron teniendo los alumnos al ser partícipes de las actividades. Además de verificar que nuestra implementación, investigación e intervención estaba siendo la adecuada para lograr cambios significativos.

La comunicación

La comunicación que se logró entre los receptores y los emisores permitió que se diera lugar a una interacción en la cual por medio del lenguaje se compartieron las emociones que cada uno de los niños vivía favoreciendo así la socialización entre ellos e incluso con la maestra.

De igual manera las funciones del lenguaje contribuyeron a que los niños dieran un significado a lo que comunicaban.

Conclusiones

En la presente investigación constatamos que la IAP tiene un ciclo que constantemente nos posiciona en un proceso de conceptualización que permite enrolarnos en la misma IAP, otorgando la posibilidad de conocer de manera directa las dificultades y acciones que tienen los actores.

Por su parte, los instrumentos para recabar información brindaron hallazgos que al engranarlos con la teoría dieron lugar a una investigación sustentada y con ello las bases para intervenir y lograr transformaciones que impactaron en una socialización y control de emociones. Para lo anterior es importante conocer las deficiencias, fortalezas, gustos, intereses, importancia del juego, el papel de las emociones y de la socialización...

Al tener una mirada holística se consideró la investigación acción participativa (IAP) y se articuló con la comunicación para crear vínculos o apegos en los que se dio una interacción entre sujetos a través de estrategias innovadoras que conllevaron a transformaciones en el contexto social y educativo.

Ahora bien, al innovar se lograron realizar cambios en los que se involucraron y consideraron a los sujetos, sus prácticas, su contexto, sus necesidades, referentes teóricos, etcétera.

Lo anterior brindó el sustento y la seguridad suficiente para realizar las adecuaciones necesarias a las actividades, permitiendo una flexibilidad que contribuyó al logro de los propósitos.

No pasaremos por alto que la elaboración de un informe sobre lo realizado de principio a fin de la intervención dio a conocer las transformaciones que contribuyeron al control de las emociones y de la socialización de los alumnos. Es así que constatamos que la infancia es un momento crucial para que mediante el juego se propicie un intercambio de interacciones y comunicación entre iguales para dar lugar a un desarrollo socio-emocional.

Es así que al sistematizar, sustentar y engranar la información a través de la categorización podemos afirmar que la estrategia llevada de la mano de la IAP, de las sesiones lúdicas y bajo un enfoque socio-constructivista ofrece transformaciones en las habilidades socioemocionales de los niños.

Si bien lo anterior es de gran importancia todo ello no se podría haber logrado sino fuera por la comunicación en la que se enfatizó para que los niños logaran eliminar las barreras que les obstaculizaba interactuar entre iguales, restringiéndoles conocerse, trabajar en equipo, hacer nuevas amistades, etcétera.

Al conjugar tanto la comunicación, con las habilidades sociales y el control de emociones los niños lograron expresar e identificar las emociones de otros, trabajar en equipo, mejorar su autoestima, etcétera.

Referencias bibliográficas

- Alcocer, M. (1998) *Investigación-Acción Participativa*. Galindo, J. (coord.), en: *Técnicas de Investigación en Sociedad, Cultura y Comunicación*. México: Addison Wesley Logman. pág. 442-463.
- Alonso, E. (2015) "La socialización a través del juego" (tesis de licenciatura) Universidad Pedagógica Nacional. Michoacán. Recuperado de: <http://www.bibliotecaupn161.com.mx/tesis/103ALONSOCASTRO.pdf>
- Asociación Española de Fabricantes de Juguetes (2000). Pág. 7. "El juego y el juguete en la educación infantil" Recuperado de: http://www.euskadi.eus/contenidos/informacion/gura_materiales/es_esjuego/adjuntos/juego_educacion-1.pdf
- Bericat E. (2012) "Emociones" Universidad de Sevilla, España. Recuperado de: <http://www.sagepub.net/isa/resources/pdf/Emociones.pdf>
- Bhola, H.S. (1992). *Paradigmas y modelos de evaluación*, en: *La evaluación de proyectos, programas y campañas de alfabetización para el desarrollo*. Instituto de la UNESCO para la Educación, Santiago de Chile.
- Cándido, A. y García E. (2011) "El mundo de emociones" Recuperado de: <https://elmundodelasemociones.webnode.es/la-emocion/teorias-principales/>
- Cembranos, Montesinos y Bustelo (1989). *La animación sociocultural. Una propuesta metodológica* Madrid, Editorial Popular. Pp. 23 a 52.
- Catalá M.J. (2014) "Cultivando emociones 2" Valencia, GENERALITAT VALENCIANA recuperado de: <http://www.juntadeandalucia.es/educacion/webportal/ishare-servlet/content/39e5fa35-716b-4330-b56b-743d45010db2>
- Chávez, A.L. (2001) "Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky" Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025206>
- Chóliz (2005) "Psicología de la emoción: el proceso emocional" Universidad de Valencia. Recuperado de: <https://www.uv.es/choliz/Proceso%20emocional.pdf>
- Contreras, J. D. (1994). *¿Qué es? ¿Cómo se hace?* Revista Cuadernos de Pedagogía, No. 224. pág. 4-7.

- Delgado, B. y Contreras, A. (s.f) "Desarrollo social y emocional" Recuperado de: http://eoepsabi.educa.aragon.es/descargas/H_Recursos/h_1_Psicol_Educacion/h_1.2.Aspectos_sociales/3.2.Desarrollo_social_emocional.pdf
- Departamento de psicología la salud de la Universidad de Alicante (s.f) " Tema 6. Lenguaje y Comunicación" licenciatura de humanidades universidad de alicante psicología básica. Recuperado de: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/4298/6/TEMA%206.LENGUAJE%20Y%20COMUNICACION.pdf>
- Díaz, C. (2014) "Creación de un taller ludotecario en el distrito Nervión, Sevilla" Universidad Pablo de Olavide. Recuperado de: https://www.upo.es/export/portal/com/bin/portal/fcs/responsabilidad/Acreditacion_GES/1412673744059_21_dxaz_mulax_cristina.pdf
- Díaz, F. y Hernández G. (2010) "Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo". Ciudad de México, México: McGraw - Hill 3ª. Edición.
- Falco, P. "La teoría de Vigotsky: Principios de la psicología y la educación" Premisa básica de la teoría de Vigotsky. Benemérita universidad autónoma de puebla facultad de psicología licenciatura en psicología teorías del aprendizaje docente. Recuperado de: <http://slideplayer.es/slide/1057126/>
- Fals, O. (2005). Investigación acción participativa. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=op6qVGOGinU>
- Fernández P. y Ruíz, D. (2008) "La Inteligencia emocional en la Educación" Facultad de Psicología, Departamento de Psicología Básica, Universidad de Málaga, Campus de Teatinos S/N (29071). Málaga. Recuperado de: http://www.investigacion-psicopedagogica.org/revista/articulos/15/espanol/Art_15_256.pdf
- Ferreiro R., 2014 "Cómo ser mejor maestro El método ELI" Estrategia didácticas del momento PI: el procesamiento de la información. México, D.F. trillas. pág. 294.
- Flores, D. (2010) "La escuela como agente socialización en los niños" recuperado de: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2349/1/tps647.pdf>
- Flores, J. (2010) "Apuntes de la materia unidad B" Universidad Autónoma de San Luis Potosí México. Recuperado de: <http://www.ingenieria.uaslp.mx/Documents/Apuntes/HUMANIDADES%20B.pdf>
- Gallardo P. (2007) "El desarrollo emocional en la educación primaria (6-12 Años) Secretariado de publicaciones Universidad de Sevilla Recuperado de:

<http://institucional.us.es/revistas/cuestiones/18/09%20desarrollo%20emocional.pdf>

- Garaigordobil M. (1994) "Evaluación de una intervención psicoeducativa en sus efectos sobre la conducta prosocial y la creatividad" Recuperado de: https://books.google.com.mx/books?id=W_Dmwy76lr4C&pg=PA37&lpg=PA37&dq=Bruner+El+juego+es+una+forma+de+socialización+que+prepara+para+ocupar+un+lugar+en+la+sociedad+adulta&source=bl&ots=UFwWr6C90J&sig=HzDMfCtluCVv2CYh6lFeLpGZymA&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj4g5OonePZAUn0YMKHTZ-C0gQ6AEIJzAA#v=onepage&q=Bruner%20El%20juego%20es%20una%20forma%20de%20socializaci%C3%B3n%20que%20prepara%20para%20ocupar
- Goleman, D. (1998). "La práctica de la inteligencia emocional" Focus. Barcelona: Kairos
- Gómez N. s.f *Los tenis de Carlos* Kipantla 006. CONAPRED recuperado de <https://descargas.cicloescolar.com/los-tenis-de-carlos-libro-de-cuentos-kipatla-pdf/>
- González A. D., Rodríguez A. Á y Hernández D. (2011) "El concepto zona de desarrollo próximo y su manifestación en la educación médica superior cubana" Centro para el Desarrollo Académico sobre Drogodependencias de la Universidad Médica de La Habana (CEDRO). La Habana, Cuba. Recuperado de: http://www.bvs.sld.cu/revistas/ems/vol25_4_11/ems13411.htm
- González C. (2013) "Las habilidades sociales y emocionales en la infancia" Universidad de Cádiz. Recuperado de: http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/10498/16715/Trabajo%20Final%20de%20Grado_Cristina%20Gonz%C3%A1lez%20Correa.pdf
- Guardia, N. V. (2009) "lenguaje y comunicación" Coordinación educativa y cultural centroamericana Colección Pedagógica Formación Inicial de Docentes Centroamericanos de Educación Primaria o Básica. Recuperado de: <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan040441.pdf>
- Guadián, A. (2007). El paradigma cualitativo en la investigación Socio-educativa. San José de Costa Rica: CECC. Recuperado <http://www.fceia.unr.edu.ar/geii/maestria/2014/DraSanjurjo/12de20El%20Paradigma%20Cualitativo%20en%20la%20Investigacion%20Socio-Educativa.pdf>
- Hernán J y Gómez J.G 2009 "Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana" recuperado de

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Latorre, S.J. 2013. "Mediación pedagógica en los trastornos generales del aprendizaje: Una mirada terapéutica" Recuperado de: <file:///C:/Users/LAURA/Downloads/4229-1-19202-1-10-20140724.pdf>.

López, C. y Heredia, Y. (2017) "Marco de referencia para la evaluación de proyectos de innovación educativa" Tecnológico de Monterrey. Monterrey Nuevo León. Recuperado de: http://escalai.com/wp-content/uploads/2018/12/Gui%CC%81a-de-aplicacio%CC%81n-Corregida_2.pdf

Martínez, C. (2009) "El juego como alternativa en el proceso de socialización de niños con parálisis cerebral" Morelia, Michoacán, México 2009. Recuperado de: <http://imced.edu.mx/tesis/eljuegocomoalternativaenelprocesodesocializacion.pdf>

Melero, M.A. y Fuentes M.J. (1992) "Las amistades infantiles: Desarrollo, funciones y pautas de intervención en la escuela" Revista investigación de la escuela. Departamento de Educación. Edificio Interfacultativo. Universidad de Cantabria y Universidad de Málaga.

Moll. L. (1993) "Vygotsky y la educación" (2 E) Buenos Aires: Aique.

Moschen, J. C. (2005). "Conceptos básicos para el análisis". En: *Innovación educativa: Decisión y búsqueda permanente*. Buenos Aires: Bonum. Pp. 11 a 37.

Moral F. y García R. (2003) "Un nuevo lenguaje en la red" Málaga. Recuperado de: https://www.uma.es/departamento-de-psicologia-social-trabajo-social-antropologia-social-y-estudios-de-asia-oriental/navegador_de_ficheros/psicologia-social/descargar/documentos/felix-moral/comunicar_2003.pdf

Moschen, J. C. (2005). "Conceptos básicos para el análisis". En: *Innovación educativa: Decisión y búsqueda permanente*. Buenos Aires: Bonum. Pp. 11 a 37.

Nicolau, P. (1994) "Comunicación y juego. Usos del lenguaje infantil en diferentes situaciones de juego. CL&E, 1995, 28, pág. 29-36.

Ortega, J. (s.f.) "La socialización de los estudiantes de enseñanza media superior y la influencia de los medios masivos de comunicación en su desempeño escolar: el caso de la escuela preparatoria Rubén Jaramillo de Mazatlán, Sinaloa" Recuperado de:

- http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/area_tematica_07/ponencias/1459-F.pdf
- Ortego, M.C., López, S., y Álvarez, M.L. s.f “Ciencias psicosociales 1” Universidad de Cantabria. Recuperado de: https://ocw.unican.es/pluginfile.php/1420/course/section/1836/tema_07.pdf
- Patiño (2017) “La educación socioemocional en el Nuevo Modelo Educativo: razones y desafíos” Recuperado de: <http://www.estepais.com/articulo.php?id=1160&t=la-educacion-socioemocional-en-el-nuevo-modelo-educativo-razones-y-desafios>.
- Perkins D. (2001) “La escuela inteligente” Editorial Gedisa, S.A. España.
- Que Significado.com. (s/f.). “Lúdico” Disponible en: <http://quesignificado.com/ludico/>
- Rizo, M. (s.f) “La comunicación como base para la interacción social. Aportaciones de la comunicología al estudio de la ciudad, la identidad y la inmigración” Recuperado de: http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_03/contemporanea_n03_06_garcia.pdf
- Rodríguez. M.J. y Martín M.J. (2013) “El Juego en la etapa de Educación Infantil (3- 6 años): El Juego Social” Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/3993/1/TFG-G%20365.pdf>
- Sabater (2017) “Daniel Goleman y su teoría sobre la inteligencia emocional” Recuperado de: <https://lamenteesmaravillosa.com/daniel-goleman-teoria-inteligencia-emocional/>
- Sánchez, M. y Escamilla, J. (2018) “perspectivas de la innovación educativa en universidades de México, Experiencias y reflexiones de la RIE 360” Recuperado de: <https://educatic.unam.mx/avisos/perspectivas-innovacion-educativa-en-universidades-mexico.pdf>
- Secretaría de Desarrollo Social del Gobierno del distrito federal (2000) “El libro de la ludoteca. Una guía para aprender jugando” secretaria de desarrollo social. Dirección general de equidad y desarrollo social. 2000. México Distrito Federal. Recuperado de: http://www.sideso.cdmx.gob.mx/documentos/libro_ludoteca_df.pdf
- Secretaría de Educación Pública (SEP) “Nuevo Modelo Educativo 2016” Recuperado de: https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/114501/Modelo_Educativo_2016.pdf

Secretaría de Educación Pública (2016) “Programa Nacional de Convivencia Escolar” Recuperado de:
<https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/147157/PNCE-MANUAL-DOC-PRIM-BAJA.pdf>

Temas para la educación (2011) “La inteligencia emocional” Revista digital para profesionales de la enseñanza. Recuperado de:
<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7866.pdf>

UNESCO (1980) “El niño y el juego”. Recuperado de:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001340/134047so.pdf>

UNESCO (2014) “Innovación educativa” Recuperado de:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002470/247005s.pdf>

UNESCO (2016) “Innovación Educativa” Serie “Herramientas de apoyo para el trabajo docente” Lima, Perú. CARTOLAN E.I.R.L Recuperado de:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002470/247005s.pdf>

Watzlawick, P. Beavin Bavelas, J. Jackson, D.D. (1997). *Teorías de la Comunicación Humana. Interacciones, patologías y paradojas*. pp. 49-71.

Yubero S. (s.f) “Socialización y aprendizaje social” recuperado de:
<https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>

Anexo 1. Categorías del análisis del diagnóstico de la investigación.

Sistematización de la información de acuerdo a los instrumentos aplicados en las clases vespertinas de la escuela Cervantino para el diagnóstico e identificación del problema		
Categoría	Instrumento aplicado	Sistematización
Necesidades en la clase de ludoteca	Diario de campo	Es importante que las sesiones de ludoteca estén supervisadas por un especialista que contribuya a lograr los objetivos que tiene la ludoteca, el cual es <i>que los niños aprendan por medio del juego</i> , además de buscar que estén encaminadas hacia la convivencia y socialización bajo determinadas reglas y principios.
	Entrevista enfocada a la docente	Nos podemos apoyar de Gabriela responsable de las clases vespertinas para poder intervenir y ofrecer el apoyo necesario a: la docente de ludoteca, a los niños sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales, así como para diseñar actividades que favorezcan la socialización e inclusión de los alumnos sin importar sus diferencias económicas, sociales o culturales.
	Entrevista a profundidad a docente	Se debe buscar el apoyo necesario para que la maestra cuente con el material en tiempo y forma para las distintas actividades que se planeen.
	Entrevista a profundidad a Claudia	No se detectó alguna necesidad
	Entrevista a profundidad a Jaime	No se detectó alguna necesidad
	Entrevista a profundidad a Alejandra	Alejandra hace mención de que no hay material suficiente para las actividades y que esto las hace aburridas
	Entrevista a profundidad a Jesús	No se detectó alguna necesidad
	Entrevista a profundidad a Jorge	Hay material incompleto por ejemplo los legos
	Grupo de discusión	No se detectó alguna necesidad
	Encuesta a niños sociales	No se detectó alguna necesidad
	Encuesta a los padres de familia	No se detectó alguna necesidad
	Necesidades de la profesora	Diario de campo
Entrevista enfocada a la docente		Es importante que la maestra conozca a sus alumnos e interactúe con ellos para, conocer de manera directa las necesidades e intereses de los alumnos. Por ejemplo, debe percatarse que si bien teóricamente reconoce la importancia del trabajo en equipo lo debe llevar a la práctica teniendo a favor que los alumnos gustan del trabajo en grupo.
Entrevista a		Se requiere que la maestra tenga motivos que la impulsen a reflejar

	profundidad a docente	<p>su compromiso y profesionalismo</p> <p>De igual manera es importante que construya lazos sociales con los alumnos para conocer más allá del aspecto educativo, por ejemplo: los problemas que viven, sus sentimientos, sus percepciones... y con ello construir una confianza.</p> <p>Debe mejorar sus estrategias para controlar al grupo.</p> <p>La docente no tiene un referente específico sobre lo que es el juego.</p> <p>La profesora indica tener actividades grupales pero se contradice al mencionar que para no llevarse mucho tiempo o dar una manualidad a cada quien las actividades son individuales.</p>
	Entrevista a profundidad a Claudia	<p>Es importante que la docente realice actividades divertidas para los alumnos y que no se limite a estar solo dentro del aula.</p> <p>Nuevamente es importante que la maestra les de la confianza necesaria sus alumnos.</p>
	Entrevista a profundidad a Jaime	<p>Es importante que la maestra aprenda a observar a escuchar y valorar los puntos de vista de los alumnos.</p> <p>Así mismo se requiere que la docente realice actividades que vayan encaminadas a la integración.</p>
	Entrevista a profundidad a Alejandra	<p>La maestra no lleva a cabo las actividades que promete a los niños.</p> <p>Los alumnos conocen a la maestra y saben qué si le piden que los deje jugar ella lo hará.</p> <p>Consideramos que hay ocasiones en las que los niños van ilusionados con realizar una actividad y sus ilusiones se desvanecen por el hecho de que la docente no las realiza en tiempo y forma.</p>
	Entrevista a profundidad a Jesús	<p>La maestra no soluciona de manera directa los conflictos de los alumnos.</p>
	Entrevista a profundidad a Jorge	<p>La maestra no está atenta a las acciones que realiza cada alumno.</p>
	Grupo de discusión	<p>No se detectó necesidad.</p>
	Encuesta a niños sociales	<p>La docente se debe percatar que la perspectiva que tiene sobre estar ofreciendo una buena clase de ludoteca no es lo que ella piensa, ya que a la mayoría de los alumnos no les agrada la clase, muy independiente de jugar a lo que ellos quieran.</p>
	Encuesta a los padres de familia	<p>Por referencia de sus hijos las actividades de ludoteca no son interesantes.</p>
Aspectos que favorecen al logro de transformaciones sociales	Diario de campo	<p>El grupo de segundo tiene una buena comunicación e interacción entre ellos y puede ser un eslabón que ayude a lograr una socialización entre todos los alumnos.</p> <p>También tenemos a favor que entre los padres de familia no existe o no se percibe ningún tipo de exclusión o discriminación.</p> <p>Mediante las observaciones realizadas determinamos que los niños tienen un interés por compartir y conocer aspectos relacionados con sus compañeros que vienen de otros estados, pero es importante que se establezcan actividades bien planeadas, sustentadas, controladas... pero sobre todo se requiere que la docente tenga una seguridad y firmeza pero con una sutil flexibilidad que permita que los alumnos compartan sus interés, necesidades, gustos...</p>
	Entrevista enfocada a la docente	<p>Si bien por el momento no hay acciones congruentes con los comentarios de la docente, se percibe un interés por tener ayuda, orientación, actualización por parte de una servidora para lograr identificar las necesidades de los alumnos en general.</p>
	Entrevista a profundidad a	<p>Si la maestra es capaz de tener un acercamiento con los alumnos cuando tiene un problema, también puede acercarse a ellos y</p>

	docente	enseñarles a resolver sus problemas con respeto, diálogo, reflexión, etcétera. Ahora bien, hay una incongruencia al decir que los niños son cariñosos, detallistas... si es de esta manera como ella lo indica lo debe tomar a su favor para que los alumnos compartan con ella de manera abierta lo que deseen realizar en las clases. También, si la docente, pone límites en determinadas situaciones, estos límites los debe marcar en los momentos precisos y necesarios. La docente sabe que es importante el juego en el niño.
	Entrevista a profundidad a Claudia	Claudia tiene la disposición de conocer y dar a conocer sus juegos. Le agrada tener amistades, con ello definimos que es importante que se propicien actividades que ayuden a que ella y sus compañeros adquieran y desarrollen una buena inteligencia emocional
	Entrevista a profundidad a Jaime	Jaime tenía muy buenas relaciones con los compañeros de su estado, por lo tanto consideramos que es un niño sociable, solo que se requiere que se le oriente y ayude a que sus compañeros lo respeten y valoren.
	Entrevista a profundidad a Alejandra	Alejandra tiene la disposición de conocer al resto de sus compañeros solo que le gustaría que en la ludoteca las actividades fueran más interesantes o entretenidas. También está abierta a saber porque sus compañeros son diferentes a ella y como estas diferencias pueden ayudar a que tenga más amistades.
	Entrevista a profundidad a Jesús	Jesús es un niño capaz de hacer amistad con todos sus compañeros. Le agradaría conocer lo que les gusta a sus compañeros y, no solo limitarse a conocer a los de su grupo. Considera que si todos se conocen pueden formar nuevos equipo, así otros compañeros tendrán la oportunidad de tener experiencia de terminar primero alguna actividad. Le agrada mucho que haya nuevos compañeros pero, le gustaría que ellos no fueran tan callados.
	Entrevista a profundidad a Jorge	Le agrada tener muchas amistades pero no sabe cómo acercarse a ellos (por eso le hace travesuras). En este aspecto el juego que se debe propiciar en la ludoteca puede contribuir a que Jorge controle sus emociones y acciones. Le gustaría que todos sus compañeros fueran sus amigos porque en casa no puede aún jugar con su hermanito que es un bebé. Le gusta que en las actividades grupales todos participen.
	Grupo de discusión	Si bien las acciones de los niños no son acordes con las respuesta que han ofrecido en el grupo de discusión, sí es un referente que nos habla de poder intervenir y tener una buena participación de ellos.
	Encuesta a niños sociales	Lo favorable es que los alumnos tienen la disposición de conocerse entre ellos y en tener un mayor acercamiento con la maestra.
	Encuesta a los padres de familia	Los padres de familia buscan en casa tener una buena comunicación con sus hijos. La mayoría de los padres de familia se conocen entre ellos. Les gusta apoyar a la escuela en las diversas actividades. La mayoría de los padres de familia platican sobre las diferencias físicas, sociales o económicas. La mayoría de los padres de familia están atentos a las necesidades, emociones, aprendizajes... de sus hijos.

Falta de integración y socialización por parte de los alumnos	Diario de campo	<p>Si bien identificamos que existen exclusiones hacia Jaime y Claudia (niños con deficiencias en sus habilidades sociales) También existe una falta de socialización entre compañeros.</p> <p>Destaquemos que son niños de tres grupos diferentes (primero, segundo y tercer grado) por ende de distintas edades, pero no es limitante para que el grupo de primaria baja este cohesionado.</p> <p>Hay alumnas que son tímidas.</p> <p>Claudia (niña migrante) es reservada.</p> <p>Jorge es un niño que constantemente molesta a Jaime.</p> <p>Jaime se siente bien cuando Jorge no asiste a clases.</p>
	Entrevista enfocada a la docente	<p>Si bien las clases duran una hora, es tiempo suficiente para lograr que los alumnos socialicen.</p> <p>También es importante que la docente comprenda que debe guiar a sus alumnos de tal manera que logre que aprendan a trabajar en equipo y a concluir sus actividades que ella les prepare.</p>
	Entrevista a profundidad a docente	Nuevamente nos encontramos con factores que afectan la socialización, y que acarrearán sentimientos y diferencias que no permiten construir lazos de amistad.
	Entrevista a profundidad a Claudia	<p>Hay una falta de socialización e interacción entre Claudia y sus compañeros, esto conlleva a que Claudia se sienta triste y sola.</p> <p>El hecho de no ser elegida en los equipos que se conforman dentro de la ludoteca la hacen sentir mal.</p>
	Entrevista a profundidad a Jaime	<p>Jaime reacciona de manera opuesta cuando sus compañeros lo invitan a jugar, por ello es importante que Jaime también aprenda a manejar sus distintas emociones.</p> <p>También los niños con quienes tiene relación deben aprender a respetar a Jaime sin importar su complejidad física ya que es pequeño para su edad.</p> <p>También la docente debe acercarse a él para que Jaime comparta con ella lo que vive en clase y a lo que enfrenta a con sus compañeros más grandes y altos que él.</p>
	Entrevista a profundidad a Alejandra	<p>Alejandra tiene una influencia sobre sus compañeras a quienes les hace notar las diferencias tanto económicas como culturales de sus compañeros, lo que restringe que ellas se den la oportunidad de convivir y conocer a sus compañeros (falta de socialización). Por lo cual es necesario que Alejandra aprenda que las diferencias de los demás más allá de ser limitantes pueden contribuir con su desarrollo.</p> <p>Se debe aprovechar la disposición que tiene Alejandra en darse la oportunidad de conocer al resto de sus compañeros, ya que, incluso le gustaría formar parte del grupo de segundo grado quien está conformado sólo por alumnos del mismo grupo. Con ello podrá vivir nuevas experiencias emocionales que pueden contribuir en mejorar sus habilidades sociales.</p>
	Entrevista a profundidad a Jesús	Jesús no tiene problemas de socialización o de integración con sus compañeros.
	Entrevista a profundidad a Jorge	<p>Jorge busca llamar la atención de sus compañeros a través de sus travesuras.</p> <p>Se enoja constantemente con sus compañeros porque al momento de hacerles travesuras ellos dejan de jugar con él y cuando ellos quieren nuevamente integrarlo, él los rechaza.</p>
	Grupo de discusión	No se detectó falta de integración o socialización.
	Encuesta a niños sociales	<p>El cuestionario nos deja ver que entre los alumnos no hay una buena comunicación ni socialización.</p> <p>Hay poca comunicación.</p> <p>Entre compañeros no se invitan a jugar.</p> <p>Los equipos son conformados siempre por los mismos compañeros.</p>
Encuesta a padres de familia	<p>No se detectó falta de socialización o integración entre los padres y los niños.</p> <p>Pero si consideran que las actividades de ludoteca no han contribuido</p>	

		en tener una mejor o mayor comunicación con sus hijos.
Necesidades de los alumnos	Diario de campo	En lo referente a las necesidades. Jaime tiene algunas deficiencias académicas. Los alumnos de primero y de tercero no tienen un interés por realizar su tarea. Claudia no tiene apoyo en casa. Jaime no sabe controlar sus emociones y reacciona de manera agresiva. Se necesita realizar actividades en las que se propicie el respeto, el diálogo, la alteridad, el autoconocimiento, así como conocer al otro.
	Entrevista enfocada a la docente	Es necesario que las actividades sean acorde a la edad e interés de los niños. Se requiere que la docente propicie una motivación extrínseca en los alumnos para que al trabajar en equipo se practique la socialización, el compañerismo, inclusión...
	Entrevista a profundidad a docente	Es necesario que se trabaje la educación emocional de los alumnos, para que logren comprender e interpretar su realidad.
	Entrevista a profundidad a Claudia	Si bien la familia migro para darle una mejor educación, está olvidando tener una mayor comunicación con Claudia, situación que es necesaria para recibir un apoyo en casa. También es importante que la docente se acerque a ella para conocer los a problemas o dificultades a las que se está enfrentando.
	Entrevista a profundidad a Jaime	Jaime tiene la necesidad de construir una confianza con la profesora y de ser aceptado por sus compañeros a pesar de no saber ni tener sus mismos juegos.
	Entrevista a profundidad a Alejandra	Alejandra tiene la necesidad de visualizar que no todos sus compañeros están en las mismas circunstancias tanto físicas, económicas o sociales que ella, así mismo se debe trabajar en el respeto y la valoración de las diferencias. Y hacerle ver los sentimientos que puede causar con sus acciones.
	Entrevista a profundidad a Jesús	Es importante que mediante las actividades de ludoteca se dé la oportunidad de que Jesús pueda contribuir en crear lazos de amistad y compañerismos.
	Entrevista a profundidad a Jorge	Si bien a Jorge le agradecería que todos sus compañeros fueran sus amigos si es necesario que aprenda a controlar sus emociones.
	Grupo de discusión	Los niños a esta edad es normal que busquen el apoyo de sus padres y maestros por lo tanto su necesidad debe ser considerada para tener un apoyo entre padres de familia y docente.
	Encuesta a niños sociales	También nos damos cuenta que es necesario trabajar las emociones.
Encuesta a padres de familia	Es importante que las actividades de ludoteca contribuyan con la buena comunicación e interacción que tiene los niños con los padres de familia.	
Exclusiones	Diario de campo	Claudia recibe comentarios desagradables por parte de sus compañeros y le piden que se vaya a otro lugar, por el hecho de comentar que sí tenían tarea, también le dicen que ella no cuentan con los recursos económicos para poder comprar determinados productos. Jaime considera que la maestra no escucha sus comentarios de igual manera que a los demás. Como ya se mencionó la maestra debe ser más observadora para poder intervenir, de igual manera, es necesario que como investigadores e interventores comencemos a preguntarnos cómo vamos intervenir si ya contamos con información en la que se detecta:

Entrevista enfocada a la docente	No se detectaron exclusiones.
Entrevista a profundidad a docente	No se detectaron exclusiones
Entrevista a profundidad a Claudia	Claudia ha sido víctima de exclusiones por no tener ropa nueva y por tener el cabello largo. De aquí la importancia de que los alumnos conozcan y aprendan a respetar las diferencias de sus compañeros.
Entrevista a profundidad a Jaime	Jaime ha recibido burlas por ser de Oaxaca y exclusiones por no saber jugar. Pero se debe trabajar con su autoestima para que sea capaz de que él mismo se siga valorando y no pierda la confianza que tiene en él mismo. También es importante que sus compañeros valoren la identidad de Jaime.
Entrevista a profundidad a Alejandra	No se detectaron exclusiones
Entrevista a profundidad a Jesús	No se detectaron exclusiones
Entrevista a profundidad a Jorge	No se detectaron exclusiones
Grupo de discusión	No se detectaron exclusiones
Encuesta a niños sociales	No se detectaron exclusiones
Encuesta a padres de familia	No se detectaron exclusiones
<p>Conclusiones personales:</p> <p>Definir categorías para organizar y sistematizar la información recabada de los diversos instrumentos permitió identificar que el problema central no corresponde a las exclusiones por ser migrante, sino más bien que consiste en la falta de socialización y control de emociones por parte de los alumnos. Como se puede observar en lo que corresponde a las exclusiones sólo se identificaron en el diario de campo y en las entrevistas, sin embargo, al aplicar el resto de los instrumentos éstos evidenciaron que: hay niños con deficiencias en sus habilidades sociales ya que son tímidos o reservados, que en los subgrupos hay alumnos que tiene una influencia en sus compañeros que obstaculizan la integración de otros compañeros, que no existe una comunicación asertiva, que hay alumnos que quieren ser siempre el centro de atención ...</p> <p>De igual manera, nos percatamos que la docente no realiza actividades que fomenten la socialización y control de emociones y, que no se acerca a sus alumnos para conocerlos, así mismo definimos que no se tiene el material en tiempo y forma para llevar a cabo las actividades y que dichas actividades no son supervisadas.</p> <p>También encontramos que la buena relación que hay entre padre-hijo más la disposición por parte de los niños para conocer a sus compañeros, trabajar en equipo... puede favorecer para lograr una transformación social.</p> <p>Lo importante de la información de este cuadro es que sistematiza la información de los instrumentos implementados, identificando a los sujetos, el contexto y los hallazgos que se muestran en el cuadro No. III (p. 21) y que se complementan en el anexo 2, lo anterior fue fundamental para realizar la triangulación correspondiente en la que se agrega la parte teórica (ver anexo 2 p. 115)</p>	

Anexo 2. Triangulación (cuadro sintetizado y redactado)

Cuadro de Triangulación analizado y sintetizado				
Pregunta	Contexto	Sujetos y sus prácticas	Teoría	Análisis
¿Cómo ayudan las fases de la socialización?	<p>Se detectó mediante el diario de campo que en la clase de ludoteca existen subgrupos de alumnos, así mismo las entrevistas y cuestionarios nos indican que las actividades no favorecen la socialización, lo que obstaculiza a la socialización secundaria.</p> <p>En lo referente a la socialización terciara nos encontramos con alumnos dis-socializados que no son integrados a las actividades en grupo por sus diferencias culturales o económicas.</p>	<p>Se observó y se constató (con cuestionario a padres de familia) que la mayoría de los alumnos tienen de socialización primaria que son reforzados constantemente mediante la comunicación padre-hijo.</p> <p>Por ejemplo: En el cuestionario a padres de familia la mayoría indican que realizan actividades familiares en las cuales permiten que sus hijos se expresen abiertamente, además de platicar sobre respetar las diferencias de los demás.</p> <p>Por otra parte, al salir de clases se observa que entre los padres de familia hay una comunicación tanto con otros padres como con sus hijos.</p> <p>Sin embargo, hay alumnos que restringen que sus compañeros den lugar a una comunicación e interacción con el resto de sus compañeros. De acuerdo a las observaciones Alejandra no permite que sus compañeras se acerquen a Claudia.</p> <p>Jorge quiere ser siempre el jugador principal y desvirtúa las habilidades de otros compañeros. O el caso de Fátima y Lulú que son niñas muy tímidas.</p>	<p>La socialización primaria o enculturación, cuya responsabilidad recae en el entorno más afectivo y primario del individuo, como es la familia. Su función principal es iniciar el proceso de socialización para que los niños asimilen las manifestaciones básicas de la vida cultural del grupo, si bien el proceso es completado y ampliado por la escuela.</p> <p>La socialización secundaria o aculturación, como prolongación de la primera fase de socialización, completando el proceso a través del fortalecimiento de los hábitos y conocimientos adquiridos en la familia y en la escuela. Se realiza dentro de los grupos secundarios: amigos, instituciones no escolares, medios de comunicación, asociaciones, grupos de ocio, comunidades religiosas, etcétera, que poseen un carácter menos afectivo. Gracias a estos grupos, que representan valores y estilos sociales, el individuo se introduce en un nuevo aspecto de la cultura a través de los contactos que establece con la sociedad.</p> <p>Yubero p. 9 y 10.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ En la ludoteca existen subgrupos. ✓ Las actividades no favorecen la socialización. ✓ Hay alumnos que excluyen, que son excluidos o que no tiene la habilidad de integrarse a un grupo por timidez. <p>Los hallazgos anteriores se contraponen con lo que la mayoría de los alumnos viven en su hogar. Es decir, si sólo tomáramos en cuenta el cuestionario de los padres de familia afirmaríamos que los hijos son capaces de socializar, sin embargo, la falta de actividades guiadas en la ludoteca deben proporcionar la comunicación e interacción desfavorecen la integración. Por lo cual es importante considera las influencias que algunos alumnos tiene sobre otros y que por el momento fracturan al grupo. Es importante que esta debilidad se traduzca en una fortaleza.</p> <p>Lo que coincide entre la teoría, los sujetos y sus prácticas es que en el hogar se crean constantemente Conexiones que pueden favorecer el proceso de socialización en la socialización secundaria.</p>

<p>¿Cuál es la influencia de la familia en la socialización del niño?</p>	<p>Mediante la observación y respuestas de los padres de familia definimos que la mayoría de ellos buscan que sus hijos tengan habilidades sociales que les permitan introducirse de manera sencilla a la sociedad, sin embargo consideran que las actividades de ludoteca no muestran ningún aporte que favorezca la socialización de sus hijos.</p> <p>De acuerdo a las respuestas del cuestionario, los padres de familia comparten que inscriben a sus hijos (as) a las actividades vespertinas para que</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Aprenda a convivir 8 de 19 ✓ Actividades que ayuden a que sus hijos convivan con más compañeros. 7 de 19 	<p>Podemos observar que hay alumnos que a pesar de no ser integrados en los grupos tiene una buena autoestima y buscan alternativas para poder integrarse. Por mencionar un caso, Jaime no es aceptado en ocasiones en los grupos por ser pequeño o por no contar con las mismas habilidades físicas e intelectuales de los otros (Esto porque es de primer grado y porque es muy pequeño para su edad). Sin embargo, él hace el esfuerzo por cumplir con la actividad. Al contrastar esto con lo observado vemos que la seguridad y confianza que propicia su mamá es de gran ayuda, de igual manera lo que ha construido con antelación, como por ejemplo la buena relación con su abuelita.</p> <p>De igual manera, podemos afirmar que el ejemplo que dan los padres de familia del grupo de segundo grado al hablarse en la hora de la salida es reflejado en el interior de la ludoteca, ya que el grupo de segundo grado se comunica de manera asertiva, pero solo entre ellos.</p>	<p>Es en el seno familiar donde se produce el desarrollo emocional-afectivo como base sólida para la adecuada adquisición de valores de referencia que guíen la propia existencia. Así la familia podrá propiciar que se:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Permita la solidaridad social, que está en los orígenes de los vínculos afectivos en las relaciones familiares. ✓ Desarrollar la identidad personal ligada a la identidad familiar, este lazo asegura la integridad psíquica y la energía que facilitarán el afrontamiento de nuevas experiencias. ✓ Enseñar a cada uno el modo de integrarse en la sociedad y aceptar las responsabilidades correspondientes. ✓ Educar y estimular la iniciativa individual y el espíritu creativo. <p>Lo anterior unido a las actividades de la ludoteca podrá ayudar a reafirmar la propia identidad, a descubrir la del otro y a dar a respetar la propia identidad y respetar la del otro y no rechazarlo. De manera que éste conjunto de conductas reciben el nombre de agente de socialización, porque su objetivo se relaciona muy directamente con moldear a través de la intervención familiar el tipo de conductas que los padres valoran como apropiadas y deseables para sus hijos, tanto para su desarrollo personal cuanto para su integración social. Flores D. (2010) P. 106 y 107</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los padres de familia buscan que mediante la socialización sus hijos se integren con mayor facilidad a la sociedad. ✓ Los padres de familia perciben que la ludoteca no favorece la socialización de sus hijos. ✓ La mayoría de los padres de familia quieren que sus hijos aprendan a convivir de manera sana. <p>Lo que se contrapone es que las diferencias físicas, económicas o sociales conllevan a que los alumnos no acepten a algunos de sus compañeros.</p> <p>Lo que coincide es que la familia como agente socializador ha otorgado un desarrollo emocional-afectivo que favorece en la integración de los alumnos tal es el caso de Jaime que busca diferentes maneras de integrarse o, la situación que vive el grupo de segundo grado que entre ellos hay una excelente comunicación, apoyo, interacción...</p>
---	--	--	--	--

<p>¿Cuál es la influencia de las amistades en la socialización?</p>	<p>Los diversos subgrupos impiden que un alumno sea integrado al grupo establecido.</p>	<p>Podemos identificar a alumnos que tienen una influencia sobre sus compañeros, pero también tenemos a alumnos que buscan ser el centro de atención, esto puede ser debido a que sean los hijos o hermanos más pequeños, más grandes o los únicos. Por ejemplo Jorge patea las pertenencias de Jaime. Cuando Jaime no es aceptado para jugar, rechaza a sus compañeros cuando lo invitan después. Los alumnos de tercer grado molestan a Jaime.</p>	<p>En la etapa preescolar (3 a 7 años) Las amistades se conciben como interacciones momentáneas o encuentros que no poseen un carácter duradero a lo largo del tiempo; por ello, son relaciones inestables que se forman y disuelven con gran facilidad. Los amigos son compañeros provisionales de juegos.. Los amigos se definen uno a otros principalmente por sus atributos físicos (fuerza, belleza), a diferencia de otras etapas en las que predominarán los atributos psicológicos (generosidad, simpatía, rasgos de la personalidad). La amistad se mantiene y reafirma mediante las actividades lúdicas y los actos de buena voluntad, como compartir juguetes y golosinas. Por ello, los niños eligen como amigos a los mejores compañeros de juego y rechazan a los que se comportan de forma desagradable con ellos (riñen, pelean o les quitan los juguetes). Melero M.A. y Fuentes M.J. (1992) p.56</p>	<p>✓ En los subgrupos existen influencias de los amigos o compañeros para no integrarse o no aceptar a otro compañero. ✓ Hay alumnos que muestran celos o envidia por no tener toda la atención de sus compañeros, por tal motivo restringen a sus amigos a interactuar o comunicarse con otros. Al dejar de ser el centro de atención se vuelven volubles, inseguros o sensibles.</p> <p>Lo que se confronta es que la falta de socialización obstaculiza la amistad, cooperación, ayuda, confianza... A pesar de estar en una edad en la que los niños tienen más amigos, encontramos que en la clase de ludoteca pasa lo contrario. Pero constatamos que en efecto es una edad en la que dejan llevar por las apariencias físicas. Lo que coincide es que los alumnos más rechazados son quienes en ocasiones no quieren colaborar en las actividades y a veces ignoran a sus compañeros. Lo favorable es que se puede considerar a la ludoteca como un espacio en el cual se pueden mantener o reafirmar las amistades.</p>
<p>Concepto de ludoteca</p>	<p>La ludoteca cuenta con material que puede ser útil para que los niños tengan un juego guiado. Para ello y considerando la encuesta para conocer los gustos e intereses de los niños, nuestra intervención considerará jugar al encontrar el tesoro o jugar a tener un jardín.</p>	<p>Los niños quieren actividades nuevas y que sean en equipos. No todo el material es acorde a la edad de los niños.</p>	<p>Una ludoteca es un espacio para estimular, promover y dar rienda suelta al juego, es un espacio de encuentro, relación, participación y cooperación favoreciendo el respeto de la individualidad y la sociabilidad. Se dan dos momentos: Uno es el juego libre en donde el niño tenga la libertad de agarrar el juego o juguete que quiera para jugar con quien quiera; y un segundo momento con actividades coordinadas para estimular el juego como aprendizaje de distintos valores. Díaz. C. (2014) p. 6</p>	<p>✓ En la ludoteca los niños sí juegan pero cotidianamente sin ningún objetivo. ✓ Existe el juego libre constantemente, esto ocasiona que los participantes se aburran.</p> <p>La ludoteca no ofrece actividades lúdicas coordinadas que propicie que mediante el juego se dé lugar a construir o reforzar aprendizajes, habilidades, control de las emociones... No todos los juegos y juguetes son acorde a la edad de los niños.</p>

<p>Concepto de juego</p>	<p>Se considera que los juegos que se llevan a cabo dentro de la clase de ludoteca no están maximizando el desarrollo social de los alumnos. Existe un juego libre por parte de los alumnos en donde utiliza su imaginación por ejemplo: Jorge utiliza legos para armar lo que el desea.</p>	<p>Se preguntó a la docente sobre que era para ella el juego y nos comentó que el juego ayuda a que los niños despierten su imaginación y trabajo en equipo. Sin embargo recordemos que la maestra constantemente lleva a cabo actividades individuales con la finalidad de que se concluyan en menor tiempo. Además en la entrevista la profesora comenta que cuando existen diferencias ella resuelve directamente el problema y no invita a que los alumnos dialoguen para dar solución a sus conflictos.</p>	<p>El concepto de juego ha ido cambiando a lo largo de la historia y se ha estudiado desde diferentes ámbitos académicos, como por ejemplo desde la psicología, sociología o la pedagogía. Estudiando las diferentes cualidades que el juego proporciona y aporta al individuo en su desarrollo social. Es sin embargo desde el campo de la psicología, donde se ha generado una mayor producción científica en torno al juego, su desarrollo, características y funciones, así como la influencia en el proceso de socialización y desarrollo del individuo en la etapa infantil y adolescente.</p> <p>Díaz, C. (2014) siguiendo las teorías de Gerardo Martínez define el juego como “un sinnfín de acciones y actividades, es decir, todo lo que existe puede formar parte del mundo del juego, pudiendo ser representado por los niños/as”. p.7.</p> <p>Para Vygotsky (citado por Díaz, C. 2014, p. 7) el juego es una actividad social en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logra adquirir papeles que son complementarios al propio.</p> <p>Según Piaget (citado por Díaz, C. 2014), las características del juego son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Es una actividad con el fin en sí misma. ✓ Espontaneidad del juego en oposición al trabajo, a la adaptación a la realidad. ✓ El juego es una actividad que proporciona placer en vez de utilidad. ✓ Falta relativa de organización en el juego. ✓ Liberación de los conflictos ya que el juego o ignora los conflictos o los resuelve. ✓ Sobremotivación. Convertir una actividad ordinaria en juego permite obtener una motivación suplementaria para realizarla. p. 7 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ No se llevan a cabo actividades lúdicas. ✓ La docente tiene un bajo concepto de lo que es el juego. ✓ Las actividades son individuales. <p>Al comparar lo que dice la docente contra lo que se observa es que si bien ella considera que el juego ayuda a despertar la imaginación de los niños y a trabajar en equipo no lo lleva a cabo ya que sus actividades constantemente son individuales.</p> <p>En los momentos de juego hay niños que quieren jugar o que no están dispuestos a ello, esto los conduce a un conflicto el cual es solucionado directamente por la profesora pero ella no los orienta para practicar el diálogo y dar fin a sus diferencias.</p> <p>Ahora bien, en el juego libre en realidad si fomenta la imaginación de los niños ya que sin un manual ellos arman distintas figuras con el material que encuentran o como ya se había mencionado anteriormente juegan a imitar algunos roles que ven fuera o dentro de la escuela, Lo anterior ayuda a que los alumnos vayan aprendiendo sobre su realidad así como a realiza acciones, tomar decisiones, elecciones, interpretar y participar en su entorno social.</p>
--------------------------	--	--	--	--

<p>¿Cuál es la importancia del juego en los niños?</p>	<p>El contexto de la ludoteca ofrece a los niños material lúdico pero, no todo es acorde a su edad. Sin embargo, la profesora no les niega el material y lo presta. Además de ello no se tiene una orientación de como poder utilizar el material.</p>	<p>En el cuestionario los alumnos refieren que les agradan las actividades grupales, y les gustaría que se llevaran a cabo actividades en las que conocieran otros juegos. La profesora al no tener una buena comunicación con sus alumnos desconoce que gustos e intereses tiene los niños.</p> <p>Es importante hacer una encuesta sobre los juegos que a los niños les llama la atención para que la actividad se utilice y se direccionen a que ellos conozcan su realidad y su funcionamiento.</p>	<p>Para una niña o un niño todo es un juguete. Las palabras son juguetes, las corcholatas, las plantas, la pintura y el lápiz son juguetes. Las niñas y los niños juegan a hablar y contar historias; juegan contando corcholatas, sumándolas al juntarlas, restando al quitarlas; juegan al científico cuando observan cómo echa raíz un frijol; juegan con el color cuando pintan y usan la imaginación cuando escriben. Durante los primeros años de vida, jugando conocemos nuestro cuerpo, aprendemos a llevarnos con las y los demás, conocemos nuestra sociedad y cómo funciona. Gobierno del distrito federal (2000) p. 7</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hay material lúdico pero no todo es acorde a la edad de los alumnos. ✓ No hay una guía para utilizar el material. ✓ Los niños disfrutan de las actividades grupales. ✓ Los aprendices tienen la curiosidad por conocer otros juegos. ✓ La docente desconoce los intereses y gusto de los alumnos. <p>Para los niños todo es un juguete y se puede observar cuando ellos sin conocer exactamente las reglas del juego o incluso sin ser el juego o juguete apto para su edad ellos utilizan su imaginación y lo vuelven un juguete más que les ayuda a conocer su sociedad así como entender cómo es que funciona.</p>
<p>¿Cómo ayuda el juego dentro de la ludoteca en la socialización?</p>	<p>Debemos detectar si los juegos que hay en la ludoteca o los que se llevan a cabo son de ayuda para la socialización.</p>	<p>Los alumnos de la ludoteca al jugar ya sea de manera individual o con sus respectivos amigos realizaban una imitación de su realidad. Por ejemplo: Jugaban a la escuelita utilizando los pizarrones. También jugaban en la cocinita al restaurante y hacer el super.</p>	<p>La socialización se produce a lo largo de la vida, teniendo mayor relevancia en las etapas de primera infancia debido a que en ellas las personas adquieren la mayor cantidad de capacidades y habilidades (cognitivas, físicas, educativas, sociales, etc.). En la infancia, el juego es el principal medio por el cual los niños y niñas se socializan y adquieren destrezas y habilidades, dan forma y sentido a los papeles y roles que desempeñan dentro de la sociedad y construyen la manera en la que deben relacionarse con el entorno y los demás. La relación por lo tanto entre socialización y juego es inherente. Desde la perspectiva del habitus de Bourdieu, podemos decir que el juego saludable es fundamental para el posterior desarrollo e inclusión en la sociedad. Díaz C. (2014) p. 11</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los alumnos imitan su realidad a través del juego. Al imitar la realidad que viven, los niños están adquiriendo elementos socioculturales de su ambiente, lo cuales son de ayuda para construir su personalidad y con ello poder integrarse a la sociedad. El juego en esta etapa será un puente para que los niños aprendan a socializar y a adquirir destrezas y habilidades, para que configuren y den sentido a los papeles y roles que desempeñan y hay en de la sociedad, con ello podrán relacionarse con el entorno y los demás de una manera sana.

<p>¿Cuál es el rol del docente dentro de la ludoteca para fomentar la socialización?</p>	<p>De acuerdo a las entrevistas y observaciones realizadas a la profesora existe poco compromiso y profesionalismo de ella lo cual no contribuyen en la socialización de los niños. Por ejemplo: No sabe cuántos alumnos son exactamente, no se acerca a ellos para conocerlos, no se integra con ellos en las actividades.</p>	<p>En las entrevistas y en las encuestas los alumnos hacen mención sobre la poca comunicación con la maestra, por tal motivo se restringen en dar a conocer sus pensamientos, intereses, emociones... ya que en ocasiones tiene temor de ser regañados por la maestra. Por ejemplo Jaime no pide a la maestra los rompecabezas por miedo a que la maestra no se los preste.</p>	<p>Ser ludotecario o ludotecaria es un interesante reto, tienen que conocer los procesos de desarrollo de la niñez, saber cómo auxiliarse de los materiales didácticos, ser ordenada/o, al tiempo que dar rienda suelta a su sensibilidad y su gusto por convivir con las niñas y los niños. Gobierno del Distrito Federal. (p. 21) También Gallardo P. (2007) indica que La relación afectiva maestra-niño en este período adquiere un carácter dialogal, ella debe hacerle sentir placer por la comunicación y el diálogo interactivo, respondiendo a sus requerimientos con una invitación a la reflexión y no únicamente a la acción; por ejemplo, si el niño dice "quiero la pelota", ella puede ir más allá de responder "bueno" o simplemente pasarle la pelota, preguntando "qué harás con ella", para así incitarlo a pensar en su petición y no sólo a satisfacer su necesidad de acción; de esta manera el niño irá adquiriendo práctica en la elaboración de ideas y en la reflexión sobre sus emociones, propósitos y deseos. (p. 151) El juego favorece el proceso de socialización escolar y estos están influenciados por los estímulos del medio ambiente. Y la socialización normada que se da en la sala de clases, donde los niños deben aprender a obedecer las reglas impuestas por la institución a través de los profesores. Flores D. (p. 50)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La profesora no conoce los gustos necesidades e interés de los alumnos. ✓ La maestra no crea un ambiente de confianza. ✓ La maestra es vista por los alumnos como una autoridad y no como alguien con quien jugar, reír, platicar... ✓ Se requiere que la docente propicie una confianza en los alumnos para que mutuamente intercambien gustos, experiencias, sentimientos, habilidades... ✓ La maestra no cuenta con un buen control sobre el grupo, la falta de precisar reglas e indicaciones conducen a que los alumnos no sigan instrucciones cuando se les indica. ✓ La maestra no se involucra con los niños en las actividades lúdicas. ✓ No existen actividades del interés de los niños. ✓ La maestra no tiene fundamentadas sus actividades. ✓ La maestra no tiene una supervisión u orientación de un especialista para lograr que mediante el juego los niños controlen sus emociones o tengan una socialización. <p>La profesora no realiza actividades dirigidas además de no divertirse con los niños, por lo cual pocas veces crea un ambiente de tolerancia, respeto y no invita a la reflexión de emociones, propósitos o deseos. Lo que se contraponen es que siendo una ludoteca donde el juego es la herramienta principal, este juego no se ve presente en las actividades, desfavoreciendo a la socialización de los participantes.</p>
--	---	---	--	--

<p>¿Qué son las emociones?</p>	<p>En el salón de ludoteca se generan y se pueden generar varias emociones, que ayudan a que los niños tengan una adaptación así como dar a conocer y reconocer su estado emocional, así mismo pueden crear una motivación que los conduzca a generar nuevas emociones.</p>	<p>La maestra interviene para dar solución a los diversos conflictos que se suscitan y por ende dan lugar a generar distintas emociones, sin embargo no permite que los alumnos dialoguen entre ellos y expresen sus sentimientos o emociones.</p>	<p>La función de las emociones es conferir una utilidad y permite que el sujeto ejecute con eficacia las reacciones conductuales apropiadas y ello con independencia [...] Incluso las emociones más desagradables tienen funciones importantes en la adaptación social y el ajuste personal. Según Reeve (1994), la emoción tiene tres funciones principales:</p> <p>a. Funciones adaptativas</p> <p>Es la de preparar al organismo para que ejecute eficazmente la conducta exigida por las condiciones ambientales, movilizandole la energía necesaria para ello, así como dirigiendo la conducta (acercando o alejando) hacia un objetivo determinado.</p> <p>b. Funciones sociales</p> <p>La expresión de las emociones permite a los demás predecir el comportamiento asociado con las mismas, lo cual tiene un indudable valor en los procesos de relación interpersonal.</p> <p>c. Funciones motivacionales</p> <p>La relación entre emoción y motivación es íntima, ya que se trata de una experiencia presente en cualquier tipo de actividad que posee las dos principales características de la conducta motivada, dirección e intensidad. La emoción <i>energiza</i> la conducta motivada. Podemos decir que toda conducta motivada produce una reacción emocional y a su vez la emoción facilita la aparición de unas conductas motivadas y no otras. Chóliz M. (2005) p. 4-6.</p>	<p>✓ La maestra no permite que los alumnos dialoguen y expresen sus emociones con ella o con los compañeros.</p> <p>El mismo juego que llevan a cabo los niños puede ser una pauta para ayudarlos en su adaptación, fortalecer el control de emociones y ser independientes con un espíritu cooperativo y colaborativo.</p> <p>De acuerdo a Chóliz M. (2005) pág. 4-6, las funciones de las emociones los niños pueden:</p> <ul style="list-style-type: none"> Adaptarse al contexto en el que se encuentra (cultura, tradiciones, reglas...) Adaptarse a los compañeros, profesora. Facilitar la interacción social. Controlar la conducta de los demás. Permitir la comunicación de los estados afectivos, o promover la conducta prosocial. Tener conductas motivaciones que produzca emociones que den vitalidad a las conductas.
--------------------------------	---	--	---	---

<p>¿Qué tipos de emociones existen?</p>	<p>Dentro de la ludoteca mediante la comunicación, interacción y comunicación se puede dar lugar a diversas emociones.</p>	<p>Los alumnos tienen emociones tanto primarias como secundarias al estar dentro de la ludoteca. En las entrevistas manifiestan que se sienten solos, alegres, tristes, enojados y éstas los conducen a tener conductas que en ocasiones dañan a los demás causando nuevamente otras emociones.</p>	<p>Las emociones <i>primarias</i> se consideran respuestas universales, fundamentalmente fisiológicas, evolutivamente relevantes y biológica y neurológicamente innatas. Por el contrario, las <i>secundarias</i>, que pueden resultar de una combinación de las primarias, están muy condicionadas social y culturalmente. Bericat (2012) p. 2.</p>	<p>En la ludoteca se da lugar a emociones pero no siempre son controladas por los alumnos, sin embargo tanto las emociones primarias como secundarias son normales en los niños ya que hay situaciones o acciones condicionadas por lo social o cultural que pueden provocar enojo, alegría, ira, rencor, envidia... y se pueden considerar para provocar un diálogo en el que los alumnos mediante una alteridad se pongan en el lugar del otro para comprenderlo o poder afrontar alguna situación personal similar.</p>
<p>¿Cuáles son las Influencia de las emociones en la socialización?</p>	<p>La maestra al no propiciar una confianza con los alumnos ha conllevado a que algunos de ellos se sientan excluidos, tristes... es decir que de alguna manera las emociones de la profesora impactan en las emociones de sus alumnos.</p>	<p>Los alumnos al tener diversas emociones pueden impactar en las emociones de sus compañeros. Por ello es importante que las distintas emociones que viven los alumnos sean controladas ya que en ocasiones afectan a los otros ya que toman acciones que desconvoan en la violencia.</p>	<p>Comprender una emoción equivale a comprender la situación y la relación social que la produce. Bericat (2012) p. 4.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Hay alumnos que no expresan sus emociones. ✓ Hay niños que no controlan sus emociones. ✓ Las acciones y emociones de la docente causan emociones en los alumnos. ✓ Los niños tienen sentimientos de tristeza al no ser incluidos en los equipos o por ser elegidos hasta el final. <p>Hay situaciones como no ser aceptado en un equipo, no ser el centro de atención, ser el mejor en algún deporte, saber pintar, saber armar... que desencadenan acciones físicas que suman o restan puntos a una buena interacción social.</p>

¿Cómo ayuda el juego en el desarrollo emocional?	<p>La mayoría de los juegos que se llevan a cabo dentro de la ludoteca por lo general son libres, por ello es preciso que se establezcan juegos bajo reglas. Este último punto lo debemos valorar en cuanto se realicen actividades lúdicas dirigidas.</p>	<p>En cuanto a los alumnos mencionemos que, cuando Claudia o Jaime fueron aceptados en el equipo de fútbol se sintieron contentos y entusiastas, sin en cambio en las entrevistas Claudia comenta que se siente triste y sola por no tener amigas. El motivo por el cual no es aceptada es debido a que Alejandra resalta ante sus amigas (Valentina y Mariana) las diferencias tanto económicas como físicas por mencionar un ejemplo: Alejandra hace el comentario de que Claudia no puede comprar algún artículo de un catálogo debido a que no tiene dinero. Mencionemos que Jaime no es aceptado por los niños debido a que no sabe utilizar los videojuegos que sus compañeros tienen sin embargo, a pesar de ello podemos observar que a través del juego refleja la realidad que vive, por ejemplo: al jugar cuida los juguetes, realiza actividades de su vida cotidiana.</p>	<p>El valor que representan los juegos depende principalmente de la forma en que estos se efectúen, de las reglas que los rijan y las emociones que despierten por sus condiciones de movimiento o de representación. Como el juego es la actividad más característica y espontánea del niño, esta debe ser lógicamente la base del proceso educativo en sus primeros años de vida, pudiendo el educador insertar el hábito de trabajo, sentimientos y comportamientos como él lo desee, por medio del juego el niño se representa la vida, por ese medio puede introducirse en el mundo real, dar el sentido de confianza en sí mismo, de ayuda mutua para la integración social. Para el niño no existe diferencia entre juego y realidad los caracteres fundamentales de su mundo son los juegos; donde existe un goce latente su interés por el juego es tan evidente, refleja su naturaleza interna. Martínez C. (2009) p. 20.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La mayoría de los juegos dentro de la ludoteca son libres. ✓ La maestra no pueden reglas ni delimita el tiempo del juego libre. ✓ Los niños al jugar y platicar dan lugar a comentarios que en ocasiones hieren a otros. ✓ Los alumnos no saben resolver sus problemas. La docente por medio del juego y las reglas que se practiquen dentro de la clase de ludoteca puede contribuir en la construcción de hábitos de trabajo, sentimientos y comportamientos. Ya que el niño mediante el juego puede visualizar su mundo real, así como mejorar su autoestima y su realidad tanto social como personal.
¿Cómo ayuda el juego en la comunicación?	<p>El contexto de la ludoteca a través del juego debe de brindar una comunicación que favorezca el desarrollo de los alumnos.</p>	<p>Observamos que los alumnos al jugar comparten diversas experiencias, conocimientos y ponen en práctica varias habilidades. De igual manera, se enrolan en actividades de su vida cotidiana. Los niños en el cuestionario comentaron que tiene el interés de conocer a sus compañeros</p>	<p>Las diferentes situaciones de juegos en las que participan los niños en edad infantil, se convierten en instrumento capaz de provocar y modificar diferentes tipos de intercambios comunicativos. Si el juego es un formato de comunicación e interacción donde el conocimiento se comparte y reestructura, estos formatos (juegos) serán responsables en gran medida de la cantidad y diversidad de diálogos que en ellos se puedan crear. Nicolau P. (1994) pág. 1.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El juego debe brindar una comunicación en favor del desarrollo de los alumnos. ✓ Los alumnos al jugar comparten experiencias, conocimientos y habilidades. ✓ Los alumnos identifican situaciones de su vida cotidiana y los imitan a través del juego. ✓ Los niños tienen un interés por conocer a sus compañeros o ser parte de grupo. En efecto, mediante la comunicación e interacción los niños comparten y reestructuran sus conocimientos mediante el juego.
<p>Conclusiones personales: En el anexo 1 p. 109, se muestran los sujetos y el contexto en el que se lleva a cabo nuestra investigación, en el</p>				

presente cuadro se recupera dicha información y se agregan los hallazgos y la parte teórica para realizar una triangulación que fundamenta y valida las acciones que tienen los alumnos y la docente de la ludoteca. La misma teoría permitió definir categorías en forma de preguntas que ayudaron a dar un significado a las acciones de los sujetos en su contexto (clase de ludoteca) y con ello comprender la realidad en la que viven. Todo lo anterior nos dio la oportunidad de crear indicadores tanto cuantitativos como cualitativos que son referentes para poder lograr transformaciones que favorezcan la socialización y control de emociones de los participantes.

Es así que al conjugar la información de los anexos 1 y 2 se elaboró la propuesta para la intervención.

Anexo 3. Muestra de instrumentos aplicados para el diagnóstico

Dentro de los instrumentos se pueden observar palabras o frases que nos ayudaron a definir las categorías de análisis, en base a ello se asignó y se sintetizó la información en las categorías mostradas en el anexo 1, de igual manera se detectaron las necesidades y gustos de los sujetos.

Guía de entrevista enfocada para la profesora de ludoteca		
Nombre del entrevistador: Laura Flores Santillán		No. De entrevista. 1
Nombre del entrevistado: Cynthia Sánchez Escamilla	Fecha: 18 de Octubre de 2017 Hora: 3:10 a 4:00 pm	Tiempo de entrevista: 50 minutos
Objetivo: Conocer la manera en la que la profesora de ludoteca planean las clases, así como lo que sabe sobre los niños migrantes y la exclusión, de igual manera identificar si es necesario si requiere de un apoyo para poder brindar una clase con un ambiente en el que se viva la alteridad y respeto por las diferencias sociales, económicas o sociales.		
	Pregunta	Sistematización
1	¿Cuánto dura su clase de ludoteca? <i>La clase dura una hora</i>	La clase es de una hora
2	¿Con cuánto tiempo de antelación planea su clase? <i>Mira, pues la verdad es que si tengo una planeación por mes, que la realizó obviamente un mes antes, pero hay días que no realizo la actividad que corresponde porque los niños no quieren hacerla, entonces la tengo que cambiar por algo que ellos quieran.</i> ¿Cómo se da cuenta que los alumnos no están interesados en la actividad que usted ha planeado? <i>Pues, porque cuando les digo vamos a leer un cuento, vamos a hacer tal actividad, me dicen que mejor hay que hacer otra cosa y ellos me dan ideas, casi siempre quieren hacer actividades anteriores que les llaman la atención, por ejemplo: los globos llenos de harina, o las figuras de plastilina.</i>	Hay planeaciones mensuales. No se realizan las actividades planeadas. Los niños no quieren hacer las actividades. Cambia las actividades. Los niños dan ideas. Se repiten actividades.
3	¿En qué se basa para planear los temas de las clases? <i>Pues, solo busco actividades que me parezcan interesantes para los niños. Como no se tiene ningún programa y que son clases extras, pues no es necesario tener temas o actividades con algún tema en particular. Por ejemplo: ahora que van a ser día de muertos, pues vamos a hacer un dulcero de vampiro, de calabaza y de Frankenstein. Cuando fueron las fiestas patrias, jugamos a la lotería, y así, voy buscando actividades.</i>	No basa las actividades en ningún programa. Busca actividades que sean interesantes a su perspectiva. Las actividades son alusivas a la época.
4	¿Cuál es la finalidad que tienen para usted y para la institución las sesiones de ludoteca? <i>Pues mira, Gabriela que es la encargada de las actividades, solo me dijo que las clases eran para que los niños tuvieran un momento de aprender por medio de juego. Para mí las clases son muy importantes porque con ellas los alumnos pueden desarrollar su reflexión, crítica, imaginación, cosa que las maestras no hacen en las</i>	Las clases son para que los niños aprendan mediante el juego. Afirma que en las clases matutinas las profesoras no realizan clases que despierten la

	<p>clases.</p> <p>¿Qué acciones toma para fomentar la crítica, reflexión, imaginación? <i>Pues..... a veces les cuanto cuentos y luego les hago preguntas o que hagan un dibujo.</i></p>	<p>imaginación, crítica, reflexión...</p> <p>Cuenta cuentos y hace preguntas para fomentar la crítica, reflexión e imaginación.</p>
5	<p>¿Quién valida las actividades a realizar? <i>Nadie me las valida, solo cuando viene Gabriela, me visita un ratito en el salón y me pregunta por la actividad que se hace y su propósito y si les guata a los niños.</i></p>	<p>Nadie valida las actividades.</p> <p>Gabriela es la directora y la que supervisa las actividades de ludoteca.</p>
6	<p>¿Le gusta realizar actividades grupales o individuales? ¿Por qué? <i>Me gusta que los niños realicen las actividades de manera individual porque así cada quien se puede llevar su trabajo a casa y si lo hacen en equipo pues no se puede dividir. Si llego a hacer actividades grupales pero muy pocas, porque luego se empiezan a pelear o no trabajan y, tengo que invertir más tiempo, porque yo tengo que terminar la actividad de cada uno.</i></p>	<p>Hace actividades individuales.</p> <p>Hace pocas actividades grupales.</p> <p>Los niños se pelean o no trabajan en actividades grupales.</p> <p>Los alumnos no terminan la actividad y ella la termina.</p>
7	<p>¿Considera que las actividades en equipo son importantes en una ludoteca? ¿Por qué? <i>Si son importantes, porque pueden practicar la paciencia, por ejemplo: tenemos muchos juegos de mesa que requieren de más de una persona, entonces, si se hacen actividades en equipo, los niños pueden tener compañeros con quien jugar o incluso pueden ayudarse a guardar el material.</i></p>	<p>Las actividades grupales son importantes para practicar la paciencia.</p> <p>Con las actividades grupales los niños pueden hacer amistades y ayudarse.</p>
8	<p>¿Cuál es el material o área de la ludoteca que más les gusta a los niños? <i>Les gusta la cocinita y el área de pintura.</i></p>	<p>Las áreas que más agradan es la cocinita y pintura.</p>
9	<p>¿Identifica a todos los niños de primaria baja? <i>Claro que los identifiqué, porque también soy su maestra de ludoteca y de biblioteca en sus clases matutinas.</i></p>	<p>Identifica a todos los niños.</p>
10	<p>¿Todos los niños participan por igual en las actividades de la ludoteca? ¿A qué se debe esto? <i>No, todos los niños son diferentes y, hay niños que participan más y otros que son más tímidos. Creo que es muy importante tanto la autoestima que tienen como la seguridad que se les da en el salón</i></p>	<p>No todos los niños participan.</p> <p>Indica que es importante la seguridad que se da en el salón.</p>
11	<p>¿El número de alumnos es mayor o menos al año anterior? <i>Este año tenemos más niños en la clase de ludoteca, el año anterior en total eran 20, contando a los de primaria baja y alta. Este año tan sólo en primaria abaja son 19 o 20 niños.</i></p>	<p>Hay más niños que el ciclo anterior.</p> <p>Son 19 o 20 niños en primaria baja.</p>
12	<p>¿Recuerda el número de alumnos y quienes eran los que asistían el año anterior a la ludoteca? Menciónelos: <i>Como te decía, eran 20 en total, de primaria baja.... Creo que solo eran 7, pero no los recuerdo bien.</i></p>	<p>Eran 7 alumnos de primaria baja el ciclo anterior.</p>
13	<p>¿Tiene conocimiento que hay niños que vienen de otro estado? <i>Pues pienso que seguro si ha de haber, pero nunca me he detenido ni a pesar en ello, ni a preguntarles.</i></p> <p>Sabías que Jaime y Claudia provienen de Oaxaca y de Hidalgo?</p>	<p>No ha pensado, ni preguntado sobre los niños migrantes.</p> <p>No platica con los niños.</p>

	<i>La verdad no, casi no platico con ningún niño sobre lo que hacen en casa, solo trato de dar cuenta de lo que viven por sus acciones.</i>	
14	<p>¿Considera que requiere otro tipo de materiales lúdicos que propicien el juego o trabajo en equipo?</p> <p><i>Hay veces que quiero hacer otras actividades, pero el material no lo tengo, ya que me falta una cosa, ya que me falta otra y pues tengo que cambiar la actividad. Pero, los niños juegan aunque no sea en equipo, creo que aquí se relajan de sus clases, por eso luego solo los dejo jugar a lo que ellos quieran.</i></p>	<p>Quiere hacer otras actividades.</p> <p>No tiene el material.</p> <p>Cambia la actividad.</p> <p>Los niños no siempre juegan en equipo.</p>
15	<p>¿Ha recibido alguna plática, taller o actualización sobre el tema de la exclusión, multiculturalidad o diversidad de las personas?</p> <p><i>Cada semana la escuela da pláticas a las maestras sobre diversos temas, por lo regular a mí no me incluyen, tal vez porque solo me encargo de la ludoteca y de la biblioteca por las mañanas. Pero ese tema me parece importante y creo que sí lo han tocado. Pensándolo... si debería tomar algún curso de ello porque es un tema muy sonado en estos días.</i></p>	<p>Existe el interés por tomar algún curso sobre exclusión, multiculturalidad o diversidad.</p>
16	<p>¿Qué acciones tomaría si se percatara de algunas exclusiones por parte de los alumnos de primaria baja, dentro de la clase de ludoteca?</p> <p><i>Híjole... pues ayudaría al alumno que está siendo excluido y, lo trataría de incluir con sus compañeros.</i></p>	<p>Ayudaría al alumno excluido.</p> <p>Trataría de incluirlos a sus compañeros.</p>
17	<p>¿Qué actividades ha implementado para unir al grupo de primaria baja?</p> <p><i>Nunca he pensado mis actividades como para que se unan, solo para que realicen alguna manualidad o actividad que los ayude a que tener mejor confianza, a cuestionarse o que aprendan algo nuevo.</i></p>	<p>Las actividades no son con el fin de unir al alumnado.</p>

Conclusiones:

Con la entrevista realizada a la profesora Cynthia, nos damos cuenta que no le gusta realizar actividades grupales debido a que pretende que cada niño se lleve su trabajo a casa, sin embargo, pensamos que pueden propiciarse actividades grupales en las que entre los alumnos se compartan materiales, ideas, pensamientos... y que de manera individual realicen su actividad pero tomando alguna idea, propuesta, consejo, etcétera de otro compañero que posiblemente pueda enriquecer su actividad.

También determinamos que la docente, no se ha percatado de la exclusión que vive Claudia y Jaime.

Proponemos que en cuanto a ello, la profesora, debe dar a conocer a sus directivos sobre sus necesidades, ya que puede ser que se esté confiando en que ella no requiere ninguna capacitación, taller o actualización. También sería ideal que alguien le revisará la planeación mensual, ya que es muy importante que por medio del juego los alumnos desarrollen habilidades sociales que les permitan tener una comunicación e interacción con sus compañeros, así como a vivir una alteridad que les dé la oportunidad de comprender y valorar al resto de sus compañeros sin importar su condición cultural o socio-económica.

También es necesario que la maestra tenga un acercamiento con los niños y que se interese por conocerlos más de cerca, es decir, ella planea actividades que supone son de interés para los niños, pero, no los conoce de cerca. Si ella lograra tener una mejor comunicación e interacción con los alumnos, podría identificar cuáles son sus gustos, intereses, áreas de oportunidad, sus fortalezas, debilidades... y en base a ello planear actividades que realmente despierten la curiosidad e interés de los alumnos y con ello evitaría tener que estar improvisando.

<p align="center">Guía de entrevista a profundidad para la profesora de ludoteca</p> <p>Se pedirá permiso para grabar en audio la conversación. Cabe resaltar que al ser una entrevista cualitativa, la cual tiene la característica de ser flexible con la que se conocerán los sentimientos, emociones, reacciones ante hechos y situaciones concretos de los sujetos. Se considera pertinente realizarla por segmentos para dar pie a que la profesora tenga la oportunidad de recordar, analizar, reflexiona, etcétera, sobre su propia realidad y así obtener datos sustanciales. Recalquemos que al ser flexible podremos entablar una conversación no formal, por ello es importante estudiar cada pregunta que guie nuestra conversación.</p>		
Nombre del entrevistador: Laura Flores Santillán		No. De entrevista. 2
Nombre del entrevistado: Cynthia Sánchez Escamilla		Día 1: 18 de Octubre de 2017 Hora: 4:30 pm a 4:55 Día 2: 19 de Octubre de 2017 Hora: 4:25 pm a 4:50
Objetivo: Conocer cómo percibe y cómo se siente la maestra de ludoteca al impartir sus clases.		
	Preguntas	
1	<p>¿Por qué considera que a los alumnos les agrada la clase de ludoteca?</p> <p><i>La verdad es que los dejo que jueguen el tiempo que ellos quieran, si te das cuenta ellos pueden jugar a lo que quieran. Pienso que estar dándoles clases después de clases es muy aburrido, y la verdad es que yo también a estas horas ya me encuentro cansada, y luego hay que llegar a la casa revisar tarea a hacer quehaceres, hay no. Por eso pienso en ellos, si yo me fastidio imagínate ellos.</i></p>	<p>Deja que los niños jueguen a lo que ellos quieran. Piensa que dar más clases es aburrido. Se siente cansada.</p>
2	<p>¿Qué sentimientos le causan al impartir su clase?</p> <p><i>Me gusta mucho estar en la ludoteca, ver a los niños, como juegan. Me llena de orgullo ver que es la clase que más esperan para jugar. A veces me da tristeza que no les gusten mis actividades o que las tenga que terminar yo, porque hay días que si me tardo en conseguir el material, hay veces que tengo que pasar con mis vecinas para que me donen botellas, rollitos de papel, y así no les pido a ellos nada. Imagínate, ya les piden material en sus clases de la mañana y pedirles yo más material, si luego no se acuerdan y eso que le ponen calificación, ahora que pasaría si les pido en esta clase que no se califica.</i></p>	<p>Gusta de ver a los niños jugar y que deseen la clase. Tiene tristeza porque no agradan las actividades o por que las tiene que terminar ella. Busca material para las actividades.</p>
3	<p>¿Qué apoyo le gustaría que la escuela le brindara para reforzar su clase?</p> <p><i>Pues la verdad es que no se tiene todo lo que uno quisiera, luego se pide y no lo compran y, si lo compro yo, tengo que traer nota o factura y pues no siempre se tiene el tiempo para estar esperando a que te la den o no en todos los lugares te las dan. Hay veces que les pido a las maestras de preescolar que me regalen el material que ya no ocupan o que tiene de más, o si me agarro al señor Miguel (conserje) de buenas me da unas pinturitas de más o, juegos que luego donan y así los voy guardando poco a poco ya tengo vario material, pero no lo presto todo porque luego lo pierden y no lo entregan completo y pues a mí la directora de la mañana sí me revisa que el material este completo, pero solo completo, porque cuando le pido algo se tarda tiempo en autorizarlo.</i></p>	<p>No hay material, el que pide no se lo dan. Tiene que buscar el material.</p>
4	<p>¿Con que actividades refuerza la confianza con sus alumnos?</p> <p><i>¿La confianza? Pues creo que ya todos tienen una buena confianza porque ya están en primaria. Yo veo todo normal cada quien juega a su manera.</i></p> <p><i>¿No crees que también debes crear una confianza de tal manera que ellos se puedan acercar a ti para que expresen sus</i></p>	<p>Piensa que por estar en primaria ya existe una confianza.</p> <p>Quiere descansar en la tarde más que buscar un acercamiento para dar una</p>

	preocupaciones, o lo que les gustaría hacer? <i>Pues sí debería, pero en la tarde tanto ellos como yo creo que ya lo que queremos es descansar.</i>	confianza.
5	¿Qué es lo que más le agrada del grupo de primaria baja? <i>Son muy cariñosos y detallistas, ya que te dan el dibujo, te dan un abrazo, te hablan para que juegues con ellos y así cada uno es diferente y demuestra su gusto por la ludoteca de distintas maneras.</i>	Los niños son cariñosos y detallistas. Le hablan para que jueguen. Los niños demuestran sus gustos de maneras diversas.
6	¿En este año escolar qué clase de conflictos ha detectado en el grupo de primaria baja? <i>Pues ninguno que yo haya visto, solo los normales. Que no se prestan los colores o los plumones o que todos quieren el mismo juego o que el compañerito no los deja jugar, pero eso es de niños y luego se les pasa.</i>	Ve a los conflictos como normales.
7	¿Cómo resuelven los niños dichos conflictos? <i>Pues como todo niño se les pasa un ratito y ya luego los ves de amigos.</i>	No da una respuesta concreta
8	¿Qué actitudes toman los niños cuando son parte del conflicto? <i>Pues se enoja, algunos hasta lloran, luego se ve cuando en casa no tiene límites y están consentido por los papás.</i>	Los niños responden con enojo, llantos. No hay límites en casa.
9	¿Cómo cree que se sienten los niños que están involucrados en el conflicto? <i>Pues seguro se sienten mal cuando les llamo la atención, pero si busco que comprendan que deben compartir, y para eso me siento un ratito con ellos.</i>	Llama la atención a los niños. Tiene un acercamiento cuando los niños tienen un conflicto y da explicaciones.
10	¿De qué manera interviene usted para dar solución a los problemas? <i>Pues les hablo, algunas veces les digo que les voy a quitar el juguete o que ya no les voy a prestar algún juego.</i> ¿No les fomentas a que entre ellos platiquen para que resuelvan sus indiferencias siendo tú una mediadora? <i>No creo que valga la pena, son niños y luego se les olvida.</i>	Habla con los niños. Hay amenazas. No considera que valga la pena que los niños platiquen para resolver sus diferencias.
11	¿Cómo identifica que hay un conflicto? <i>Pues ya sabes, ya viene el compañerito a acusarlos y pues ya voy, o luego se escucha que el tomo de voz ya aumento y volteo y ya se están diciendo de cosas los chamacos.</i>	Conoce los conflictos porque los alumnos le informan o por la forma en la que se expresan.
12	¿Cómo se comportan los alumnos migrantes ante el resto de sus compañeros y viceversa? <i>Como te decía en la entrevista, no me había percatado de ellos, creo que los voy a observar un poquito más, por ejemplo ahorita Jaime y Claudia (Identifica a los alumnos porque se lo comentamos) está solitos, y nadie juega con ellos ¿Por qué será? Híjole creo que tengo que ser más observadora.</i>	No sabe cómo se comportan los alumnos migrantes. No ha observado. Jaime y Claudia juegan solos.
13	¿Cómo incluye a los alumnos migrantes en los equipos? <i>Recordándolo, ellos nunca tienen equipo y luego los tengo que asignar a algún equipo.</i>	Jaime y Claudia nunca tienen equipo. Asigna a Jaime y a Claudia a algún equipo.
14	¿Qué actitudes toman los alumnos no migrantes cuando se incorpora el alumno migrante a su equipo? <i>Pensándolo... no les agrada la idea y creo que hay veces que no los incluyen en las actividades. La maestra muestra una cara de asombro y dice: Tengo alumnos que están siendo excluidos.</i>	A los niños sociales no les agrada tener en su equipo a los niños con deficiencias en sus habilidades sociales. No se incluyen en las actividades a los niños con deficiencias en sus habilidades sociales.

15	<p>¿Qué tipo de bromas o faltas de respeto ha detectado en el grupo de primaria baja?</p> <p><i>La verdad es que las comunes, que se burlan del dibujo, de lo que dicen, lo mucho que ha llegado es a que se peguen con las manos, pero no dejo que paxe de ello.</i></p>	<p>Hay burlas por comentarios o dibujos.</p> <p>Hay golpes con las manos.</p> <p>Interviene para que los golpes no sobrepasen.</p>
16	<p>¿Cómo reaccionan los niños que son víctimas de las bromas o de la falta de respeto?</p> <p><i>Pues veo que se sienten mal y que se enojan y no quieren hablar a los compañeros que se rieron de ellos o que les pegaron.</i></p>	<p>Los alumnos agredidos reaccionan con enojos y no desean hablar a quienes se burlaron de ellos o que les agredieron</p>
17	<p>¿Qué sentimientos le causan los niños que juegan solos en el tiempo libre?</p> <p><i>Ahorita viendo a Claudia y a Jaime, la verdad es que si siento feo, hasta me dan tristeza, y creo que debo hacer algo. Aprovechando que estas aquí ¿no me podrías dar algunas ideas o pedir a Gabriela que te asigne conmigo para que me ayudes?</i></p>	<p>Tiene sentimientos de tristeza.</p> <p>Quiere hacer algo.</p> <p>Pide ayuda</p>
18	<p>¿Qué opina sobre las diferencias económicas, culturales o sociales?</p> <p><i>Pues no deberían de haber porque todos somos iguales, pero los niños son niños y no miden lo que pueden hacer sentir al otro, al presumir que si le compraron esto o aquello, o si fue a tal lugar.</i></p>	<p>Los niños no miden sus comentarios.</p> <p>Los niños presumen por lo que les compran o por los lugares que visitan.</p>
19	<p>¿Por qué considera que es importante construir lazos sociales con los niños?</p> <p><i>Pues son importantes para que los niños tengan amistades y se apoyen entre ellos, las buenas amistades nunca se olvidan.</i></p>	<p>Sabe que los lazos sociales ayudan a que los niños tengan amistades y apoyo.</p>
20	<p>¿Qué necesidades, gustos o intereses identifica en los niños?</p> <p><i>La verdad eso de los intereses, gustos o necesidades nunca los he pensado, si sé que les gusta jugar pero nunca planeo actividades que tengan que ver con ello.</i></p>	<p>No considera los gustos, intereses o necesidades para las actividades.</p>
21	<p>¿Por qué considera que los niños migrantes no participan con entusiasmo?</p> <p><i>Creo que se necesita trabajar con su autoestima, porque hay veces en las que participan y me doy cuenta que tiene buenas ideas.</i></p> <p><i>Por ejemplo: ya pensando en Jaime a pesar de su edad tiene muy buenas ideas y las comparte cuando les pido su opinión, Claudia es un poco más reservada.</i></p>	<p>Piensa que hay que trabajar la autoestima.</p> <p>Los niños tienen buenas ideas.</p> <p>Claudia es reservada.</p>
22	<p>¿Por qué causas cree que los niños no logran interactuar de manera armónica?</p> <p><i>Pues creo que como todos son diferentes, pue no todos quieren jugar a los mismos, además pues son de grados distintos. Ya considerando que hay exclusiones pues creo que ese es un factor en el cual debo trabajar.</i></p>	<p>Los alumnos son de grados distintos.</p> <p>Considera trabajar para la inclusión.</p>
23	<p>¿Considera que algún niño requiere de un apoyo extra? Por ejemplo: apoyo de un especialista, apoyo por parte de los padres, de la docente.</p> <p><i>Pues que yo lo perciba nadie.</i></p>	<p>No considera que los alumnos requieran ayuda.</p>
24	<p>¿Cómo le gustaría que le apoyáramos para lograr que los alumnos vivan una alteridad ante la diversidad cultural, social y económica?</p> <p><i>Pues ya te dije le voy a comentar a Gabriela que tú me pueda apoyar, la verdad es que creo que no conozco bien a mis alumnos, pero no sé cómo acercarme a ellos para identificar que les gusta o que planear para ellos.</i></p> <p><i>La verdad, es que hay veces que estoy tan cansada que por eso los dejo jugar, pero si tú me ayudas entre las dos podemos planear actividades y repartirnos el trabajo, sirve que me ayudas.</i></p>	<p>No conoce a sus alumnos.</p> <p>No sabe cómo acercarse a los niños para identificar que les agrada.</p> <p>Está cansada y por eso los deja jugar.</p>

24	<p>¿Para usted que es el juego? <i>Fíjate que muchas personas me han dicho que debo ser como la ludotecaria que estaba antes pero yo creo que una de las partes más importantes de la ludoteca es que el niño juegue de manera libre o sea que él elija lo que quiere jugar. A mí no me gusta mucho imponerles algo por eso dejo que jueguen porque en sí el juego es una actividad en la que los niños desarrollan su imaginación, su compañerismo, trabajo en equipo.</i></p>	<p>La docente sabe que es importante el juego en el niño</p> <p>La docente no tiene un referente específico sobre lo que es el juego.</p>
25	<p>¿Cree que la ludoteca cuenta con las áreas y el material acorde a las edades de los niños? <i>Pues hay áreas que son buenas como la científica pero no hay material, entonces si los niños quieren hacer un experimento pues no se puede, la parte de lectura como que no les llama mucho la atención pero no puedo hacer nada ahí porque necesitaría de dinero para renovar los libros. También hay juego que no van a la edad de los niños pero no puedo decirle que no cuando lo piden.</i></p>	<p>No hay material suficiente. No todos los juegos son acorde a la edad de los niños.</p> <p>Esta pregunta fue añadida para realizar la triangulación.</p>

Conclusiones personales:
La maestra no tiene un control sobre la clase de ludoteca, ni tampoco sobre los niños, repetidamente nos indica que está cansada.
Consideramos que le hace falta inyectar motivaciones en los niños para que se muestren interesados por realizar las actividades, de igual manera, ella debe mostrar interés por conocerlos un poco más de cerca y con ello identificar las necesidades, intereses, problemas, etcétera, a los que se enfrentan. Las suposiciones de lo que hacen los niños, creemos que no le da ninguna pauta para que planee sus actividades, es necesario que ella se enrolle más con los niños, es decir, falta que tenga una comunicación asertiva y que piense en los sentimientos que tienen los niños sociales como los que tienen deficiencias en sus habilidades sociales.
De igual manera, debe ser consciente que a pesar de que son niños entre 6 y 9 años, ellos tienen sueños, planes, ideas... pero que las actitudes que lleguen a recibir por parte de ella o de sus compañeros puede apagar su iniciativa por construir sus planes.
En cuanto al tema de la inclusión, alteridad... la docente se muestra con la mejor disposición de recibir nuestra ayuda. Se tiene un punto a favor el hecho de que ahora es consciente de lo que ocurre en el salón de ludoteca con Jaime y Claudia.
También es importante que la docente fomente a que los niños aprendan a resolver sus conflictos mediante el respeto, el diálogo, la igualdad, la responsabilidad, etcétera, pero sobre todo a que los alumnos lo vivan dentro del salón de ludoteca para que lo puedan aplicar en su realidad.

Guía entrevista a profundidad para los alumnos migrantes¹		
<p>Se pedirá permiso para grabar en audio la entrevista. Antes de la entrevista propiciaremos que los niños migrantes (Jaime y Claudia) tengan la confianza necesaria para que se sientan con la libertad de compartir sus sentimientos, emociones, interese, problemas, etcétera.</p>		
Nombre del entrevistador: Laura Flores Santillán	No. De entrevista. 4	
Nombre del entrevistado: Jaime 1er. grado	Día 1: 23. Octubre.2017 Hora: 2:50 a 3:00	Tiempo de entrevista: 10 minutos

¹ En estas entrevistas aún se utiliza “alumnos migrantes” debido a que no se tenía el problema real sobre la socialización y control de emociones.

		Día 2: 24. Octubre.2017 Hora: 2:30 a 2:45	Tiempo de entrevista: 15 minutos
Objetivo: Conocer los sentimientos, emociones, pensamientos que tienen los niños migrantes al ser excluidos, así mismo, se busca identificar por qué rechazan a sus compañeros.			
Se recomienda: Crear una confianza con el entrevistado, no mostrar un autoritarismo, ser paciente y flexible.			
	Pregunta		
1	¿Por qué dejaste tu casa en la que vivías? <i>Pues en Oaxaca mi papá ya no tenía trabajo, y pues mis papás dijeron que lo mejor era venimos a vivir al Estado de México.</i>		La familia de Jaime migro porque su papá no tenía un trabajo
2	¿Por qué asistes a la ludoteca? <i>Pues yo le dije a mi mamá que quería quedarme a las clases de la tarde porque escuchaba que estaban bien padres, pero ahora hay veces que no quisiera quedarme</i> ¿Y, por qué? <i>Pues es que. Mis compañeros luego no quieren jugar, y pues cuando ellos quieren yo no quiero.</i>		En ocasiones no desea quedarse en la ludoteca, porque sus compañeros no quieren jugar con él. Cuando los compañeros quieren jugar con él, él no quiere.
3	¿Cuáles son tus juegos favoritos? ¿Encuentras algunos de esos juegos en la ludoteca? <i>Me gustan mucho los rompecabezas, si he visto en la ludoteca, pero luego no los pido.</i> ¿Por qué no los pides? <i>Pues es que... Qué tal que la maestra no me los quiere prestar.</i>		No pide los rompecabezas que quiere. Piensa que la maestra no se los prestará.
4	¿Por qué sí o por qué no te gusta estar en la clase de ludoteca? <i>Pues me gusta porque puedo jugar con los legos, también me gustan los pizarrones.</i>		Le gustan los legos y los pizarrones.
5	¿Qué actividades divertidas hace la maestra de ludoteca? <i>Mmmmmmm no sé, ha!!! Ya me acorde, un día hicimos un paracaídas con un muñequito de plastilina, ese me gustó mucho.</i>		Recuerda una actividad que le agrado.
6	¿Cuándo tienes algún problema le pides ayuda a la maestra? <i>Pues no tengo problemas, ¡creo! Bueno solo Jorge que me molesta en las clases, un día si le pegue porque ya me había caído mal y la maestra me regañó.</i> ¿No le platicaste a la maestra que él te había molestado? <i>Le empezaba a decir a la maestra, pero, pues ella no me hizo caso. Creo que como Jorge es chino y güero la maestra le cree a él.</i>		Jorge lo molesta en clase. Le pegó a Jorge por defenderse y la maestra lo regañó. La maestra no escuchó a Jaime. Cree que por no ser como Jorge la maestra no le cree.
8	¿Cómo eran los amigos que tenías en tu otra escuela? <i>Pues con ellos jugaba, a veces iban a mi casa o a la de mi abuelita a jugar conmigo.</i> <i>Casi todos nos hablábamos, no como aquí.</i>		Con sus compañeros se hablaba, jugaba y se visitaban. Con los compañeros de aquí no habla.
9	¿Tus compañeros de esta escuela te invitan a jugar? <i>Sí, pero luego me enoja, porque cuando yo quiero ellos no quieren jugar conmigo, y pues les digo que no.</i> <i>Pero ahora creo que Jesús puede ser mi amigo, porque dice que soy buen portero, ya quiero que sea la clase de futbol a ver si vuelvo a parar goles.</i>		Lo invitan a jugar, pero se enoja, porque cuando él quiere, ellos no. Jesús puede ser su amigo.

10	<p>¿Hay alguien con quien no te gusta jugar porqué...? <i>Pues con Jorge, porque él no me distrae en la clase y por eso no termino mi trabajo. Y aquí también me hace cosas.</i> ¿Cómo que cosas? <i>Pues me quita mi lápiz, o me quita los juguetes que tengo, y pues luego no me dejo.</i></p>	<p>Jorge lo distrae en clases matutinas y vespertinas. Jorge le quita cosas. Jaime a veces no se deja de Jorge.</p>
11	<p>¿Qué sientes cuando la maestra indica que deben realizar alguna actividad en equipo? <i>Me gusta mucho, solo que a veces soy el último al que escogen, y pues la maestra me dice en que equipo estar aunque yo no quiera</i></p>	<p>Es el último que eligen para hacer equipo. La maestra lo asigna a algún equipo.</p>
12	<p>¿Cómo te gustaría que fueran tus compañeros contigo? <i>Pues que jugaran conmigo, no me gusta que Jorge me quite mis cosas, cree que porque es más alto que yo puede hacerme cosas, pero cuando me enoja me transformo en Hulk (risas)</i></p>	<p>Les gustaría que jugaran con él. No le gusta que Jorge le quite sus cosas. Cree que Jorge le puede hacer cosas por ser más Alto. Reacciona enojándose.</p>
13	<p>¿Qué te gustaría que tus compañeros conocieran sobre el lugar en donde vivías? <i>Pues la verdad es que en Oaxaca no hay casi nada, solo los lunes hay una plaza y mamá saliendo del kínder me llevaba a comprar, venden unos raspados bien sabrosos, también quisiera que conocieran que allá las tortillas son bien grandes, las de aquí parecen que son para jugar (risas)</i></p>	<p>Quisiera que sus compañeros conocieran las tortillas de Oaxaca.</p>
14	<p>¿Qué te gustaría que tus compañeros te enseñaran sobre este estado? <i>Pues ellos hablan de sus play y que su X-box, pero no sé qué sea eso, dicen que es como el que tiene la maestra en el saloncito de tecnología, pero me da miedo usarlo, y pues quisiera que ellos me dijeran como se juega o en donde hay de esos.</i></p>	<p>Quiere conocer los juegos de sus compañeros.</p>
15	<p>¿Tus papás saben que no tienes muchos amigos? <i>Pues si tengo amigos, no como allá en Oaxaca pero si tengo, en la tarde no, creo que ya voy a empezar a jugar con ellos.</i></p>	<p>En la tarde no tiene amigos.</p>
16	<p>¿Cómo te sientes cuando tus compañeros no te eligen en algún equipo? <i>Me siento triste, a veces me enoja y ya no quiero participar y pues la maestra me deja.</i></p>	<p>Se siente triste por no ser elegido en algún equipo. Se enoja. No quiere participar. La maestra lo deja.</p>
17	<p>¿Tus compañeros se burlan de ti? ¿Por qué? o ¿Sobre qué? Por ejemplo de tu aspecto físico, de tu forma de vestir, de hablar, de jugar, etcétera. <i>Pues una vez se burlaron de mi porque no se de sus juegos, pero es que en Oaxaca no hay eso, casi la luz no alcanza ni para el refri eso dice mi mamá y pues menos para la tele. Cuando quise jugar otro día con ellos, me dijeron que no porque no sabía jugar ese player o play no sé cómo se llama bien.</i> <i>A!! luego Abraham me dice Oaxaco y mis compañeros se burla, (risas) si sabe de dónde soy</i></p>	<p>Recibe burlas por no saber jugar. Abraham le dice Oaxaco. Es excluido por no tener ni saber jugar play.</p>
18	<p>¿Cómo te gustaría que fuera las actividades de ludoteca? <i>Pues me gustaría que los niños me hablaran, y que la maestra me creyera cuando le digo que me molestan.</i></p>	<p>Le gustaría que los niños le hablaran. Quisiera que la maestra</p>

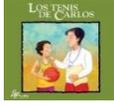
<p>¿Pero, aparte de Jorge, quién más te molesta? <i>Pues los de tercero José y Diego.</i></p> <p>¿Alguien de segundo también? <i>No ellos no, pero ellos solo se hablan entre ellos.</i></p>	<p>creyera lo que dice. Los de tercer grado lo molestan. Los niños de segundo solo se hablan entre ellos.</p>
<p>Conclusiones: La familia de Jaime migro por la falta de oportunidades de trabajo. Asiste a la ludoteca, por que escucho que eran muy padres pero ahora hay veces que no quiere asistir por que sus compañeros no juegan con él o porque Jorge o sus compañeros de tercero lo molesta. Por lo cual consideramos importante que se las actividades de ludoteca propicien la convivencia en grupo para dar lugar a lazos de amistad que sean motor de una motivación hacia continuar asistiendo a las clases vespertinas y por ende a la clase de ludoteca. También es importante que Jorge, José y Diego aprenda mediante la participación a respetar y tolerar las actitudes, habilidades, conocimientos, o pensamientos tanto de Jaime como de otros compañeros. De igual manera, tanto Jaime como el resto de los alumnos de primaria baja deben participar en actividades en las que se viva la igualdad, cooperación, trabajo en equipo, para poco a poco controlar su agresividad que en ocasiones surge por sus diferencias de pensamientos o gustos. Detectamos que Jaime nota que la maestra tiene una preferencia por sus compañeros, esto lo consideramos porque Jaime indica que la maestra no le cree lo que él le platica. Esto ocasiona que Jaime no tenga un mayor acercamiento con la maestra para platicarle lo que le sucede, sus necesidades, gustos... y que son importantes para que la maestra pueda establecer actividades que realmente llamen la atención del alumnado. Este tipo de acciones por parte de la maestra nos habla de la falta de profesionalismo, no es adecuado que deje a Jaime fuera de las actividades, es decir, ella debería buscar la motivación necesaria para que Jaime muy independiente de que sus compañeros no lo elijan en su grupo el pueda lograr una interacción, socialización y comunicación que favorezcan su desarrollo.</p>	

Guía entrevista a profundidad para los alumnos no migrantes²		
<p>Se pedirá permiso para grabar en audio la entrevista. Antes de la entrevista propiciaremos que los niños no migrantes (Jorge, Jesús y Alejandra) tengan la confianza necesaria para que se sientan con la libertad de compartir sus sentimientos, emociones, interese, problemas, etcétera.</p>		
<p>Nombre del entrevistador: Laura Flores Santillán</p>	<p>No. De entrevista. 5</p>	
<p>Nombre del entrevistado: Alejandra 3er. grado.</p>	<p>Día 1: 15. Noviembre.2017 Hora: 2:40 a 3:00</p>	<p>Tiempo de entrevista: 20 minutos</p>
<p>Objetivo: Conocer los sentimientos, emociones, pensamientos que tienen los niños no migrantes al no socializar con sus compañeros migrantes.</p>		
<p>Se recomienda: Crear una confianza con el entrevistado, no mostrar un autoritarismo, ser paciente y flexible.</p>		

² Estas entrevistas que se aplicaron en la evaluación del diagnóstico no se tenía detectado el problema de raíz sobre la socialización y el control de emociones, por ello, se utilizó “alumno no migrantes” en lugar de alumnos sociales.

	Pregunta	Sistematización
1	<p><i>¿Te agrada asistir a la ludoteca en el horario de las clases vespertinas? ¿Por qué?</i> <i>A veces ni me gusta porque no tengo con quien jugar, bueno si tengo, pero es que quieren que yo les preste todo lo que traigo de cosas</i> <i>¿Cómo que cosas por ejemplo? Bueno, traigo unos brillos para los labios y todas se quieren pintar</i> <i>¿Quiénes son todas? Ay pues Mariana y Valentina. Y pues no quiero porque se acaban.</i></p>	<p>A Alejandra no le agrada compartir sus cosas.</p>
2	<p><i>¿Qué es lo que más te agrada de la ludoteca?</i> <i>Lo que más me gusta es cuando la maestra nos pone actividades divertidas como pintar o hacer alguna manualidad, por cierto nos dijo que íbamos a hacer un experimento y no le hicimos.</i></p>	<p>Le agrada realizar manualidades o actividades que sean de su interés. La maestra no cumple con lo que les indica que van a realizar.</p>
3	<p><i>¿Cuáles son tus juegos favoritos? ¿Encuentras algunos de esos juegos en la ludoteca?</i> <i>A mí lo que me gusta es disfrazarme y actuar (risas) creo que por eso me gusta mucho estar pintándome y arreglándome, pero en la ludo no hay nada de eso, solo hay unos títeres.</i> <i>Aunque ¿qué crees? ¿Qué? Me pegaron piojos y mi mamá me llevo a una clínica de piojos en donde me los quitaron con una peineta.</i></p>	<p>Le gusta actuar Es necesario considerar los interés de los niños para solicitar materia que favorezca al desarrollo de sus inteligencias</p>
4	<p><i>¿Por qué sí o por qué no te gusta estar en la clase de ludoteca?</i> <i>Me gusta porque luego cuando le decimos a la maestra que nos deje jugar, ella nos deja jugar. Pero luego me aburro porque hay veces que no hay nada que hacer.</i></p>	<p>Los alumnos conocen a la maestra y saben qué si le piden que los deje jugar ella lo ara.</p>
5	<p><i>¿Qué actividades divertidas hace la maestra de ludoteca?</i> <i>Pues... nada (risas) es que no me atraen sus clases, solo es jugar y ya o a veces pintar.</i></p>	<p>No encuentra cosas divertidas, por ello es importante que la docente comience a conocer a sus alumnos.</p>
6	<p><i>¿Cuándo tienes algún problema le pides ayuda a la maestra? ¿Cómo te ayuda?</i> <i>Pues no he tenido problemas</i></p>	<p>No identifica problemas</p>
8	<p><i>¿Alguna vez has invitado a Jaime o a Claudia a jugar o a formar un equipo? ¿Por qué si o por qué no?</i> <i>Ay no, a Claudia no porque es así como rara</i> <i>¿Cómo es cómo rara?</i> <i>Pues es que no es igual que las niñas de aquí, no me gustaría que ella agarrara mis cosas quien sabe cómo era en donde vivía. Creo que ella me pego los piojos.</i> <i>¿Tú crees? Sí</i> <i>Pero ella no tuvo reporte de piojos, entonces ella no pudo haber sido.</i> <i>Es verdad, pero, bueno, pensándolo bien, creo que sí debería acercarme a ella para conocerla mejor, porque ya recuerdo lo que platicamos en la clase del cuento.</i></p>	<p>Tiene un referente que solo está en su imaginativo, ya que ella no se ha dado la oportunidad de conocer a sus compañeros. Recuerda lo que se planteó en el grupo de discusión y considera que debería tener un acercamiento con Claudia</p>
9	<p><i>¿Has pensado en la posibilidad de que Jaime o Claudia puedan ser tus amigos? ¿Por qué?</i> <i>Pues tengo que darme la oportunidad porque a lo mejor ellos me pueden enseñar algo o... bueno es que no sé, que tal que no quieren</i> <i>¿Te gustaría empezarlos a conocer un poquito más?</i></p>	<p>Alejandra tiene la disposición de acercarse a sus compañeros que no son del todo sociales pero tiene el temor de que la rechacen.</p>

	<i>Creo que sí.</i>	
10	<p>¿Hay alguien con quien no te gusta jugar por qué...? <i>Pues solo juego con Mariana o con Valentina pero... ya te dije... Luego no me gusta jugar con ellas porque se acaban mis pinturas. Y pues no me gusta jugar con Claudia, pero.... Lo voy a intentar, les voy a decir a mis amigas que juguemos con ella un día. Con los de otros grupos no sé, es que los de segundo hacen su grupo y ya, ni hablan.</i></p>	<p>Alejandra no quiere compartir sus cosas, por ello es importante que se plateen actividades en las que aprenda a compartir.</p> <p>Es importante que los alumnos de segundo grado abran su círculo de amistad. Hay que considerar que hay alumno más pequeños y más grandes que ellos.</p>
11	<p>¿Cómo crees que Jaime o Claudia se sienten al ser elegidos hasta el último en los equipos? <i>Creo que se sienten mal. Eso no lo había pensado, si me hicieran eso me muero.</i></p>	<p>Alejandra se comienza a poner en los zapatos de sus compañeros con deficiencias en sus habilidades sociales y no le gustaría que ella pasara por lo que pasan ellos.</p>
12	<p>¿Qué podrías enseñar o que te gustaría que Jaime y Claudia conocieran de este Estado? <i>A Claudia la invitaría a mi casa y que conociera que venden una paletas de hielo bien ricas por mi casa y también para enseñarle mis pinturas que me compra mi mamá y le enseñaría a combinarlas. A Jaime pues.... No se juegos de niños pero cuando sea mi cumpleaños lo podría invitar para que así conozca a mis amigos.</i></p>	<p>Alejandra tiene la disposición de invitar a los niños no tan sociales a conocer su casa. Por ello es necesario que los lazos de comunicación e interacción se refuercen en la clase de ludoteca.</p>
13	<p>¿Has platicado en casa sobre que Jaime y Claudia vienen de otro estado? ¿A quién? Y ¿Qué te comentaron? <i>Sólo le dije a mi mamá el día del cuento de Carlos, y me dijo que debíamos aceptar a los niños que vienen de otro lado, porque es muy feo entrar a un lugar a donde no conocemos a nadie.</i></p>	<p>Podemos tener un apoyo por parte de la mamá de Alejandra para que la alumna lime las diferencias con Claudia.</p>
14	<p>¿Tus compañeros se burlan de ti? ¿Por qué? o ¿Sobre qué? Por ejemplo de tu aspecto físico, de tu forma de vestir, de hablar, de jugar, etcétera. <i>No, nadie se burla de mí, ni porque tengo piojos (risas).</i></p>	
14	<p>¿Cómo te gustaría que fueran las actividades de ludoteca? <i>Me gustaría que en la clases hiciéramos actividades o que lo que dice la maestra que vamos a hacer lo hiciéramos, no que, luego dice y no hacemos nada.</i></p>	<p>Consideramos que hay ocasiones en las que los niños van ilusionados con realizar una actividad y sus ilusiones se desvanecen por el hecho de que la docente no las lleva en tiempo y forma.</p>
<p>Conclusiones: En "La educación para la convivencia y para la paz" s.f. pág. 48 Alejandra se encuentra en una edad en la cual tiene momento en los que la superficialidad la conllevan a limitar sus relaciones sociales y afectivas, sin embargo, también como se aprecia en sus respuestas ella comienza a superar su egocentrismo y a ponerse en el lugar de sus compañeros. Si bien, ésta alumna tiene una influencia en sus compañeras que dificulta la socialización con sus compañeros. Se debe trabajar con actividades en las que tengan una tolerancia a las ideas, pensamientos u opiniones de los demás.</p>		

Grupo de discusión		
En esta técnica, nos estaremos apoyando de la OP y del diario de campo.		
Se leerá el cuento "Los tenis de Carlos" y nos apoyaremos de la estrategia de lluvia de ideas para:		
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Favorecer la producción de ideas. ✓ Permitir que todos hablen y todos escuchen sobre el asunto. ✓ Propiciar llegar a una conclusión, un acuerdo o la toma de decisiones, siempre por consenso. ✓ Hacer un análisis minucioso del problema. 		
Buscar ideas originales y soluciones creativas.		
Algunas preguntas para guiar la discusión serán:		
1	¿Por qué Carlos tuvo que cambiar de escuela? <i>Porque su papá cambiaba de trabajo, si no se cambiaba se quedaba sin trabajo y sin dinero.</i>	Identifican porqué Carlos tenía que cambiaría de escuela.
2	¿Cómo creen que se sintió Carlos al dejar la casa en la que vivía? <i>Se sintió triste, también alegre por que iba a tener una nueva casa y nuevos amigos.</i>	Expresan sentimientos.
3	¿Cómo se sentirían ustedes si fueran Carlos? <i>Entre triste y contentos. Contentos por que íbamos a conocer otra escuela, otra maestra, otros amigos, íbamos a tener una casa nueva. Pero tristes, porque ya no íbamos a tener a nuestros amigos o a nuestra familia.</i>	Se ponen en el lugar de Carlos.
4	¿Cómo se sentirían ustedes si no tuvieran amigos con quien jugar, platicar...? <i>Muy tristes, hasta podríamos llorar o no venir a la escuela.</i>	Indican como se sentirían al no tener amigos.
5	¿Por qué creen que el trabajo de albañil es importante? <i>Porque sin ellos no tendríamos casa, ni escuela, ni nada de lo que ellos construyen, como las carreteras, para ir de vacaciones o ir a ver a nuestra familia que vive lejos.</i>	Reconocen que el oficio de albañil es importante.
6	¿Por qué creen que todos los trabajos son importantes aunque no siempre paguen mucho dinero en ellos? <i>Pues porque entre todos construimos el mundo, para vivir.</i>	Saben que todos los trabajos son importantes para vivir.
7	¿Por qué creen que era injusto que los compañeros de Carlos se burlaran por el trabajo de su papá? <i>Porque todos debemos respetar los trabajos de los demás, porque si todos los papás fueran lo mismo pues sería muy aburrido.</i>	Hablan de respeto.
8	¿Cómo creen que se sentía Carlos cuando le pusieron el apodo? <i>Se sintió mal, triste, enojado.</i>	Piensan en los sentimientos que tuvo Carlos al ser apodado.
9	¿Cómo creen que se sintió Carlos cuando tuvo que cambiar nuevamente de escuela? <i>Pues se sintió bien porque tenía la oportunidad de que sus compañeros nuevos lo aceptaran como él era.</i>	Mencionan el ser aceptado.
10	¿Ustedes, que actitudes tomarían si recibieran rechazos o burlas, de parte de sus compañeros? <i>Le diríamos a la maestra, o a nuestros papás, pero también podríamos defendernos.</i>	Al estar en una situación como la de Carlos ellos: Se acercarian a la maestra y a sus padres pero también se defenderían.
11	¿Por qué creen que el profesor dejó entrar a Carlos a la clase de educación física? <i>Porque todos tenemos el derecho de jugar.</i>	Conocen los derechos que tienen como niños.
12	¿Creen que el tipo de ropa hacia diferente a Carlos? <i>No, la ropa solo es para poder cubrimos, pero a veces nuestros papás no pueden comprarnos ropa cara, pero eso no nos hace diferentes, porque podemos hacer las mismas actividades como jugar, cantar, correr, leer, escribir.</i>	Mencionan que la ropa no es relevante para hacer sus actividades.
13	¿Cómo debería ser Ortigosa con Carlos? <i>Debería de ser su amigo, para que Carlos le enseñara a jugar básquetbol.</i>	Piensan en cómo debería de llevarse entre compañeros. Identifican que mediante la amistad pueden aprender.

14	¿De qué manera deberían haber tratado los compañeros de la escuela Cayauco y su compañero Ortigosa a Carlos? <i>Con respeto y lo deberían de haber ayudado porque venía de otros lugar.</i>	Hablan de respeto y ayuda.
15	¿Por qué creen que era importante que Ortigosa se diera la oportunidad de conocer a Carlos sin que le importara su vestimenta o el lugar de dónde provenía? <i>Porque Carlos le podía hacer enseñado a jugar o también lo podía haber invitado al lugar en donde antes vivía y hacer más amigos.</i>	Identifican que los niños de otro estado pueden enseñar cosa nuevas.
16	¿Cómo deberíamos tratar a los niños que vienen de otros estados? Pues deberíamos de ayudarlos como la amiga de Carlos, también deberíamos de conocerlos y de hablarles porque se sienten tristes y solos por haber dejado a sus amigos.	Reconocen que deben ayudar, conocer y hablar a los niños que provienen de otros estados.
17	¿Cómo ayudarían ustedes a Carlos para que se sintiera bien y para que lograra reunir el dinero para sus tenis? Pues también podríamos juntar latas, periódico, cartón o botellas para venderlas o vender galletas y gelatinas, también le podríamos prestar de nuestros ahorros.	Dan ideas para poder ayudar.
18	¿Conocen a algún niño que viene de otro estado? Los niños platican que saben que Claudia bien de Hidalgo porque la maestra de las clases matutinas al inicio del ciclo le pidió que se presentara y Claudia compartió que venía del estado de Hidalgo. Los compañeros de Jaime saben que él viene de Oaxaca, porque la maestra de las clases matutinas les dijo que era un compañero nuevo que venía de Oaxaca. Los compañeros de segundo lo desconocían. En el momento de las conclusiones grupales los niños empiezan a preguntar a Jaime y a Claudia sobre lo que ellos sienten al dejar su casa y amigos. Jaime y Claudia acceden a platicarles y nos alegra que comiencen a relacionarse y que sus compañeros comiencen a entender cómo se sienten.	
<p>Conclusión grupal a la que se llegó: Los alumnos llegaron a las siguientes conclusiones: Hay que aprender a respetar y conocer a los niños que viene de otros estados, pero los niños que vienen de otro estado deben platicar su situación y también deben respetar las diferencias. Hay que tener amistades con los alumnos que vienen de otros estados. No hay que burlarse de los trabajos de los papás. Evitar las burlas y apodos. Al tener amistades de niños de otros estados se pueden conocer más cosas como juegos, comidas y lugares. Hay que valorar a las personas por como son y no por la ropa o el dinero. Todos somos importantes Todos podemos enseñar algo.</p>		

Resultado de la encuesta realizada a alumnos de las clases vespertinas de primaria baja					
No	Pregunta	No. De alumnos que eligieron la respuesta mucho	No. De alumnos que eligieron la respuesta poco	No. De alumnos que eligieron la respuesta nada	Sistematización
1	¿Qué tanto te gustan tus actividades de ludoteca?	2	5	10	No les agrada la clase de ludoteca
2	¿Tienen una buena comunicación con tu maestra?	1	8	8	La comunicación es poca o no existe
3	¿Te gusta formar equipo con tus compañeros nuevos (migrantes)?	10	2	5	Les agrada formar equipos con los alumnos nuevos
4	¿Te gusta hacer actividades en equipo?	9	5	2	A la mayoría les agrada hacer actividades en equipo
5	¿Has invitado a jugar a tus compañeros nuevos?	5	5	7	Invitan poco o nada a jugar a los compañeros nuevos
6	¿Cómo es tu relación con tus compañeros nuevos?	1	3	13	No existe una socialización
7	¿Te gustaría conocer que les interesa a tus compañeros?	15	1	1	A la mayoría les gustaría conocer a sus compañeros
8	¿Te gustaría que tus compañeros conocieran lo que te gusta?	14	2	1	Les gustaría compartir sus gustos
9	¿Considera que tus compañeros son diferentes a ti?	17	0	0	Todos consideran que son diferentes
10	¿Te gustaría conocer a que juegan los niños de otro estado del país?	15	2	0	La mayoría está interesado en conocer a que juegan los alumnos de otros estados
11	¿Te gustaría que tus compañeros nuevos conocieran tus juegos?	10	5	2	A la mayoría les agrada dar a conocer sus juegos.
12	¿Te has puesto a pensar en lo que sienten los niños nuevos al llegar a una escuela nueva?	2	3	12	No se han puesto en el lugar de los alumnos nuevos
13	¿Has pensado en cómo se sienten los niños que tienen que abandonar su casa y llegar a vivir a otra?	1	1	15	No han pensado en los sentimientos de los compañeros nuevos
14	Te gustaría que todos los del grupo de ludoteca se conocieran?	13	3	1	A la mayoría les gustaría que entre compañeros se conocieran.

Conclusiones:
Con la encuesta realizada identificamos que:
A la mayoría no les agrada la clase de ludoteca, de igual manera, la mayoría no tienen una buena comunicación con la profesora.
También detectamos que a los niños les gustan las actividades en equipo, esto puede ser un factor por el cual los alumnos no participan activamente en la clase, ya que recordemos que la docente nos dijo que prefiere realizar actividades individuales.
Un dato importante es que la mayoría de los niños no ha tenido un acercamiento con los niños con deficiencias en sus habilidades sociales y por ende no tiene una relación social con ellos y tampoco se han puesto a pensar en los sentimientos que tienen al cambiar de casa y llegar a una nueva escuela.
Lo que tenemos a nuestro favor es que la mayoría de los niños están interesados tanto en conocer a sus compañeros, como a poderles enseñar algo de ellos.

Resultado de la encuesta realizada a padres de familia de las clases vespertinas de primaria baja					
No	Pregunta	No. De padres que eligieron la respuesta mucho	No. De padres que eligieron la respuesta poco	No. De padres que eligieron la respuesta nada	Sistematización
1	De acuerdo a lo que su hijo (a) le platica ¿Las actividades de ludoteca son divertidas para él o ella?	1	5	13	Las actividades de ludoteca no son divertidas
2	¿Considera que las actividades de ludoteca están ayudando en el desarrollo de su hijo?	0	9	10	Consideran que las clases no ayudan en su desarrollo
3	De acuerdo a lo que observa en su hijo (a) ¿Considera que las actividades de ludoteca han ayudado a que exista una integración grupal?	1	8	11	No se propicia una integración grupal
4	¿Usted deja que su hijo se exprese abiertamente?	18	1	0	Los padres de familia permiten que sus hijos se expresen
5	¿Considera que al participar su hijo (a) en las clases vespertinas sus amistades han aumentado?	5	3	10	Las actividades de ludoteca no han dado lugar a nuevas amistades
6	¿Considera que al participar su hijo (a) en las clases vespertinas la comunicación con usted ha aumentado o mejorado?	1	10	8	Las clases vespertinas han ayudado con la comunicación pero no del todo
7	¿Le gustaría participar en las actividades de ludoteca?	15	1	3	La mayoría de los padres de familia están dispuestos a participar
8	¿Usted platica con su hijo (a) sobre el respeto de las diferencias físicas, económicas o culturales?	14	3	2	Los padres de familia platican sobre el respeto a las diferencias
9	¿Cómo familia que tanto realizan actividades familiares?	16	2	1	Se llevan a cabo actividades familiares
10	¿Considera que si su hijo(a) aprende a convivir de manera sana ayudará a tener una mejor relación con la sociedad?	19	0	0	Los padres consideran que convivir sanamente ayuda a tener una buena relación con la sociedad
11	¿Usted platica con su hijo (a) sobre las emociones o sentimientos que se pueden generar al ser rechazado o rechazar a alguien?	14	4	1	Los padres de familia platican sobre las emociones y sentimientos
12	¿Su hijo (a) es excluido de algunas actividades?	1	3	15	La mayoría de los niños no ha sido excluido
13	¿Qué tan al pendiente está de las	14	5	0	Los padres de

	emociones, aprendizajes, sentimientos... de su hijo (a)				familia están atentos al desarrollo de sus hijos
14	¿Cuál es el motivo principal por el cual su hijo (a) asiste a las clases vespertinas?	Las respuestas fueron: Para que aprenda a convivir 8 de 19 Distraerse de lo académico 6 de 19 El alumno lo pide 3 de 19 Por el trabajo 2 de 19			
15	¿De acuerdo a lo que su hijo le platica que mejoras considera que se deben realizar en las actividades de ludoteca?	Las respuestas fueron: Más actividades en dónde los niños aprendan nuevos juegos. 3 de 19 Actividades científicas 2 de 19 Actividades que ayuden a que sus hijos convivan con más compañeros. 7 de 19 Actividades en las que aprendan cosas nuevas 2 de 19 Actividades que no sean repetitivas 4 de 19 Actividades que tengan seguimiento 1 de 19			
<p>Conclusiones:</p> <p>Los padres de familia están atentos al desarrollo de sus hijos. La buena comunicación les permite conocer lo que viven y opinan los niños sobre las actividades de ludoteca. De igual manera conocen las emociones y sentimientos que tienen.</p> <p>Les interesa que sus hijos aprendan a convivir de una manera sana y es por ello que invitan a sus hijos a respetar a los demás así mismo les agrada que las actividades estén encaminadas al trabajo en equipo.</p> <p>Lo que es preocupante es que los padres de familia consideran que las actividades de ludoteca no les han dado un aporte a sus hijos.</p>					

Anexo 4. Actividades y acciones considerando los hallazgos.

Instrumento para que los alumnos realizaran una auto-evaluación del cumplimiento de reglas.

Sesión No. 3

Pongamos las reglas para encontrar el tesoro.

No. De alumno: _____

Colorea la carita de acuerdo a tu cumplimiento con las reglas establecidas.

☺ Cumplí adecuadamente con las reglas

☹ Puedo mejorar

☹ Necesito ayuda

Mi registro de cumplimiento de reglas			
Actividad 1 Pongamos las reglas para encontrar el tesoro.			
Actividad 2 Tengamos nuestro mapa para conocer cómo llegar al tesoro.			
Actividad 3 Juguemos a resolver los problemas del oso pirata.			
Actividad 4 Juguemos a mandar un mensaje en la botella para mi compañero.			
Actividad 5 Juguemos a adivinar las emociones que tiene el compañero en su catalejo.			
Actividad 6 Juguemos al cine.			
Actividad 7 Juguemos a ser productores teatrales del cuento "La ridícula historia del capitán Barbachunga"			
Actividad 8 En grupo descifremos las pistas para encontrar el tesoro.			
Total			

Sesión no. 5

Juguemos a resolver los problemas del oso pirata.

Grupo de discusión		
Situación	Preguntas y respuestas a las que se llegó como grupo.	Análisis
<p>1.- La foca se ha integrado a la clase de ludoteca pero no conoce a nadie y le da pena hablarle a sus compañeros.</p>	<p>¿Cómo creen que se siente la foca? <i>La foca se siente triste porque no conoce a nadie, y creemos que tenía miedo entrar a una nueva clase, es muy feo que no conozcan a nadie, uno se siente solo.</i></p> <p>¿Por qué creen que le da pena hablar? <i>Porque no se siente segura o porque no tiene mucha confianza con sus nuevos compañeros, también porque ella puede pensar que sus compañeros son enojones o envidiosos.</i></p> <p>¿Cómo actuarían si llegara un nuevo compañero a la clase? <i>Debemos acerarnos a saludarlo para que no vea que somos malos y que podemos ser sus amigos. También, le empezáramos a platicar o a preguntar de donde viene, con quien vive o como se llama y cuántos años tiene.</i></p>	<p>Los alumnos son capaces de reconocer las emociones y sentimientos de los personajes de la situación planteada.</p> <p>También, dan propuestas para integrar a nuevos compañeros. Esto favorece a la socialización</p>
<p>2.- La foca comparte su opinión sobre la naturaleza, pero el oso se burla de ella.</p>	<p>¿Cómo se sentirían ustedes si fueran la foca? <i>Nos sentiríamos tristes si alguien se burlara de nuestros comentarios y tal vez ya no participaríamos para contestar otras preguntas.</i></p> <p>¿Por qué el oso no debería burlarse? <i>No debe burlarse porque él no sabe si lo que dijo la foca es correcto, debe aprender a escuchar que tal que la foca sabe mucho y así pues el oso puede aprender algo.</i></p> <p>¿Qué le dirían al oso para que no siguiera burlándose? Y ¿De qué manera se dirigirían al oso? <i>Podríamos hablar con él oso, para decirle que no es bueno burlarse de lo que dicen los demás porque los puede hacer sentir tristes o también alguien se puede enojar y le puede gritar o pegar al oso. Debemos decirle que lo mejor es que el levante la mano y comparta también su opinión y que se vale que</i></p>	<p>Los alumnos perciben las emociones que pueden llegar a sentir algún compañero al recibir burlas</p> <p>Identifican que el diálogo es la manera con la cual expresar alguna inconformidad.</p> <p>También reconocen que deben respetar los comentarios e ideas de los demás.</p>

	<i>nos equivoquemos, pero no hay que burlarse.</i>	
3.- La foca está comiendo su lonche, pero el pingüino le esconde su lonchera.	<p>¿Cómo creen que se siente la foca al no encontrar su lonche? <i>Se siente triste o enojada porque no tiene que comer, también puede ser que se preocupe porque su mamá la puede regañar.</i></p> <p>¿Por qué creen que el pingüino le esconde su lonchera? <i>Porque tal vez al oso se le olvidó su lonchera y le da envidia que la foca sí la lleve, o porque el oso quiere hablarle o ser amigo de la foca pero no sabe cómo hacerlo o qué tal que al oso le gusta la foca.</i></p> <p>¿Cómo resolverían ésta situación si fueran la foca? <i>Le avisaríamos a la maestra y si el oso regresa la lonchera le diríamos que no lo haga porque nos hizo sentir tristes y preocupados, también que no lo haga porque a él no le gustaría que le escondieran sus cosas.</i></p>	Los niños reconocen que al no controlar sus emociones pueden llegar a tener acciones que causen emociones en otros. También identifican la importancia de dar a conocer sus emociones.
4.- La foca quiere ser parte del equipo de la jirafa, pero la jirafa no lo permite.	<p>¿Cómo se siente la foca al no ser aceptada? <i>Se siente triste porque además de no conocer a nadie tampoco la aceptan, eso es muy feo porque se va a sentir sola y también puede hasta ponerse a llorar.</i></p> <p>¿Cómo se sentirían ustedes al no ser aceptados en algún equipo? <i>Nos sentiríamos tristes porque no es justo que no nos acepten y pensaríamos que nadie nos quiere.</i></p> <p>¿Por qué creen que la jirafa no permite que la foca sea parte del equipo? <i>Tal vez la foca tiene miedo de que la foca le pueda pegar, también puede ser que la foca crea que si la foca entra al equipo pueda ser más inteligente que ella o que la foca como es nueva todos quieran ser amigo de ella y de la jirafa ya no.</i></p> <p>¿Cómo creen que se sentiría la jirafa si ella no fuera aceptada por otros compañeros? <i>También se sentiría mal por eso ella debe de pensar en la foca y aceptarla en el equipo.</i></p>	Los alumnos comprenden las emociones que Otros pueden llegar a tener al ser integrados en algún equipo.
5.- A la foca se le olvidaron las hojas de colores que pidió la maestra de ludoteca, ella se acerca al gato para pedirle que le comparta de sus hojas porque él lleva muchas, pero el gato muy enojado y gritando le dice que no y le comienza a pegar	<p>¿Por qué creen que no es correcto que el gato le pegue a la foca solo porque olvidó las hojas? <i>El gato no debe de pegar porque la foca no le ha hecho nada, además no le debe de gritar porque ella no tiene la culpa de que éste enojado.</i></p> <p>¿Por qué el gato debe aprender a controlar sus emociones?</p>	Los alumnos comprenden que deben controlar sus emociones para no afectar a sus compañeros.

	<p><i>El gato debe controlarse porque no es justo que se desquite con otras personas, si lo sigue haciendo entonces ya nadie querrá ser su amigo y se quedará solo.</i></p> <p>¿Qué sentimientos habrá tenido la foca cuando el gato le empezó a pegar y a gritar?</p> <p><i>Ella tuvo miedo porque no hizo nada malo solo pidió que le compartiera el material, también se sintió triste porque tal vez pensó que el oso si le compartiría y hasta su amigo sería.</i></p> <p>¿Qué consejos le darían al gato para que no reaccione de esa manera?</p> <p><i>Le diríamos que si está enojado con alguien o por algo él no debe de gritar o pegar a quien se le acerque porque ellos no tienen la culpa, también le diríamos que si alguien lo hizo enojar debe de decírselo a una persona a la que tenga confianza para que lo oriente sobre cómo controlar su enojo.</i></p>	
<p>Este grupo de discusión propició que además de que los niños se pusieron en el lugar de la foca, ellos lograron externar situaciones que han vivido con algunos de sus compañeros, así se dio una comunicación e interacción con la cual algunos alumnos aclararon algunas diferencias.</p>		

Anexo 5. Instrumentos de evaluación

Muestra de los instrumentos de evaluación aplicados a la docente y a los niños sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales.

<p align="center">Guía de entrevista a profundidad para la profesora de ludoteca</p> <p>Se pedirá permiso para grabar en audio la conversación. Cabe resaltar que al ser una entrevista cualitativa, la cual tiene la característica de ser flexible con la que se conocerán los sentimientos, emociones, reacciones ante hechos y situaciones concretos de los sujetos. Se considera pertinente realizarla por segmentos para dar pie a que la profesora tenga la oportunidad de recordar, analizar, reflexiona, etcétera, sobre su propia realidad y así obtener datos sustanciales. Recalquemos que al ser flexible podremos entablar una conversación no formal, por ello es importante estudiar cada pregunta que guie nuestra conversación.</p>		
Nombre del entrevistador: Laura Flores Santillán		No. De entrevista. 1
Nombre del entrevistado: Cynthia Sánchez Escamilla		Día: 14 de Junio de 2018. Hora: 2:15
Objetivo: Conocer cómo percibe y cómo se siente la maestra de ludoteca al impartir sus clases.		
	Preguntas	Sistematización
1	<p>¿Qué sentimientos tuvo durante las actividades?</p> <p><i>Al inicio de las actividades sentí un poco de miedo porque pensaba que no íbamos a lograr los objetivos que se tenían previstos, pero conforme avanzamos me fui motivando más y más, aún que me dio miedo ir con Gabriela para consultar el calendario, comprendí que tengo que vencer mis miedos. Me sentí tranquila al tener tu apoyo, honestamente al inicio pensé que tenías la intención de mostrar a la directora mis errores para que tú te quedaras con mi lugar. Ahora te ofrezco una disculpa porque me has ayudado a identificar mis errores. Ver que dejé mucho tiempo sin poner juegos dirigidos me entristece porque tal vez perjudiqué a los niños. Ahora me siento contenta porque he crecido como persona y muy feliz por ver a mis niños contentos y disfrutando de las actividades, además porque veo que ahora sí les gusta mi clase.</i></p>	<p>La maestra reconoce que las emociones que llega a tener impactan en los niños. Las actividades propiciaron una motivación en la docente. También construyo una seguridad.</p>
2	<p>¿Cómo puede buscar el apoyo necesario para llevar a cabo sus actividades planeadas?</p> <p><i>Cómo te decía, creo que me encasillé yo misma, porque no buscaba el apoyo de Gabriela o de la secretaria para llevar a cabo mis actividades. Ahora sé que ellas no están en mi contra, y que me pueden dar opciones para cumplir con mis actividades. Ya estoy preguntando a los niños que tema es de su interés para poder planear otra estrategia similar a la que realizamos, pero ahora si voy a pedir el apoyo para que no me quede a medias. También me di cuenta que puedo buscar en internet lecturas que me ayuden a sustentar mis actividades así las podré presentar con una justificación.</i></p>	<p>La maestra reconoce que es importante tener y buscar apoyo de otros para lograr sus actividades. También reconoce que debe conocer los intereses y necesidades de los alumnos para que sus actividades sean del interés de los niños. Aprendió que puede buscar información en internet para justificar sus actividades.</p>
3	<p>¿Cómo ha logrado mejorar la confianza con sus alumnos?</p> <p><i>Pues desde que empezamos las actividades, bueno pensándolo</i></p>	<p>Una planeación adecuada le dio confianza a la docente.</p>

	<p><i>creo que al ver cómo en cada actividad los niños se mostraban participativos, me motivó a tener un mayor acercamiento, más bien creo que tener una buena planeación pues me dio confianza, además al estar tú pues me sentía apoyada. Como ya sabía lo que íbamos a hacer y con el mapa me ayudaba mucho a recordar lo que teníamos que preparar, pues me ayudó a sentir una confianza en mí y pues creo que así los niños también lo sentían.</i></p> <p><i>Cómo me dijiste en la primera sesión que tuvimos, debería conocer mejor a los niños, entonces lo recordaba y al darme esa oportunidad descubrí que los niños son bien especiales y que ellos me ven como un ejemplo, al ser más flexible dices tú, ellos no me ven como una maestra que quiere todo a la perfección, creo que ahora ellos ya se acercan más a mí porque en las actividades yo les preguntaba, ¿cómo vas?, ¿qué te parece la actividad?, ¿necesitas ayuda?, ¿cómo te puedo ayudar?, entre otras.</i></p>	<p>Considera que su confianza la transmitió a los niños.</p> <p>La maestra se muestra más abierta para conocer a los niños.</p>
4	<p><i>¿Qué aprendizajes tuvo durante las actividades?</i></p> <p><i>No, pues muchísimo, primero, pues mira, aprendí que debo buscar varias alternativas para que mis actividades se lleven a cabo, también que debo planearlas y sustentarlas teóricamente, además que es importante que los niños conozcan lo que vamos a realizar, el que ellos conozcan las actividades les produce una curiosidad, también aprendí que hacer cumplir las reglas no quiere decir que los niños estén como soldados sino que se sientan parte del grupo pero que sea de acuerdo a las reglas, también aprendí que los intereses de los niños son importantes porque si hago una actividad con un tema que a ellos no les interese pues será muy difícil que ellos participen con libertad.</i></p> <p><i>También y aun que no me lo dijiste, vi que tú asías anotaciones, entonces si estábamos utilizando al juego pues creo que es muy lógico que si estamos en una ludoteca debo basarme en el juego pero guiado para que los niños aprendan y desarrollen sus habilidades.</i></p> <p><i>Ahora creo que lo que aprendí lo puedo poner en práctica en otros grupos, con otros niños o en otras instituciones.</i></p>	<p>La maestra tuvo diversos aprendizajes e identifica en donde aplicarlos. Por ejemplo: sustentar sus actividades teóricamente, poner reglas para una convivencia sana.</p> <p>Reconoce que su trabajo puede contribuir o perjudicar el comportamiento o desarrollo social de los niños.</p>
5	<p><i>¿Qué satisfacciones le dejaron los niños durante las actividades de la estrategia?</i></p> <p><i>Pues me dejaron muchas satisfacciones, la mayor es que los niños ahora tienen más confianza conmigo, pero yo también he ganado confianza, o sea que de manera recíproca entre los niños y yo nos ayudamos para crecer.</i></p> <p><i>Fíjate que también me da mucha satisfacción que los niños que no se hablaban ahora se hablen y que hasta sean amigos, nunca pensé que una actividad pudiera hacer que los niños se reconocieran y que hasta disculpas pidieran, ahora veo que aún que estén pequeños ellos nos enseñan.</i></p>	<p>La maestra percibe que los niños le dejan enseñanzas.</p> <p>También ha mejorado su habilidad de observación, ya que identifica los cambios que han tenido los niños sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales.</p>
6	<p><i>¿Qué situaciones de relevancia referentes a la socialización o al control de emociones detectó en sus alumnos?</i></p> <p><i>Pues lo que detecté es que los niños de los que antes se quejaban que porque pegaban, empujaban, escondían cosas, bueno los que eran los latosos, realmente querían ser parte de un equipo o ayudar o ser amigos de sus compañeros, entonces, pues la comunicación y la interacción ayudó mucho, porque con el diálogo los niños arreglaron sus diferencias.</i></p>	<p>La docente identifica las emociones que los niños llegan a tener.</p> <p>También reconoce que la comunicación y la interacción benefician a la socialización.</p>
7	<p><i>¿Por qué considera que las actividades les dieron a los niños la oportunidad de tener más confianza para comunicarse e</i></p>	<p>Aprendió que puede planear estrategias en base a</p>

	<p>interactuar entre ellos? <i>Pues como viste, antes los niños solo llegaban y jugaban a lo que ellos querían, un día escuché a una niña que dijo que ella se aburría en las clases, sí me pregunté ¿pero por qué, si siempre los dejo jugar? Ahora sé que el juego libre pues puede llegar a un aburrimiento.</i> <i>Entonces, ahora pues con el juego los niños tuvieron un tema de que hablar y sin darse cuenta ya se estaban hablando entre todos, los que no se hablaban ahora platica y lo mejor se apoyan como equipo.</i> <i>Cómo todos se apoyan pues eso da una confianza.</i></p>	<p>proyectos con un tema de interés para propiciar la curiosidad en los participantes. Reconoce que el juego libre sin orientación puede conllevar al aburrimiento.</p>
8	<p>¿Por qué cree que las actividades les han ayudado a los niños a saber controlar sus emociones, a resolver conflictos, a entender al otro, etcétera? <i>Pues las actividades que se hicieron fueron en base a los problemas que los niños viven, entonces pues creo que se sintieron identificados, también pues fue bueno que primero comprendieran como conceptos de las emociones y que luego ellos en la obra de teatro, en el cine o en solucionar las pistas o buscar el tesoro, ya aplicaron lo aprendido, hasta quería llorar cuando vi que los niños se abrazaban por hacer una buena obra de teatro.</i></p>	<p>La docente refiere que las actividades al ser basadas en la realidad ayudan a que los niños por medio del juego aprendan a resolver y a practicar sus aprendizajes, la socialización y a practicar el control de sus emociones.</p>
9	<p>¿Qué emociones percibió que tuvieron los niños durante la estrategia? <i>Pues hubo de todo, algunos se enojaban, lo que tengo que reconocer es que los niños se apoyaban para que sus compañeros lograran controlar sus emociones.</i> <i>Hubo alegría, cuando compartían lo que habían vivido pues compartieron que también habían tenido tristezas por no ser aceptados en el grupo, porque les escondían sus cosas, pero también hay quienes dijeron que tenían miedo.</i> <i>Pero no solo era lo que decían sino que también se veían en sus rostros lo que ayudó mucho fue que las reglas.</i></p>	<p>La docente practicó tanto la escucha como la observación y fue capaz de identificar las emociones de los niños.</p>
10	<p>¿De qué manera usted intervino en las dificultades que los alumnos presentaron durante las actividades para mejorar la socialización? <i>Pues fíjate que ahora sí me percaté de lo que sucedía, en una ocasión discutieron por un color, otras, por no ponerse de acuerdo por la botana, cosas que la verdad no fueron tan ofensivas como otras que antes se tenían.</i> <i>Y pues ahora al estar más atenta pues o los niños se acercaban a mí o yo a ellos para ayudarles y apoyarles a solucionar sus diferencias pero de manera pacífica, no hubieron golpes o palabras altisonantes.</i></p>	<p>La maestra se involucró para ayudar y orientar a los niños para que resolvieran sus problemas de manera pacífica.</p>
11	<p>¿Conforme avanzaron las actividades qué cambios notó en relaciones sociales entre los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales con los sociales? <i>Lo que vi es que los niños sociales con los niños con deficiencias en sus habilidades sociales poco a poco se fueron o integrando o incluyendo, nunca imaginé que una simple actividad y bien planeada pudiera hacer cambios en los niños, que padre es ver que todos se lleven bien y que no solo sea en el salón sino que ahora hasta en la hora de comer se juntan todos, en las clases de la mañana ya se empieza a comentar que hubieron actividades bien divertidas y lo mejor es que las niñas o los niños que no se hablaban muy bien o que eran tímidas ahora se vean con más confianza.</i></p>	<p>La docente identifica los cambios que los niños sociales y niños con deficiencias en sus habilidades sociales tuvieron. También continúa practicando la observación. Los alumnos comienzan a dar testimonio de lo que vivieron al ser parte de los juegos.</p>

12	<p>¿De qué manera cree que la socialización ha ayudado en la integración del grupo?</p> <p><i>Pues creo que conocerse y conocer a los demás ayudó a que sus diferencias se aclararan, o también que se respetara las diferencias, entonces veo que cuando se entienden entre ellos, pues poco a poco se van valorando, ya ves como en la búsqueda del tesoro, nadie los organizo, teníamos pensado que todos buscarían y resulta que ellos mismos hicieron sus equipos pero para encontrarlo más rápido.</i></p> <p><i>Pues entonces tenemos la respuesta, la socialización ayuda porque se tiene más comunicación, hay diálogo, se ponen de acuerdo mejor, se reconocen sus habilidades o conocimientos, y pues que decir de las amistades que se han dado.</i></p>	La maestra tiene un referente de lo que es la socialización a partir de las acciones que tuvieron los niños.
13	<p>¿Por qué cree que la socialización ha contribuido a que los niños aprendan a controlar sus emociones?</p> <p><i>Pues la socialización ha sido muy importante porque, como ya dije los mismos niños se apoyaban para que se recordaran las reglas y pues estas tenían algo que invitaba a que los niños recordaran las acciones favorables, además de tener presente que si se cumplían podrían tener una pista, creo que de una manera muy sutil los niños practicaron las reglas pero también el control de sus emociones pero al mismo tiempo fueron socializando entre ellos.</i></p>	La maestra reconoce que las reglas fueron importantes para practicar el control de las emociones.
14	<p>¿Qué cree que fue lo que más les agrado a los niños de la estrategia llevada a cabo?</p> <p><i>Pues como a todo niño lo que más les gustó pues fue jugar y tener un objetivo al cual llegar, vi que la misma socialización les ayudó a unirse y a disfrutar cada actividad, al final me emocionó verlos abrazarse y reír todos juntos.</i></p>	La profesora identificó que el juego guiado ayudó a que los niños desarrollaran sus habilidades sociales.
15	<p>Después de concluir la estrategia ¿Cómo ha visto que es la interacción y comunicación de los niños?</p> <p><i>Pues muy muy favorable, te digo que en las clases normales ya se habla de las actividades, los niños se saludan o los niños de primero y segundo que salen juntos al recreo se hablan y hasta juegan juntos. Que más evidencia se quiere si se ve su buena convivencia.</i></p>	De acuerdo a los comentarios de la maestra los niños continúan practicando la socialización.
16	<p>Considerando su experiencia y aprendizajes adquiridos durante la estrategia Juguemos a socializar y a conocer nuestras emociones ¿Cómo planearía su próxima estrategia?</p> <p><i>Pues voy a tomar todos mis aprendizajes que ya te había dicho. Voy a sustentar teóricamente, me apoyaré de Gabriela, la basaré en los intereses y necesidades de los niños y pues sobre todo tomaré al juego guiado para que se tenga un fin a donde llegar, también haré parte de las actividades a los niños y lo del mapa me pareció genial pues así tanto los niños como yo sabíamos lo que realizaríamos en los siguientes días.</i></p> <p><i>Pero ¿sabes? ahora con esta entrevista creo que hay que evaluar, y sin darme cuenta recordándolo, con el mismo álbum todos nos coevaluamos y evaluamos, ¡es cierto! Como no lo pensé creí que era para recordar las actividades pero realmente los niños ahora además de recordar dicen “a tu hiciste tal cosa, aquí está tu dibujo” “tú pusiste que de las cinco estrellas a la maestra” “tu dibujaste bien padre” bueno pues realmente todo estuvo super bien.</i></p>	La maestra aprendió de manera práctica a planear una estrategia, también, identifica que la evaluación es parte de la misma.
17	¿Qué cambios o mejoras propone para la estrategia llevada a	

	<p>cabo? Pues, yo vi que todo salió bien.</p>	
18	<p>¿De qué manera cree que el juego ayudó a que los niños construyeran una socialización? <i>Pues ahora sí sé que hay un juego libre y otro guiado, el guiado como el que tuvimos pues fue encaminado hacia un fin, entonces los niños aprendieron sobre las emociones pero con sus acciones demostraron que realmente habían aprendido, nunca pensé que el juego como tal dejara aprendizajes tan significativos que ayudaran a que los niños se integraran en un solo equipo.</i> <i>También el juego ayudó a que los niños desarrollaran su creatividad y su imaginación, a compartir, a dialogar, a valorar, socializar, practicar el control de las emociones... pero si no los hubiéramos orientado pues ellos no tendrían un rumbo.</i></p>	<p>Identifica que la guía u orientación que se dio a los niños es muy importante para que ellos construyan aprendizajes, una socialización o practicar sus emociones.</p>
19	<p>¿De qué forma el juego ayudó a los niños a controlar sus emociones? <i>Pues los niños no vieron como imposición ni las reglas ni las actividades, entonces al ver ellos que todo era juego, pues se sentían felices a los niños es lo que más les gusta, ¿sabes? tengo que reconocer que también el juego les ayudo a ser reflexivos sobre las situaciones que resolvieron, a pensar en el otro y con ello controlar sus emociones. Pues las reglas les ayudaron mucho a controlar sus emociones y no solo benefició a que trabajaran en armonía sino que en los grupos de sus clases matutinas su conducta mejoró, quiero pensar que también fuera de la escuela ya lo empiezan a practicar.</i></p>	<p>Nuevamente la docente reconoce que las reglas son de ayuda para que los niños aprendan a convivir fuera y dentro del centro escolar de manera sana y armónica.</p>
20	<p>Después de ser partícipe de la estrategia Juguemos a socializar y a controlar nuestras emociones ¿Qué concepto tiene sobre el juego? <i>Pues el juego es muy importante para el desarrollo de los niños, este no se debe de evitar, sino que más bien se debe planear para que se busquen aprendizajes que permitan al niño desarrollarse.</i> <i>Con el juego los niños aprenden de ellos y de los otros pero también pueden identificar los problemas de su realidad y pues es cuando están pequeños que el juego los enseña a enfrentarse a resolver problemas. Bueno pues como lo que nosotras hicimos que fue que aprendieran entre ellos a controlar sus emociones</i></p>	<p>La maestra tiene un mejor concepto de lo que es el juego ya que identifica que el juego ayuda a tener una mayor interacción y comunicación, que el otro es esencial para construir lazos sociales en los que se da un intercambio de información.</p>
21	<p>A partir de su experiencia que obtuvo durante las actividades ¿Qué papel tiene para usted ahora la ludoteca? <i>Pues la verdad ahora me da pena hasta recordar mis clases anteriores a la de la estrategia, porque no inventes, bien puedo sacarle provecho a todo lo que se tiene, si no tenemos lo que según debe tener una ludoteca si hay varios juegos que puedo utilizar en la creación de la nueva estrategia.</i> <i>Bueno la verdad ahora tengo otra perspectiva de la ludoteca, creo que hasta quiero cambiar de lugar las cosas para darle un nuevo aire que permita que los niños continúen socializando más pero mediante el juego.</i></p>	<p>La maestra es consciente de los recursos que tiene para enriquecer sus actividades.</p>

Guía entrevista a profundidad para los alumnos niños con deficiencias en sus habilidades sociales.		
Propiciar un ambiente de confianza para que los alumnos puedan expresar sus sentimientos, emociones, interese, problemas, etcétera.		
Nombre del entrevistador: Laura Flores Santillán	No. De entrevista. 2	
Nombre del entrevistado: Claudia	Día: 18 de Junio de 2018. Hora: 2:30	Tiempo de entrevista: 35 minutos.
Objetivo: Conocer los cambios que han tenido los niños sociales después de haber participado en la estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones.		
Se recomienda: Crear una confianza con el entrevistado, no mostrar un autoritarismo, ser paciente y flexible.		
	Pregunta	Sistematización
1	¿Qué emociones tuviste al ser parte de las actividades de la búsqueda del tesoro? <i>La verdad es que cuando empezaron las actividades tenía mucho miedo de otra vez quedarme sin equipo o no ser tomada en cuenta, pero me gustó mucho que usted estuviera con nosotros porque así la maestra ya hizo las actividades. Ya me siento más alegre por tener a mucho amigos, casi todos nos hablamos y nos ayudamos.</i>	Mediante el juego y la interacción con otros reconoció las distintas emociones que puede llegar a tener.
2	¿En cuál de las actividades te sentiste con la confianza de expresar tus emociones, sentimientos, ideas, conocimientos...? Mmmmmm, pues la verdad es que desde que empezamos con las reglas muchos de mis compañeros cambiaron su forma de ser y eso ayudó a que dijera lo que pensaba o sentía, ya en la obra de teatro la verdad es que ya no sentía que me hacían a un lado.	Durante las actividades se construyó la confianza necesaria para que Claudia compartiera sus emociones o sentimientos.
3	¿Por qué crees que fue importante que todos participaran en las actividades? <i>Yo creo que nos dimos cuenta de que todos pues, pues somos diferentes y que eso nos ayudó a que nos empezáramos a conocer y también a respetar. Si no hubiéramos participado todos pues no nos hubiéramos conocido de verdad.</i>	Identificó que todos son diferentes así como la importancia de respetarse.
4	¿Qué aprendiste durante las actividades? <i>Híjole, pues aprendí mucho, me daba miedo a mí decían que mis dibujos estaban padres pues eso me ayudó a que me sintiera contenta. a veces dibujar porque pensaba que se iban a burlar de mí, pero cuando me decían que mis dibujos estaban padres pues eso me ayudó a que me sintiera contenta. También aprendí que tenemos emociones, no sabe, ahora empiezo a entender porque a veces me sentía triste y que lo causaba, pero también aprendí a que las emociones se deben compartir para que así los demás nos puedan ayudar, el emocionómetro era como para adivinar quien estaba feliz, triste o así.</i>	Aprendió a auto-conocerse, ello le dio más seguridad que favorece a su autoestima. También aprendió las distintas emociones que puede llegar a tener y la importancia de expresarlas. Los niños desarrollaron mayor confianza para expresarse.
5	¿Por qué crees que hablar (comunicarse) y relacionarse (interactuar) fue importante en cada actividad? <i>Pues es que a veces las niñas que ya le había dicho cuando me preguntó la vez pasada (Alejandra y amigas) pues ellas no me dejaban estar en su equipo, pero cuando empezamos a platicar sobre quien me enseñó a dibujar, en que otras actividades habíamos participado o así platicas de muchas cosas pues eso hizo que me conocieran y también pues yo a ellas y, nos dimos cuenta que todos nos podemos ayudar, como a descifrar las pistas.</i>	Mediante una comunicación e interacción se dio lugar a una socialización que ayudó a que las niñas que no se hablaban identificaran coincidencias entre ellas.

6	<p>¿Cómo resolvieron las dificultades a las que se enfrentaron? <i>Pues la verdad es que ya no tuve muchas como antes pero sí vi que ahora los niños ya no se pegaban o también cuando hacíamos equipo, pues era más fácil porque cada quien eligió en que participar, pero pues si hubieron todavía unas diferencias pero entre todos tratábamos de resolverlas y cuando de plano ya no podíamos pues le hablamos a la maestra y ahora sí nos ayudó.</i></p>	<p>En primera instancia los niños trataron de resolver sus conflictos, pero también pidieron ayuda de la profesora.</p>
8	<p>¿Qué opinión tienes ahora sobre tus compañeros con quienes no platicabas o jugabas? <i>Pues ahora ya somos amigas, nunca lo pensé porque siempre pensaba que les caía mal pero cuando empezamos con las actividades pues las conocí y ellas a mí y entonces pues ahora ya somos amigas, también en el recreo ya nos juntamos.</i></p>	<p>Claudia se logra percatar que ella misma ponía barreras imaginarias que no le permiten integrarse con sus compañeras. Los distintos juegos conllevaron a que las niñas se conocieran mejor.</p>
9	<p>¿Por qué te sientes parte del grupo? <i>Pues es que ahora ya me dicen que participe, ya no me dejan a un lado.</i></p>	<p>Se siente parte del grupo al sentirse valorada.</p>
10	<p>¿Qué acciones tuvieron tus compañeros para conocerte mejor? <i>Pues Alejandra, me preguntó que como había hecho un pulpo, pero es que también en las clases normales pues ya me habla y me invita a jugar, también sus amigas me hablan y jugamos. Los niños pues ellos también me platican hasta los de primero y segundo ya se acuerdan de mí.</i></p>	<p>Las actividades condujeron a que las niñas tuvieras temas de conversación.</p>
11	<p>¿Qué sientes ahora que conoces mejor las emociones, problemas, gustos, experiencias, etcétera, que tienen tus compañeros? <i>Pues también los entiendo, porque antes pues solo pensaba que ellos no me querían pero creo que también yo me alejaba un poco de ellos.</i></p>	<p>Se pone en el lugar del otro.</p>
12	<p>¿Por qué crees que conocer, escuchar, valorar... a tus compañeros ayudó a que encontraran el tesoro? <i>Es que todos ya como que no se, como que todos ya nos poníamos de acuerdo, hasta hicimos equipos, pero estos equipos no hacían a un lado a nadie, todos eran de un equipo y, cuando encontramos el tesoro todos los compartimos y no dijeron solo nosotros ganamos, sino que a todos nos dieron nuestra bolsita de monedas con emociones.</i></p>	<p>Reconoce que la comunicación e interacción ayudó a lograr sus objetivos.</p>
13	<p>¿Qué aprendiste de tus compañeros? <i>Pues aprendí muchas cosas, como cuantos hermanos tienen, que les gusta, en donde viven, que les gusta hacer y pues como todos estábamos muy contentos con la búsqueda del tesoro pues creo que aprendí que en la ludoteca solo se juega.</i></p>	<p>Aprendió que en la ludoteca se llevan a cabo juegos. Aprendió datos de sus compañeros que le ayudan a conocerlos mejor.</p>
14	<p>¿Cómo participó la maestra en las actividades? <i>Pues yo vi que ahora ella sí nos veía, hasta nos preguntaba si necesitábamos ayuda o algo, eso la verdad me hace sentir que si se preocupa por nosotros.</i></p>	<p>Reconoce que la docente tuvo más interés en ayudarlos.</p>
14	<p>¿Qué es lo que ahora te gusta de la clase de ludoteca? <i>Pues me gusta todo, como ahora la maestra ya está con nosotros pues eso me gusta porque ellas nos empezó a preguntar como que nos gustaría hacer, y pues también me gusta que todos nos hablemos hasta en las otras clases.</i></p>	<p>Existe una buena comunicación entre los alumnos y la docente.</p>
15	<p>¿Qué cambios te gustaría que existieran en la clase de ludoteca? <i>Me gustaría que siempre las clases fueran así que todos jugáramos juntos, o que siempre la maestra tuviera el material completo como ahora.</i></p>	<p>Al sentirse parte del grupo, le agrada compartir el juego con sus compañeros. Identificó que el material</p>

	para las clases estuvo completo.
--	----------------------------------

Guía entrevista a profundidad para los <u>alumnos sociales</u>		
Propiciar un ambiente de confianza para que los alumnos puedan expresar sus sentimientos, emociones, interés, problemas, etcétera.		
Nombre del entrevistador: Laura Flores Santillán	No. De entrevista. 4	
Nombre del entrevistado: Jesús.	Día: 20 de Junio de 2018. Hora: 3:00 pm	Tiempo de entrevista: 25 minutos
Objetivo: Conocer los cambios que han tenido los niños sociales después de haber participado en la estrategia Juguemos a socializar y a conocer las emociones.		
Se recomienda: Crear una confianza con el entrevistado, no mostrar un autoritarismo, ser paciente y flexible.		
	Pregunta	Sistematización
1	¿Qué emociones tuviste al ser parte de las actividades de la búsqueda del tesoro? <i>Me sentí muy feliz porque ahora todos nos hablamos, pero también quisiera que los de otros grupos jugaran como nosotros porque creo que cuando nos veían reír o hacer muchas actividades ellos se ponían tristes porque ellos no hacían lo que nosotros.</i>	Identifica las emociones en él y en los otros. Le agradecería que los otros grupos también tuvieran actividades como las de primaria baja.
2	¿En cuál de las actividades te sentiste con la confianza de expresar tus emociones, sentimientos, ideas, conocimientos...? <i>Me gustó mucho la actividad de hacer el catalejo porque cuando estábamos haciéndolo como que platicábamos más y además los que casi no hablaban ya empezaron a decir cosas, no sé qué es lo que pasó ¿por qué si somos los mismos, por qué antes no se podían hablar entre todos y ahora sí?</i> ¿Tú, porque crees? <i>Yo vi que ahora todos decían algo pero los demás como Alejandra ya dejaba que sus amigas les hablaran a otras niñas, has ella también hablaba con Claudia.</i> ¿Te das cuenta de que al hablarse todos y hacer actividades juntos les ha ayudado a conocerse mejor? Aaaaa si es eso las actividades nos ayudaron por eso quiero que usted y la maestra hagan más actividades así. Porque además de cuando hicimos el catalejos también me sentí bien de decir lo que pensaba cuando	Tiene la seguridad de expresar sus emociones, sentimientos, conocimientos, experiencias... Identifica que sus compañeras que antes no permitían las amistades con otras alumnas, ahora se dieron la oportunidad de conocerse. Le gustaría que las actividades continuaran siendo como las implementadas.
3	¿Por qué crees que fue importante que todos participaran en las actividades? <i>A mí siempre me ha gustado que todos participen es bien padre porque así aprenden a hacer cosas que no saben hacer o como paso ahora que, bueno es que escuchaba mucho que decían que trataban de no pegar o no gritar, eso de las emociones fue muy bueno.</i>	Refiere que las actividades les ayudaron a saber escuchar, así como aprender a controlar sus emociones.
4	¿Qué aprendiste durante las actividades? <i>Pues yo aprendí que entre todos podemos ponernos de acuerdo y que cuando lo hacemos entonces pues todo es más fácil, quiero que</i>	El mapa ayudó a conocer las actividades a realizar. Ponerse de acuerdo ayudó a

	<i>siempre tangamos como un mapa del tesoro así ya sabíamos que íbamos a hacer.</i>	realizar las actividades de manera más práctica.
5	<i>¿Por qué crees que hablar (comunicarse) y relacionarse (interactuar) fue importante en cada actividad? Es que así todo fue más fácil, todos apoyábamos, nos acordábamos de cosas y eso fue padrísimo.</i>	La comunicación e interacción fue esencial para sentir un apoyo entre compañeros.
6	<i>¿Cómo resolvieron las dificultades a las que se enfrentaron? Pues cuando discutieron Diego y Sebastián por un color yo les dije que no debían pelearse, hasta Alejandra les dijo que recordaran que debían compartir sus emociones, como no se ponían de acuerdo le hablaron a la maestra y ella ahora sí nos ayudó.</i>	Se utiliza el diálogo para resolver los conflictos. La maestra interviene cuando los niños no lograron dar una solución. La docente tiene más disposición en conocer a su grupo.
8	<i>¿Qué opinión tienes ahora sobre tus compañeros con quienes no platicabas o jugabas? Es que pues yo si les hablo a todos. Lo que si es que ahora ya ellos me hablan a mí, antes como que les daba pena.</i>	Los alumnos con deficiencias en sus habilidades sociales, tiene la confianza de comunicarse con todos su compañeros.
9	<i>¿Qué cambios ves en tus compañeros que no eran incluidos? Pues ellos ya platican con todos, como que ya hasta dicen cosas así como que les gusta o también si no están de acuerdo.</i>	Los niños con deficiencias en sus habilidades sociales tiene la seguridad y confianza de expresar sus gustos, pensamientos, etcétera.
10	<i>¿Qué acciones tuviste para lograr que tus compañeros que no eran incluidos tuvieran una participación en las actividades? Pues yo desde antes les preguntaba algo, así como que querían o que debíamos hacer en las actividades pero ellos no decían nada, o si jugábamos les pasaba la pelota y eso es lo que no he dejado de hacer.</i>	La docente los motivaba a participar.
11	<i>¿Qué sientes ahora que conoces mejor las emociones, problemas, gustos, experiencias, etcétera que tienen tus compañeros? Siento como bien padre, siento así como cuando hicimos la obra de teatro en el salón de los niños de la maestra Griselda, porque ya se más de ellos, la verdad es que cómo que en las actividades siempre trataron de decir cómo se sentían eso ayudó mucho.</i>	Las actividades ayudaron a expresar sus emociones, sentimientos, ideas... En la representación de la obra teatral los niños compartieron un logro grupal.
12	<i>¿Por qué crees que conocer, escuchar, valorar... a tus compañeros ayudó a que encontraran el tesoro? Yo creo que porque todos, como ya todos nos conocíamos entonces así nos ayudamos, jeso de los equipos fue una buena idea!</i>	Conocerse ayudó a formar equipos para encontrar el tesoro de manera más rápida.
13	<i>¿Qué aprendiste de tus compañeros? Aprendí que todos saben muchas cosas, que algunos son muy inteligentes y que otros no mucho, pero si son buenos unos bailando y otros en el fut o en el básquet, a también saben dibujar y es que como ya todos nos hablamos bien pues ya nos estamos enseñando y queremos formar un equipo de básquet.</i>	Aprendió que sus compañeros tienen habilidades, conocimientos, ideas... que pueden ser compartidas con otros.
14	<i>¿Cómo participó la maestra en las actividades? Cuando fue el cine la maestra se sentó con nosotros a ver la película, casi nunca lo hacía, solo nos dejaba solos. También hasta comió de lo que trajimos, es que ella casi no hace eso porque luego le invitamos de nuestro lonche y dice que no.</i>	La maestra fue una participante más de las actividades.
15	<i>¿Qué es lo que ahora te gusta de la clase de ludoteca? Me gusta mucho que todo el tiempo estemos jugando, y siempre quisiera que fuera así.</i>	El juego guiado le agrada.

16	¿Qué cambios te gustaría que existieran en la clase de ludoteca? <i>Mmmmmmm, pues que fueran más días de clase o que durara más o que saliéramos del salón un poco.</i>	Le gustaría que algunas clases fueran fuera del salón de ludoteca.
----	--	--

Concentrado de respuestas de la encuesta de evaluación para alumnos de las clases vespertinas de primaria baja					
Fecha: 15 de Junio de 2018.					
Marca con un tache la pregunta que consideres adecuada.					
No	Pregunta	No. De alumnos que eligieron la respuesta mucho	No. De alumnos que eligieron la respuesta poco	No. De alumnos que eligieron la respuesta nada	Sistematización
1	¿Qué tanto te gustan tus actividades de ludoteca?	19	0	0	Los niños 19 niños tienen interés por asistir a la ludoteca.
2	¿La comunicación con tu maestra ha mejorado?	17	2	0	La comunicación alumno-docente ha mejorado significativamente.
3	¿Te gustó formar equipo con todos tus compañeros?	19	0	0	La disposición que indicaron tener los niños al inicio del proyecto, se vio reflejada tanto en sus acciones como en sus respuestas.
4	¿Te gustó hacer actividades en equipo?	19	0	0	A todos los niños les agradó trabajar en equipo, podemos deducir que la socialización contribuyó a que las diferencias que conllevaban a formar sub-grupos se desvanecieran.
5	¿Has invitado a jugar a tus compañeros que no eran sociales o que no controlan sus emociones?	17	2	0	Las interacciones, comunicación y socialización que se generó mediante las actividades lograron que entre los niños se diera una confianza.
6	¿Cómo es tu relación con los compañeros a los que no les hablabas?	16	3	0	Lo contestado en esta pregunta se sustenta con las acciones que los niños tuvieron desde que aclararon algunas

					de sus diferencias.
7	¿Conociste algo nuevo de tus compañeros?	18	1	0	El juego conllevó a que los niños entablaran pláticas en las que intercambiaron ideas, conocimientos, experiencias...
8	¿Compartiste con tus compañeros algún conocimiento, gusto, experiencia durante las actividades?	18	1	0	Durante las actividades, el juego conllevó a que se diera lugar a una socialización que propició que entre ellos compartieran conocimientos, gustos, intereses, etcétera.
9	¿Identificaste las diferencias que hay entre tus compañeros y tú?	19	0	0	En las actividades todos los niños reconocieron las diferencias que existen entre sus compañeros.
10	¿Pensaste en los sentimientos de tus compañeros durante las actividades?	17	3	0	La mayoría de los niños consideraron que sus compañeros tienen sentimientos.
11	¿Trataste de controlar tus emociones en las actividades?	19	0	0	Todos los niños trataron de controlar sus emociones, esto también se ve reflejado en las acciones que ellos tuvieron.
12	¿Tu relación con tus compañeros ha mejorado?	19	0	0	Los niños compartieron que la relación entre ellos mejoró de gran manera.
13	<p>Escribe o dibuja lo que más te gustó de las actividades.</p> <p>Los dibujos que realizaron los niños las enfocaron hacia las emociones, se identifica que los niños resolvieron conflictos que tenían anteriormente.</p> <p>Se percibe en las imágenes que el juego los llevó a un trabajo en equipo que les agradó y les hizo sentirse felices.</p>				
<p>Conclusiones: Los niños indican que la relación con sus compañeros ha mejorado, consideramos que la comunicación, interacción, socialización y cada una de las actividades contribuyó a que entre ellos se conocieran y auto-conocieran, identificando que todos son diferentes y que esas diferencias los pueden ayudar a crecer como grupo.</p> <p>La relación que se ha construido entre docente-alumno benefició a que se tuviera una mejor comunicación que permitió que la misma profesora acrecentará su confianza y compromiso con los niños.</p>					