



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y  
PSICOPEDAGOGÍA**

**El juego como estrategia para el desarrollo de la  
Inteligencia Emocional en el Nivel Inicial**

*ESTUDIANTE: Albici, Lucía Anabel*

Trabajo Final para optar por el título de Licenciada en  
Psicopedagogía

Marzo 2022

**Abstract:** El presente trabajo investiga el conocimiento que los docentes poseen sobre el juego como estrategia para desarrollar y favorecer la Inteligencia Emocional en el Nivel Inicial en salas conformadas por alumnos de 4 y 5 años, conocer de qué forma el docente planifica la situación lúdica y posteriormente cuáles son las estrategias que utilizadas para favorecer la socialización entre pares dentro del juego.

Para llevarlo a cabo se realizaron entrevistas semi-estructuradas a docentes pertenecientes a jardines de infantes del Municipio de La Matanza que estuvieran a cargo de alumnos con las características anteriormente mencionadas. En ellas se observó cuáles son las estrategias que los docentes utilizan para planificar, el uso del juego en situaciones pedagógicas. el conocimiento y la aplicación que poseen sobre el término de Inteligencia Emocional.

Los resultados obtenidos permiten conocer que los docentes hacen uso implícito de este contenido sin tener mayor conocimiento, se involucran y participan de las propuestas lúdicas siendo éstas el recurso con mayor uso cotidiano, así como también, desempeñan su rol incentivando y favoreciendo la socialización y las relaciones vinculares entre pares.

**Palabras Clave:** Juego – Inteligencia emocional – Socialización – Nivel Inicial – Educación emocional

### **Agradecimientos:**

En principio a mi mamá y mi hermana que siempre me apoyaron y acompañaron en todo momento. Les dedico a ustedes este logro que con gran esfuerzo he logrado cumplir. Este esfuerzo es también el esfuerzo de ustedes. El cumplimiento de este objetivo es un logro para mí y para ustedes.

Gracias a las docentes que marcaron este recorrido, agradezco sus palabras y el compartir sus saberes con tanta pasión, a ustedes les debo mis aprendizajes y conocimientos. Son un gran ejemplo, las recordaré por siempre.

Un agradecimiento especial a mis compañeras, amigas y futuras colegas Andrea y Carolina, gracias por estar siempre dispuestas y por tener en cada momento una respuesta o una palabra de aliento.

A mi pareja, quien me ha acompañado y guiado en esta etapa tan significativa y de tanto crecimiento.

Agradezco a cada una de las personas que me rodearon en el transcurso de mi carrera, a quienes me demostraron sinceramente su apoyo, me brindaron su cariño y me acompañaron con sus palabras.

<b>Introducción</b>	5
<b>1. Estado del Arte</b>	8
<b>2. Inteligencia Emocional</b>	12
2.1 Aspecto Filosófico	13
2.2 Aspecto Literario	14
<b>2.3 Aspecto Biológico. El Cerebro Emocional.</b>	15
2.3.1 Estructura y Función de las Emociones	18
2.4 Aspectos Psicológicos y Sociales	19
2.5 Educación Emocional	22
<b>3 El Juego y sus Definiciones</b>	24
3.1 Tipos de Juego	26
A. Juegos Dramáticos	26
B. Juegos de Construcción	27
C. Juegos con Reglas Convencionales	27
D. Juegos Tradicionales	28
<b>4 El Juego en el Nivel inicial</b>	29
4.1 Juego y Aprendizaje en el Nivel Inicial	30
4.2 Juego y Socialización	31
4.3 Juego Como Recurso de la Enseñanza Emocional	32
<b>5. Encuadre Metodológico</b>	34
<b>6. Análisis e Interpretación de Datos</b>	35
6.1 El Uso del Juego Como Estrategia Educativa en el Nivel Inicial	35
6.2 Aspectos de la Inteligencia Emocional que Intervienen en la Planificación de los Docentes	38
6.3 Estrategias Utilizadas por los Docentes para Favorecer la Socialización	40
<b>7. Aportes Desde el Campo de la Psicopedagogía para Potenciar el Desarrollo de la Inteligencia Emocional de los Alumnos</b>	42
<b>8. Conclusiones</b>	44
<b>9. Referencias Bibliográficas</b>	46
<b>10. Anexos</b>	49
10.1 Modelo de Entrevista	49
10.2 Grilla de Análisis	50

## **Introducción**

El presente trabajo pretende estudiar la utilización de actividades lúdicas para lograr favorecer el desarrollo de la Inteligencia Emocional en el Nivel Inicial. Se busca conocer de qué forma el docente planifica este tipo de propuestas y cuáles son los mecanismos o instrumentos que utiliza y que pone en evidencia para lograr beneficiar y/o potenciar la Inteligencia Emocional en sus alumnos.

Como objetivo general se aspira a poder estudiar el empleo de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional de los alumnos de entre 4 y 5 años de Jardines Privados de Ramos Mejía durante el ciclo lectivo 2021

La pregunta que guiará esta investigación será ¿A partir de la planificación de situaciones lúdicas de qué forma el docente desarrolla o potencia la inteligencia emocional de los alumnos de entre 4 y 5 años de Jardines Privados de Ramos Mejía durante el ciclo lectivo 2021?

Para llevar a cabo esta investigación los objetivos planteados conducen a describir cómo el docente planifica la situación lúdica y percibir qué aspectos de la Inteligencia Emocional se desenvuelven a partir de ésta, posteriormente conocer las estrategias que utiliza el docente para favorecer la socialización entre pares dentro de la situación lúdica y por último poder analizar qué aportes se pueden brindar desde el campo de la psicopedagogía para potenciar el desarrollo de la inteligencia emocional y de esta forma lograr el desarrollo íntegro de los alumnos.

El juego como actividad lúdica posee diversas funciones. El mismo posee íntima relación con el desarrollo del lenguaje, con la exploración del medio y con los aspectos emocionales. Permite desarrollar la imaginación y la creatividad, así como también posibilita desarrollar habilidades socioemocionales. Si bien el juego es considerado naturalmente como una conducta que puede llegar a desvalorizar la enseñanza en el nivel Inicial, es la principal herramienta y estrategia que permite llevar a los alumnos los contenidos curriculares de enseñanza entre otras virtudes.

Existen diversas formas de jugar y diversos tipos de juego, siendo el docente quien debe colocar su intencionalidad para desarrollar un contenido u aspecto específico. Por tal motivo será necesario mencionar que “entre las diversas características y facultades del juego encontramos que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste

con el aprendizaje, mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos.” (Bruner, 1989, p. 212). El juego permite transformar el mundo según nuestros deseos y a partir del aprendizaje es posible que el sujeto transforme y constituya mejor la estructura del mundo. Entiende que el juego tiene grandes beneficios para el desarrollo de los niños.

El juego es una experiencia que se caracteriza por tener la naturaleza de crear, es una experiencia que vincula y compromete al cuerpo, que permite socializar y que se desarrolla en un continuo integrado por espacio y tiempo. “Jugar es hacer”. (Winnicott, 1971, p.64)

El Diseño Curricular para el Nivel Inicial propone que “la propuesta jugar para aprender, nuclea la realidad del Jardín de Infantes, privilegiando el juego como condición epistémica de los saberes que circulan” (DGCyE, 2018, p.18). Este documento expresa que, para lograr realizar esta acción será necesario contar con la intencionalidad docente en el proceso de enseñanza para lograr comprender los procesos de aprendizaje. Esta intencionalidad permitirá desarrollar en los alumnos diversas capacidades para comunicarse con otros, expresarse personalmente, lograr resolver problemas, pensar de manera crítica, explorar y ampliar habilidades motrices y saberes corporales.

Este estudio propone abordar el desarrollo de las inteligencias emocionales por medio del recurso lúdico.

De acuerdo a Shapiro (1997) la Inteligencia Emocional no hace referencia a la calidad o nivel de inteligencia que pueda llegar a tener un niño, sino más bien en lo que llamamos características de la personalidad o simplemente carácter. Éstas, definidas como capacidades sociales y emocionales pueden llegar a ser más fundamentales y necesarias para lograr el éxito en la vida que la conocida capacidad intelectual. Según propone Goleman (1995), el principal interés está centrado en estas “otras características” a las que se ha comenzado denominar como inteligencia emocional, partiendo de características tales como las capacidad de motivarnos a nosotros mismos, a la posibilidad de permanecer con perseverancia en algunos momentos a pesar de las posibles frustraciones, a la capacidad de controlar los impulsos, de diferir la gratificaciones, de regular los propios estados ánimo, de impedir que la angustia obstruya las facultades racionales y, por último la capacidad de empatizar y confiar en otro.

El Nivel Inicial por ser la educación de la primera infancia tiene la responsabilidad de brindar múltiples propuestas para el desarrollo íntegro de cada uno de los niños. El tratamiento de las diversas capacidades tales como la mejora de la autonomía y la adquisición de su propia

identidad, le permitirán al alumno/a valorarse y definirse como persona. Por esto mismo es que la intencionalidad docente a la hora de pensar estrategias para desplegar la inteligencia emocional en cada niño resulta fundamental para lograr que cada niño consiga tener éxito tanto en su vida intelectual como emocional.

Ahora bien, estando en conocimiento de la importancia del desarrollo de la Inteligencia Emocional desde edades muy tempranas y la funcionalidad del juego como vehículo y estrategia de aprendizaje, será necesario indagar de qué forma los y las docentes de nivel inicial de Ramos Mejía planifican situaciones lúdicas como parte de sus propuestas educativas.

La muestra será tomada en Jardines de gestión privada, en salas de cuatro y cinco años debido a la proximidad y la facilidad de acceso para la viabilidad del trabajo, teniendo como objetivo general estudiar el proceso de planificación de actividades lúdicas para el desarrollo de la inteligencia emocional, así como también describir cómo el docente planifica la situación lúdica y qué aspectos de la inteligencia emocional se desenvuelven o se manifiestan a partir de ésta. Por último, este trabajo pretende analizar y brindar aportes desde el campo de la psicopedagogía para potenciar el desarrollo de la Inteligencia Emocional en el Nivel Inicial.

## 1. Estado del Arte

Al realizar la búsqueda de antecedentes en cuanto al objeto de estudio que fue seleccionado para este trabajo quedó en evidencia que en Argentina se han realizado muy pocas investigaciones y publicaciones en cuanto al juego como estrategia para el desarrollo de la inteligencia emocional. Son varios los casos en donde la información se encuentra por separado, por un lado, el juego como estrategia didáctica y por el otro, el desarrollo de la inteligencia emocional, ambos en el ámbito educativo.

Sin embargo, se han encontrado investigaciones y publicaciones llevadas a cabo en Perú, Méjico y España en donde se mencionan ambos conceptos relacionados. Se ha relevado la bibliografía y se ha evidenciado que apuntan al objeto seleccionado.

A continuación, se describen los trabajos que fueron considerados más relevantes para este trabajo.

Una publicación que resulta importante mencionar es la realizada por Díaz (2014) en donde propone al juego como medio esencial de interacción con sus pares y sobre todo lleva al descubrimiento de nuevos sentimientos, emociones, sensaciones y deseos que están presentes a lo largo de la vida. En el desarrollo del trabajo menciona a diversos autores y la definición que éstos realizan del juego. Entre los autores destacados están Tejerina, Piaget, Vigotsky, Elkonin, Bruner.

Dicho estudio caracterizado por ser descriptivo – exploratorio – cuantitativo tuvo como objetivo identificar, describir y analizar la elección de los juegos que practican los niños en diversos contextos. Además, se propuso clasificar los juegos según la expresión de las emociones y compararlos con otros niños de otras edades, con el propósito de conocer el tipo de emociones que sienten.

La muestra fue tomada a 5145 niños y niñas de 1° a 6° de primaria, con edades que comprenden entre los 5 y los 15 años. Se identificaron tres fases; la primera se basó en la aplicación de un cuestionario en relación a la elección de los juegos en diversos contextos; en la segunda fase, se organizó la información para lograr clasificar y codificar las respuestas con base en las expresiones emocionales; por último, en la tercera fase se realizó un análisis cuantitativo de los datos. Finalmente se llegó a la conclusión que los juegos difieren significativamente según su contexto, según el género y según la etapa del desarrollo del juego en el que se encuentre el niño, el cual coincide con el desarrollo cognitivo. Asimismo, se señala que cada uno de los contextos en que se encuentre cada niño y cada niña estimula y propicia el jugar diferentes juegos.

La investigación realizada por Macuna (2015) tiene como objetivo realizar aportes en la forma en que los niños logren expresar su mundo interior, identifiquen sus propias emociones, que desarrollen la inteligencia emocional, en principio a partir del reconocimiento de las mismas. Luego tratando de convertir las emociones impulsivas logrando filtrarlas y generar el desarrollo de la inteligencia emocional y las capacidades sociales. Al referirse a este concepto, alude a la empatía, la comunicación y la solución de pequeños conflictos que favorezca en la creación de un ambiente en donde prime la buena relación y el buen aprendizaje.

La autora propone que la vida de todo niño y niña cambia al ingresar al jardín viéndose afectadas las emociones. Éstas pueden modificarse de forma positiva o negativa, sin embargo, cualquier tiempo de cambio puede afectar el proceso de aprendizaje. Propone que, si los niños y niñas logran reconocer sus propias emociones, será más fácil manejarlas. Como consecuencia lograrían modelar su comportamiento, actuar menos impulsivamente con sus pares y su conocimiento y aprendizaje dentro del ámbito escolar será más emocional y cobrará particular significado.

El objetivo general de este estudio, se basó en diseñar y aplicar una propuesta pedagógica encaminada al reconocimiento y manejo de las emociones de los niños y niñas del contexto seleccionado. Para esto el tipo de investigación utilizada se caracterizó por ser de tipo cualitativo observacional. Se reconocen diversas fases en la investigación: exploración y diagnóstico, planeación, ejecución y evaluación, empleando herramientas como la observación directa e indirecta, entrevistas y encuestas.

Una vez analizada la información obtenida la autora afirma que la inteligencia emocional es una capacidad que permite reconocer, comprender y regular las propias emociones y las ajenas. Su trabajo le permitió reflexionar que las emociones en los niños observados cambian constantemente, sin embargo, algunas emociones suelen perdurar más que otras. Plantea que las maestras tienen la posibilidad de reconocer y educar las emociones de los niños. Considera que el estado emocional de las docentes influye en gran medida en el éxito o en el fracaso de una propuesta pedagógica. Incentiva a desarrollar la inteligencia emocional, por medio del reconocimiento de las emociones y las vivencias, lo cual permitirá elevar el autoestima y la seguridad de los alumnos. Por último, sugiere escuchar activamente a los niños para lograr favorecer el desarrollo de la inteligencia emocional ya que el reconociendo y manejo de las emociones permite construir una base sólida de aprendizaje

La publicación que fue realizada por Fernández-Martínez y Montero-García (2016) permite dar a conocer la relevancia que tiene el desarrollo de la inteligencia emocional (I.E.)

en la vida de las personas, así como la necesidad de potenciar su educación especialmente durante el segundo ciclo de la Educación Infantil. Proponen que la I.E. puede ser mejorada gracias a la educación de la misma y que el primer educador emocional es el contexto familiar, ya que el hogar se encuentra colmado de emocionalidad. Sin embargo, es posible reestructurar o reemplazar el aprendizaje emocional recibido en el contexto familiar por el recibido en el contexto educativo para poder desarrollarlo de forma positiva.

En el transcurso de su estudio se proponen una serie de estrategias para lograr el desarrollo de la I.E. dentro del aula, partiendo de la concepción de que el docente es un agente activo del clima emocional dentro de la clase, siendo fundamental que éste tenga un trabajo emocional personal para lograr interesarse en la formación emocional de sus alumnos.

La I.E. es un proceso que puede desarrollarse a lo largo de toda la vida e incluso ir perfeccionándose, sin embargo, su educación y desarrollo durante los primeros años son fundamentales, así como la influencia ejercida en el ámbito escolar y familiar. Esto lleva a reflexionar que, desde el contexto escolar será esencial encontrar las estrategias que mejor resulten para fomentar su desarrollo. Ambas autoras, ponen énfasis en destacar que la I.E. y la inteligencia cognitiva resultan compatibles y por tal motivo es necesario entenderlas como inseparables.

Finalmente, reflexionan en relación al quehacer docente mencionando que, su labor no es únicamente la transmisión de contenido o de enseñanza teórica, sino que la tarea docente va mucho más allá, teniendo en cuenta que principalmente el educador de la primera infancia debe tener un enfoque holístico e integral. Su enseñanza debe suponer un aprendizaje para la vida en donde sea posible reconocer las emociones que nos acompañan.

Para concluir el relevamiento de los antecedentes es menester aludir a la investigación realizada por Aucasime (2018) quien propone que los juegos se utilizan para estimular y desarrollar la inteligencia emocional en los estudiantes, construir vínculos afectivos y favorecer la interacción social. Además, permiten el acceso al desarrollo de diversas actividades que incluyen el pensamiento, así como el lenguaje oral, resaltando el aspecto lúdico y creativo del lenguaje partiendo de una actitud exploratoria de posibles significados. Por tal motivo el juego tendrá gran relevancia para el desarrollo de los aspectos emocionales, siendo éste un instrumento pedagógico, que posee múltiples variables las cuales pueden ser utilizadas para lograr estimular y desarrollar la inteligencia emocional de los alumnos.

Por medio del trabajo realizado, ha sido posible que los docentes tomen conocimiento de los errores que cometen en la utilización de estrategias didácticas que resultan obsoletas o tradicionales.

Dicha investigación se caracteriza por ser de tipo cuantitativa y observacional, con un diseño no experimental. Se contó con una población integrada por 3 docentes, 32 padres de familia y 40 estudiantes de 5 años, los cuales pertenecen a la misma clase. Los datos fueron recolectados por medio de encuestas, entrevistas y observación directa. Una vez obtenidos y analizados los resultados se llegó a la conclusión que, en base al primer objetivo específico el cual se basó en reconocer la importancia del juego utilizado como estrategia para el desarrollo de la Inteligencia Emocional, los docentes respondieron que el 66.6% está a favor de utilizar el juego como estrategia. En relación al segundo objetivo específico, que llevó al analizar si los padres colaboran con el apoyo de juegos dentro de la institución educativa, se obtuvo que un 63% siempre muestra apoyo.

La autora realiza una serie de recomendaciones, propone crear un clima que resulte favorable para la realización de juegos que permitan integrar estrategias didácticas para fomentar y desarrollar la inteligencia emocional, así como también, sugiere a los directivos la capacitación docente y de los padres de aquellos alumnos que presenten bajo desarrollo emocional.

Luego de especificar la bibliografía utilizada, se llega a la conclusión que el tema que se llevará al estudio continuará con la orientación seleccionada, utilizando el recurso del juego como estrategia para el desarrollo de la inteligencia emocional, teniendo en cuenta que es escasa la información encontrada en donde ambos conceptos se hayan vinculados.

Se estima que la investigación a desarrollar permitirá realizar aportes en el campo de incumbencia.

## 2. Inteligencia Emocional

Salovey y Mayer (1990) fueron los pioneros en desarrollar el concepto de inteligencia emocional (I.E.) que posteriormente sería ampliamente difundido por los trabajos de Goleman (1995).

Dichos autores consideran que I.E. como el subconjunto de la inteligencia social que implica la capacidad de controlar los sentimientos y emociones propios y de los demás, para discriminar entre ellos y utilizar esta información y lograr guiar el pensamiento y las acciones. Agregan que, la Inteligencia Emocional no incluye el sentido general de sí mismo y la valoración de los demás.

“La Inteligencia Emocional es un aspecto importante de la psicopedagogía de las emociones por distintas razones: como fundamentación de la intervención, como base de las competencias emocionales, como referente de la educación emocional” (Bisquerra Alzina, 2009, p. 117)

Este concepto hace foco en el reconocimiento y uso de los estados emocionales propios y ajenos para resolver problemas y de esta forma lograr regular el comportamiento.

Tal como especifica Goleman (1995) se ha llegado a definir I.E. a las características tales como el poder motivarnos a nosotros mismos, a continuar y volver a intentarlo una y otra vez a pesar de las posibles frustraciones, al lograr controlar los impulsos, a lograr regular los propios impulsos, a evitar que las angustias obstaculicen nuestras facultades racionales. Por último, la capacidad de empatizar, de ponerse en el lugar del otro y a confiar en otros.

Resulta menester hacer referencia a Howard Gardner quien realizó entre 1979 y 1983 un estudio sobre la naturaleza del potencial humano y su realización. En su publicación expone la teoría de las inteligencias múltiples, explicando cómo pueden evaluarse y educarse, desde el eje de la diversidad y poniendo la mirada en el futuro. Este autor distingue siete inteligencias: musical, cinético-corporal, lógico-matemática, lingüística, espacial, interpersonal e intrapersonal y posteriormente incluye la inteligencia existencial e inteligencia naturalista. Es posible considerar que la I.E. se encuentra formada por la inteligencia interpersonal y la intrapersonal, ya que la primera hace referencia a la capacidad que tiene el sujeto de comprender a los demás y la segunda a la capacidad de formarse como modelo preciso de sí mismo y poder utilizarlo de forma correcta para interactuar de forma segura a lo largo de la vida (Bisquerra Alzina, 2009).

El concepto de I.E. remite a esas habilidades o competencias de carácter cualitativo que posiblemente podrían estar ausente en niños y jóvenes de la actualidad. Por tal motivo será efectiva su educación desde edades muy tempranas.

Para complementar la comprensión del concepto de I.E., resulta necesario realizar un recorrido del concepto de *emoción* a través de las diferentes corrientes, teorías y definiciones que han surgido a lo largo del tiempo.

Según Bisquerra Alzina (2009), es posible hallar tradiciones pre-científicas, entre las que se encuentra la perspectiva filosófica y la literaria. Posteriormente al estudio propio de las emociones de carácter científico se destacan cuatro corrientes: biológica, conductual, cognitiva y social. A continuación, se describirán brevemente las premisas centrales tanto de las tradiciones pre-científicas como las cuatro corrientes científicas.

En el enfoque biológico el principal representante es el conocido científico influyente Charles Dawin (1909-1882), quien considera que las emociones cumplen un papel fundamental en la adaptación al entorno.

El conductismo no detuvo su atención en el estudio de las emociones y si bien este concepto no figuraba en investigaciones científicas de esta corriente, puede encontrarse que algunas estrategias para la práctica de la educación emocional provienen del conductismo.

## **2.1 Aspecto Filosófico**

Al comenzar esta descripción será preciso remitirse a la Antigüedad, en donde las emociones eran concebidas como una condición que puede transformar a la persona afectando en ella diversas características, incluso el juicio. Por tal motivo, se consideraba que las emociones debían llevar un control consciente. Según esta concepción, las emociones se ven acompañadas de placer o dolor y se encuentran conectadas con la acción. Siguiendo esta línea de pensamiento, durante un largo período, en lugar de hablar de emociones se referían a este concepto como “pasiones”. Entendiendo que las pasiones eran el resultado de la conciencia que el alma manifestaba en el cuerpo. Dada la influencia del cristianismo en esta época, las pasiones debían evitarse ya que alteraban la serenidad del alma. (Bisquerra Alzina, 2009)

Aristóteles reflexiona en torno al concepto de felicidad, la cual es considerada una actividad del alma con virtud perfecta. Según este filósofo la ética se fundamenta en el concepto de virtud humana y para poder lograr esta ética será necesario ocupar tanto la cabeza como el corazón. Considera que es fácil enojarse, pero resulta difícil definir el cómo, con quién, por cuánto tiempo y establecer los motivos de dicho enojo (Aristóteles, 1985). Es necesario

destacar que, si bien Aristóteles no formuló un postulado específico de las emociones es posible encontrar en algunas de sus publicaciones, concepciones en torno a la aparición, control y autocontrol de las emociones del sujeto.

Durante la Edad Media las emociones positivas no tenían lugar ya que las corrientes medievales relacionaban las emociones a las pasiones, apetitos y deseos, estimando que se debían controlar y reprimir. Posteriormente llegado el Renacimiento, el estudio de las emociones logró independizarse de la teología y la ética. Comienza a utilizarse el término “afecto” el cual en parte reemplaza al de pasión. Durante el S XIX y XX el estudio de las emociones comienzan a obtener un lugar mucho más definido a partir de diversas investigaciones y trabajos realizados por diversos referentes de la época en los que se destacan a William James, Husserl, Scheler, entre otros. (Bisquerra Alzina, 2009)

Es posible concluir que las emociones fueron un centro de atención, a partir de diversas concepciones y repercusiones que se han dado en torno a la razón y la emoción, entendiendo en ese contexto histórico que la emoción era algo malo que se debía ocultar y reprimir. Sin embargo, se destacan otros autores que han apuntado a relacionar la emoción con el bienestar y la felicidad.

## **2.2 Aspecto Literario**

Posiblemente sea en la literatura y su variedad de géneros en donde las emociones tengan un lugar protagónico, en el cual la importancia del amor y el romanticismo en la literatura conduce a la reflexión.

Es posible definir emoción literaria como el proceso mediante el cual, en el mundo ficcional narrativo o poético, se hace posible construir y proponer estado de cosas. Esto traerá consecuencias tanto dentro del mismo mundo ficcional como fuera de él, provocando ciertos efectos sobre el lector. Por tal motivo es posible considerar que en el ámbito de la lectura que refiere a las ficciones literarias resulta un buen candidato que permite evidenciar cómo las emociones son producto de procesos de evaluación cognitiva de las personas que disfrutan de este género. Es posible asegurar que el lector logra sentir emociones durante las lecturas de textos ficcionales con tan sólo encontrar indicadores textuales que estimulen la producción y relación de representaciones mentales. El punto está en que las emociones son estados cognitivos-fisiológicos legítimos, que se manifiestan en el sistema nervioso ante la recepción y evaluación de situaciones reales, concretas, es decir, son el resultado de ciertos acontecimientos externos que se le presentan al individuo (Bermúdez Antúnez, 2012)

De la mano de las novelas románticas en el siglo XIX es que surge la denominación actual de amor. Entendiendo que la literatura haya logrado tener un papel tan importante en la difusión del amor romántico en la sociedad es un beneficio para la educación emocional. Razonando que el amor puede aprenderse, así como las demás emociones. El amor y el humor comienzan a surgir como las emociones más utilizadas en el ámbito literario definiéndolas como emociones positivas. La frustración como emoción negativa es concebida como una regla de vida dentro de los textos literarios. (Bisquerra Alzina, 2009)

Un breve análisis del género literario evidencia que las emociones desempeñan un rol fundamental en la vida de las personas, teniendo en cuenta que son las emociones positivas las que tienen mayor predilección.

### **2.3 Aspecto Biológico. El Cerebro Emocional.**

Este aspecto tiene sus inicios con Charles Darwin, quien supuso que las emociones han desempeñado un rol fundamental en la adaptación al ambiente. En este enfoque se encuentran aspectos relevantes como la expresión y la universalidad de las emociones.

Caruana Vañó y Tercero Giménez (2011) mencionan que las emociones han permitido la supervivencia del hombre, y en la actualidad siguen siendo favorables para lograr la adaptación humana. Sin embargo, para que el funcionamiento sea adaptativo es necesario que las manifestaciones emocionales presenten cierta flexibilidad, considerando esta característica una de las grandes tareas evolutivas ha sido el desarrollo de la regulación emocional.

En esta postura se entiende que la emoción se activa de manera automática sin que haya participación de la cognición.

Tal como se ha mencionado, Darwin considera que las emociones en todos los animales y los hombres actúan como señales que comunican intenciones, éstas tienden a ser reacciones apropiadas a la emergencia ante ciertos acontecimientos que puedan suceder en el entorno. Darwin analiza una serie de emociones, entre las que se encuentran vergüenza, modestia, afección, ira, tristeza, frustración, placer, pena, miedo, entre otras. Ante esto es posible entender que las emociones han sido útiles para la supervivencia en el pasado al funcionar como mecanismos reflejos que concluyen en una acción. Esta respuesta impulsiva, en ocasiones puede llegar a ser riesgosa. Por tal motivo será importante educar las emociones. (Bisquerra Alzina, 2009)

Las emociones básicas encuentran su forma de expresión por medio de la expresión facial. Según Goleman (1995), en cada encuentro que participamos emitimos señales

emocionales y estas pueden afectar a las personas que nos rodean. Se entiende por señales a aquellas manifestaciones que expresa el individuo. Considera que el inconsciente reproduce las emociones desplegadas por otra persona a través de un proceso no consciente de imitación de los movimientos faciales, de gestos, del tono de voz y otros indicadores no verbales, pero sí expresivos de la emoción.

Por lo tanto, la expresión facial emocional y el reconocimiento parecen ser procesos que se dan de forma innata y son universales. Como explica Bisquerra Alzina (2009) “Las estructuras cerebrales aprenden a correlacionar las tensiones faciales con los estados emocionales. Cambiando voluntariamente las expresiones faciales que pueden modelar las percepciones emocionales.” (p.36)

Las relaciones que existen entre las áreas del cerebro tienen fundamentos biológicos de las emociones y la memoria entendiendo que ambos procesos no son tan independientes como pareciera. En este sentido, “las bases neurales de los procesos emocionales implican prácticamente todas las áreas del cerebro.” (Álvarez, et. al., 2005, p.139)

El sistema límbico, es considerado la parte emocional del cerebro, se encuentra alojado en el interior de los hemisferios cerebrales y tiene la responsabilidad de regular las emociones y los impulsos. El sistema límbico integra estructuras como la circunvolución cingular, la cisura longitudinal, el septo, el cuerpo mamilar del hipotálamo, el fórnix, el hipotálamo, el hipocampo y amígdala cerebral. El hipocampo es considerado una de las estructuras principales del cerebro donde se origina el aprendizaje emocional y donde se acumulan los recuerdos emocionales. La amígdala cerebral es considerada el centro de control emocional del cerebro. (Shapiro, 1997)

El hipotálamo tiene gran influencia sobre el medio interno por medio de dos vías. La vía directa, la cual controla el sistema endócrino y el sistema nervioso central y la otra, vía indirecta, quien facilita o inhibe las motivaciones y emociones que orientan al individuo a lograr el equilibrio del medio interno. Es el hipotálamo quien tiene la responsabilidad de expresar la conducta emocional. Éste además de ser centro de control motor del sistema nervioso autónomo coordinará y organizará las respuestas autónomas y somáticas. (Álvarez, et. al., 2005)

Complementando la función del hipotálamo existe un grupo de estructuras responsables de la vida emocional. Según Goleman (1995) la amígdala y el hipocampo son dos piezas claves en el cerebro, entendiendo que la primera se especializa en cuestiones emocionales y actualmente se considera a la misma una estructura límbica ligada a procesos de aprendizaje y memoria. Si se produjera una interrupción entre la amígdala y el resto del

cerebro, se produciría una incapacidad para equilibrar el significado emocional de los acontecimientos. Es decir que, las redes de conexiones neuronales de la amígdala permiten, durante una crisis emocional, movilizar y dirigir gran parte del cerebro.

“La amígdala constituye, pues, una especie de depósito de memoria emocional” (Goleman, 1995, p21). Dicho autor, concibe que ésta puede hospedar e impulsar recuerdos y respuestas que llevamos a cabo sin darnos cuenta de que lo estamos haciendo. Por lo tanto, es esta estructura en donde se almacenan los recuerdos emocionales en concordancia con el hipocampo, quien registra los hechos puros ya que posee la capacidad de proporcionar una gran memoria del contexto, lo cual es esencial para obtener significado emocional. No obstante, los recuerdos emocionales podrían convertirse en aparentes guías de acción para el momento presente.

La parte emocional y la parte lógica del cerebro en ocasiones conllevan a establecer nuestros comportamientos a pesar de ser completamente independientes. La parte emocional del cerebro suele responder de manera ágil y con más fuerza. La corteza, específicamente los lóbulos prefrontales, pueden actuar como un freno, otorgándole sentido a una situación emocional antes de que podamos dar una respuesta. (Shapiro, 1997)

Según Goleman (1997) tenemos dos cerebros y dos tipos de inteligencia. Por un lado, la inteligencia racional y por el otro la inteligencia emocional y el funcionamiento en la vida cotidiana se encuentra determinado por ambos. Por este motivo es que el Coeficiente Intelectual (CI) no es lo único que se debe tener en cuenta, sino que también es necesario poner interés en la inteligencia emocional. El intelecto no podría funcionar adecuadamente sin la inteligencia emocional y el adecuado funcionamiento del sistema límbico. Sólo de esta forma será posible hablar con propiedad de inteligencia emocional y de capacidad intelectual.

Se halla también en el sistema neurológico un componente que se relaciona con la inteligencia emocional el cual resulta ser el más interesante, ya que entiende la forma en que las emociones se transmiten bioquímicamente a las diversas partes del cuerpo. Estos son conocidos como neuropéptidos, y se definen como elementos bioquímicos correlativos de las emociones. Es posible afirmar que el córtex es la parte pensante del cerebro, este sistema ayuda a controlar las emociones por medio de la resolución de problemas, el lenguaje, las imágenes y otros procesos cognitivos. El sistema límbico es considerado la parte emocional incluyendo el tálamo quien envía información al córtex. El hipocampo es quien juega un papel fundamental en la memoria y en el desciframiento del sentido de lo que se percibe y la amígdala asume el control emocional. (Shapiro,1997)

### ***2.3.1 Estructura y Función de las Emociones***

Según Bizquera Alzina (2009), en cuanto a las emociones, el término estructura hace referencia a la distribución interna de un sistema y al describir la función, refiere a lo que hacen los distintos elementos del sistema. Entonces, por estructura de las emociones se entiende cómo se organizan y cómo se clasifican las mismas. Por tal motivo, será necesario conocer mejor las emociones, es decir, interesa conocer cómo se pueden agrupar y organizar. La función responde a la pregunta ¿para qué sirven las emociones? Entendiendo que, si existen es porque tienen alguna función. Éstas desempeñan un rol fundamental en la adaptación del organismo al contexto y sus acontecimientos. Se destacan una serie de funciones, las cuales han sido estudiadas por varios autores. La clasificación de las emociones se presenta mediante una propuesta enfocada a las aplicaciones psicopedagógicas. Es decir, ha sido elaborada para ser utilizada en la educación emocional.

Como Ortony, et.al, (1996) al referirse al término estructura de las emociones, proponen que estas tienden a ser las mismas que afectan a la intensidad de las emociones de un determinado grupo.

Dichos autores manifiestan que las emociones se estructuran en tres grupos, cada grupo se estructura de tal manera que su significado proporciona la definición del tipo de emoción. Estos grupos emocionales se caracterizan por ser emociones del mismo grupo y tener condiciones desencadenantes relacionadas estructuralmente, y la segunda característica es que cada grupo de emoción representa a una familia de emociones. La estructura de cada emoción se define en consecuencia de los acontecimientos (Contento, disgusto, etc.), acciones de los agentes (Aprobación, desaprobación) y aspectos de los objetos (Agrado, desagrado, etc). A cada una de estas estructuras le corresponde una reacción emocional afectiva, dependiendo de su intensidad.

Existen algunos investigadores que relacionan ciertas emociones con su función específica, siendo que las emociones juegan un rol destacado en la adaptación del organismo al medio, tal como fue mencionado por Darwin. En el caso de la emoción del miedo, se ve clara la función de la adaptación al ambiente. Los comportamientos más adaptativos son aquellos activados por las emociones, lo cual deja en claro una de sus funciones. Se destacan ciertas funciones:

- *Información*: la emoción altera el equilibrio intraorgánico para informar, esta puede ser información para el propio sujeto o informar o comunicar a otras personas con los que se encuentra comunica sus emociones.

- *Social*: permite comunicar a otros la forma en que el sujeto se siente. También permite influir en otros. Algunos autores la defienden como comunicación interpersonal.

- *Toma de decisiones*: entendida como una de las funciones más importantes ya que si la información recibida se encuentra incompleta las emociones pueden llegar a tener un rol definitorio ante una situación ya sea de relevancia, de gravedad o de peligro, en donde sea necesario decidir para asegurar la supervivencia. En estos casos las emociones podrían tener mayor peso que las cogniciones.

- *Alteración en procesos mentales*: pueden verse afectadas la percepción, la atención, la memoria, el razonamiento, la creatividad, ya que los estados emocionales intensos flexibilizan la organización cognitiva produciendo mayor conexión neuronal que de lo normal.

- *Desarrollo personal*: las emociones se centran sobre temas específicos de interés personal y permite dedicar o tener mayor implicancia emocional en aspectos como estos.

- *Bienestar*: se caracteriza por desarrollar una experiencia emocional positiva. (Bisquerra Alzina, 2009)

Es viable determinar que las emociones poseen diversas funciones, las cuales cobran gran importancia a lo largo de la vida ya sea de forma motivadora, informativa, personal, social o en la toma de decisiones.

## **2.4 Aspectos Psicológicos y Sociales**

Desde este enfoque según Ortony, Clore, & Collins (1996), el psicólogo es quien debe descubrir la “gramática” de las emociones, entendiendo que las emociones en muchas ocasiones pueden ser respuestas corporales.

Bisquerra Alzina (2009), menciona a Sigmund Freud (1856-1939), neurólogo conocido como padre del psicoanálisis, quien no propuso una teoría explícita de las emociones, pero, sin embargo, se ocupó de ellas debido a la influencia que éstas tienen en las perturbaciones. El psicoanálisis más que una teoría de la emoción, puede ser considerada una teoría de los trastornos emocionales y una posible terapia para su curación. Las ideas de Freud en cuanto a

la emoción se encuentran basadas en la teoría de los impulsos. En su momento de auge, la intención de Freud y el psicoanálisis generaron una revolución en la comunidad médica y psicológica. Él fue quien introdujo conceptos como inconsciente, Yo, Ello, Superyó, censura, resistencia, represión, mecanismos de defensa, interpretación de los sueños, acto fallido, entre otros. Destacando que en el fondo de cada uno de estos conceptos existen las emociones. Según su teoría puede inferirse que la emoción rara vez se encuentra en estado puro, consciente y que toda emoción posee una historia con elementos que pueden encontrarse relacionados con aspectos o vivencias de la infancia. Por tal motivo, estructurar las emociones de la infancia que han sido reprimidas, es parte de la tarea del psicoanálisis.

A comienzos de este siglo, Sigmund Freud reflexionó sobre el control emocional. Según su teoría éste podía ser un punto de referencia para el desarrollo de la personalidad que definía al hombre que vive en sociedad. Freud afirmaba que la personalidad de un niño se desarrolla por medio de dos fuerzas: una que busca el placer y otra que evita el dolor y el displacer. Creía que cuanto más un niño lograra tener conciencia de sus opciones, más posibilidades tendría de tener éxito en sus metas. A partir de este supuesto, los terapeutas y los asesores que ayudan a los niños a desarrollar el control emocional, colaboran con el dominio de sus pasiones inconscientes, desarrollando mecanismos de control del Yo, la planificación, la conciencia de los demás. Es posible determinar que la inteligencia emocional y la neuroanatomía parecen seguir siendo las adecuadas para la enseñanza del control emocional (Shapiro, 1997)

En los comienzos de la psicología, se llevaron a cabo diversos estudios sobre el desarrollo infantil, los cuales consistieron en la observación del comportamiento de los niños para luego analizar su conducta y su lenguaje, entre otros aspectos (Alonso y Maquieira, 2001).

Sin embargo, dentro de los aspectos psicológicos de las emociones, están aquellos relacionados con la teoría cognitiva. Desde esta teoría se concibe que las emociones tienen el rol de realizar un análisis positivo o negativo del estímulo que es recibido por el individuo. Esto podría componer una fase fundamental en el proceso emocional.

Tal como menciona Bisquerra Alzina (2009), las teorías cognitivas de la emoción proponen una serie de procesos cognitivos que se encuentran entre el estímulo y la respuesta emocional, por tal motivo la actividad cognitiva determina la cualidad emocional.

Durante décadas investigadores destacados realizaron aportes significativos a esta teoría. Podría destacarse entre éstos a Lazarus quien en 1991 propone *la teoría de la valoración*

*cognitiva*, la cual define que se da en dos procesos: valoración primaria (automática) y valoración secundaria (cognitiva). Es él quien define que, una vez producida esta valoración se lleva a cabo la activación de la respuesta emocional. Esto se genera por medio de esfuerzos cognitivos y conductuales que pueden ser constantemente cambiantes según las demandas específicas del ambiente.

Es en la emoción en la teoría de los esquemas, en donde la aplicación de la psicología cognitiva a la educación es conocida como constructivismo. Ante esta corriente pedagógica se pone una mirada especial en los conocimientos previos, denominados esquemas de conocimiento o esquemas mentales. Estos esquemas forman el conocimiento del mundo y ayudan a poder situarse en el espacio y el tiempo, también a lograr definir expectativas. (Shapiro, 1997)

Además de los enfoques psicológicos presentados previamente, deben contemplarse también los aspectos sociales de las emociones. El construccionismo social amplía el estudio de la emoción a factores sociales y culturales, haciendo hincapié en las características propias de los grupos. Para explicar esto, será necesario definir a las emociones como construcciones sociales que se vivencian dentro de un espacio interpersonal. Dicha corriente se ha abocado al trabajo y la investigación de diversos temas relacionados con la sociología, la educación, la psicología, el feminismo, la política, la etnografía, etc. Encontrando en el fondo de estos temas una parte emocional. No obstante, el análisis de las emociones no resulta ser el aspecto más relevante para esta corriente. Un fundamento para este enfoque es que las emociones son distintas según cada cultura y por tanto no existen emociones universales. La premisa de la diversidad lleva al construccionismo social a analizar las emociones en términos de poder que podía ser ejercido por los grupos dominantes. En el enfoque más radical de esta corriente, se atribuye que una emoción se expresa cuando se logra interpretar situaciones. (Bisquerra Alzina 2009).

Averill (1980) supone que las emociones se construyen por y para llevar a cabo las relaciones sociales. Destacando a las emociones como papeles sociales transitorios, definido como *síndrome socialmente constituido*, el cual contiene una valoración de la situación y su interpretación. Las emociones determinan y modulan la relación social de una persona con su entorno, por lo tanto, las reglas sociales son aprendidas a través de procesos de socialización, como por ejemplo la educación de las emociones.

Se hace factible mencionar que, el construccionismo social destaca la importancia de la cultura por sobre las reacciones emocionales, principalmente sobre la valoración y la expresión de las emociones. Sin embargo, no se deja de lado el aspecto emocional en la corriente mencionada.

## **2.5 Educación Emocional**

Este concepto comprende y acopia gran material de lo expresado a lo largo de este capítulo. Si se concibe a la educación emocional como un proceso educativo continuo y permanente de las emociones, se puede desprender la idea de que este proceso debería estar incluido en el recorrido académico desde la primera infancia. Varios autores que se describirán a continuación se han dedicado a definir este concepto.

Según Bisquerra Alzina (2000):

Educación Emocional es un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con el objetivo de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se le plantean en su vida cotidiana. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social (p. 243).

Resulta significativo resaltar que, si la educación emocional se lleva a cabo en los primeros años de escolaridad, es posible obtener resultados significativos. Logrando desarrollar el aspecto cognitivo y la personalidad adquiriendo herramientas y recursos para luego poder utilizarlos en los diversos ámbitos y momentos de la vida.

Podría pensarse que en la escuela tradicional ha quedado olvidado o ignorado la importancia y relevancia del desarrollo emocional. El olvido podría justificarse en función de que se ha considerado a las emociones como perturbadoras del razonamiento y el conocimiento quedando fuera del sistema educativo. Sin embargo, en la actualidad existe un creciente interés por lo emocional, teniendo en cuenta su continua presencia en todos los aspectos de la vida, del desarrollo y de la actividad del hombre (Caruana Vañó y Tercero Giménez, 2011).

La educación emocional habilita el desarrollo de las competencias emocionales, logrando un mejor desarrollo integral del ser humano. Es considerada una forma de prevención primaria inespecífica, entendiendo que tiene como objetivo minimizar la vulnerabilidad que pueda llegar a tener una persona en determinadas disfunciones. El desarrollo del bienestar emocional y social son considerados los pilares de la educación emocional, logrando potenciar el bienestar personal gracias a la educación de las emociones. (Bisquerra Alzina, 2009)

Según Goleman (1995), además del entrenamiento a los maestros, la alfabetización emocional debe cumplir con la función de enseñar a los niños lecciones esenciales para poner en práctica en la vida cotidiana. Para esto el autor propone que haya clases especiales tanto para padres como para niños.

Finalmente, es posible afirmar que la educación de las emociones debería ponerse en práctica utilizando técnicas específicas y simples siendo importante para lograr armonía tanto en el espacio educativo como en el hogar. Para esto el desarrollo y fortalecimiento de competencias que implique la inteligencia emocional posiblemente permitiría reducir el estrés y aumentar las relaciones y el potencial intelectual.

### 3. El Juego y sus Definiciones

Ya desde la Convención sobre los Derechos del Niño en 1989, llegando a la Ley 26.061 de los Derechos de los niños, niñas y adolescentes, sancionada y promulgada en 2005, el juego es concebido como fundamental y privilegiado en el desarrollo de la infancia, entendiéndolo como un derecho inalienable.

Para Caruana Vañó y Tercero Giménez (2011), el juego es una actividad que genera placer y en la que puede existir preponderancia de los medios sobre los fines, considerando que jugar es una meta en sí misma en la que el niño o la niña atraviesan conductas sin la necesidad de tener que alcanzar un objetivo. Dichos autores mencionan que existen diversos criterios de clasificación, según se base en el tema del juego o en la madurez social de las capacidades que intervienen.

Al mencionar el concepto de juego será necesario aludir a D. W. Winnicott (1971) quien propone que el juego tiene un lugar y un tiempo específico, dentro de un espacio potencial entre el bebé y la madre, siendo al juego ese fenómeno que se da “entre” lo que define como “espacio transicional” logrando acceder a un espacio que simboliza la unión de dos cosas que se encuentran alejadas, pero singularmente unidas. El autor formula lo universal que puede resultar el juego y la correspondencia que éste tiene con la salud ya que facilita el crecimiento, conduce a generar relaciones grupales y como una forma de comunicación. Además, menciona que el juego resulta estimulante y destaca la importancia del no juego, es decir, cuando un niño o niña no puede jugar o no juega, es necesario prestar atención ya que es un síntoma importante para lograr interpretar fragmentos de la conducta infantil.

El juego posee una característica esencial en su concepto, donde los animales juegan al igual que los hombres, a partir de esto podría entenderse que el juego es una necesidad o un fenómeno puramente fisiológico. (Huizinga, 2007)

Según Huizinga (2007) el juego es una forma de actividad que se encuentra cargada de sentido y función social, dicho postulado lleva a mencionar a Lev S. Vigotsky (1995) quien asume que el juego posee un origen social ya sea en las formas de organización, las temáticas, en las formas de enseñanza y aprendizaje que se llevan a cabo en este tipo de actividades lúdicas. Dicho autor afirma que durante los primeros años de vida los niños llevan a cabo diferentes acciones las cuales se encuentran determinadas por la combinación de la percepción y los impulsos. Sin embargo, en el juego los niños logran independizarse de la información que

reciben por el campo visual, comprobando sus acciones a partir de los significados que ellos mismos crean.

Para Vigotsky (1995) el juego es una actividad de gran relevancia para el desarrollo, debido a los cambios que llevan a cabo entre significados y percepción y la regulación que surge a partir de las reglas. Para este autor el hecho de que un niño cree situaciones imaginarias le permite aprender a actuar en el terreno cognoscitivo organizado por reglas. Durante la situación lúdica, los niños se liberan de aquellos condicionamientos de las situaciones reales y en otros, terminan por aceptar aquellas condiciones de las reglas del juego. Tal es el ejemplo de juegos como las dramatizaciones, en donde las reglas pueden ser poco explícitas a diferencia de aquellos juegos en donde las reglas son explícitas, estables y suelen ser pautadas antes del inicio del juego.

Piaget (1981) considera a la actividad lúdica como una conducta. Esa conducta en relación al juego deberá cumplir con ciertos requisitos tales como: que se realice puramente por placer, que su único objetivo sea la actividad lúdica propiamente dicha, que sea algo que el niño lleve a cabo por propia iniciativa. Dicho autor establece que el niño posee en su desarrollo una continuidad de procesos adquiridos o innatos que surgen de la asociación habitual y el reflejo. Estos procesos los define como estadios y cada uno de ellos posee una característica según su desarrollo evolutivo.

Como juego presimbólico se entiende a ese juego previo a la adquisición de la función simbólica, es decir a la aparición del juego simbólico en sí. La simbología que es expresada por medio del juego es llevada a cabo por el propio cuerpo y por las acciones desarrolladas por el niño en diversos espacios y utilizando diversos objetos. Aquellos juegos presimbólico pueden ser el llenar y vaciar recipientes con agua, arena o con cualquier objeto en sí mismo; juegos como aparecer y desaparecer, construir y destruir, sin que esta dualidad de acciones implique que tenga que dar de manera innecesaria el proceso reversible. (Velasco Gálvez y Abad Molina, 2017).

Según Piaget (1981), el juego simbólico posee su origen en la aparición, desarrollo y la evolución de la función simbólica, la cual es entendida como la forma en que el niño puede representar algo por medio de un significante diferenciado. Este momento es ubicado en el final del período sensorio motor y ubicado en el comienzo del estadio preoperatorio. El niño logra distanciarse de la realidad para crear una situación ficticia, gracias a la capacidad que tiene para manejar los símbolos y sus significados de forma consciente e intencionada.

Los autores Velasco Gálvez y Abad Molina (2017), mencionan al juego como una necesidad biológica, describen que el placer se encuentra ligado a las emociones y la emoción es un vehículo para poder vincularse socialmente, como resulta, funciona como un mecanismo de adaptación al entorno. Este tipo de juego permitirá al niño fallar o equivocarse y no tener miedo ya que en el juego simbólico el niño realiza actividades imaginarias y simuladas, pruebas y ensayos. Este tipo de actividad se caracteriza por ser un motivo de exploración ya que explora la vida y lo que acontece en ella. Este juego llevará al niño a diferenciar entre la realidad y la fantasía dentro del juego simbólico. Un ejemplo de estos juegos podría ser hablar con los muñecos, alinearlos como si estuvieran en la escuela o realizar un juego de roles, entre otros.

### **3.1 Tipos de Juego**

El juego en sí mismo, a qué y con qué se juega, se encuentran atravesados por los objetos que intervienen en la situación lúdica; el dónde se juega encuentra influencia con el espacio y el cuándo y cuánto se juega dependerá del tiempo.

El qué y el cómo se verán condicionados por la cultura y la pertenencia social, por las experiencias de vida, así como también los objetos y el espacio con qué se juega y en dónde se juega. Por tal motivo dentro del Nivel Inicial, será importante tener en cuenta los siguientes conceptos: el tipo de juego, el espacio, el tiempo, los materiales, las formas de agrupamiento en el juego, el clima del juego y no menos importante la intervención del docente en la propuesta lúdica. Según sean combinados todos estos elementos, el juego puede variar. (DGCyE, 2008)

#### **A. Juegos Dramáticos**

La Dirección General de Cultura y Educación (2008) propone como juego dramático a la recreación de la realidad sin fines utilitarios. A partir de esta los niños regeneran las funciones y las tareas de otras personas, generalmente de los adultos y las formas de vincularse entre ellos. Es posible pensar que esta realidad se encuentra compuesta por el ámbito familiar y lo doméstico sin dejar de lado la influencia de los medios de comunicación. Estos últimos aumentan la imaginación de los niños, permitiéndoles introducir nuevos personajes y situaciones, al mismo tiempo que lo generalizan.

A partir de este tipo de juego la imaginación y la ficción generan que el pensamiento se separe de la realidad, plasmándose en un espacio lúdico. (Velasco Gálvez y Abad Molina, 2017)

Las particularidades que pueden tenerse en cuenta para llevar a cabo este juego se vinculan con los escenarios. Los materiales, los roles que deberán ser desplegados, los conflictos propios de los roles que puedan asumir y la posterior búsqueda de soluciones, el uso de diversos tipos de lenguaje, entre otros. (Brailovsky, 2019)

## **B. Juegos de Construcción**

En este tipo el objetivo es construir a partir de la combinación de diversos elementos. En este tipo de juego pueden intervenir materiales como bloques, juegos con piezas pequeñas que permitan realizar encastre o la construcción con elementos reciclables como cajas de diversos tamaños, tubos de cartón entre otros.

En los juegos de construcción las acciones de los niños generalmente están orientadas a metas que el mismo niño suele proponerse o establecerse. Este tipo de propuesta y ante la presencia de elementos poco convencionales para construir generan y promueven la imaginación del niño, así como también la creación de estructuras cada vez más complejas y sofisticadas, según la etapa evolutiva en la que se encuentre. Suele ser habitual que los niños comiencen una construcción y posteriormente la misma sea combinada en una propuesta dramática, utilizando la misma para organizar secuencias ficcionales. (DGCyE, 2008)

Bruner (1989) plantea que los niños no se preocupan demasiado por los resultados, sino que son capaces de modificar lo que están haciendo dejando libre a su fantasía. Es posible considerar que en el espacio de construcción este aspecto es donde más puede verse.

## **C. Juegos con Reglas Convencionales**

En este tipo de propuestas se destacan la presencia de reglas externas que diferencian un juego de otro, como por ejemplo el memotest, el dominó, los dados, los cuales ofrecen instrucciones y reglas. Otros juegos son definidos como auto-correctores como los rompecabezas o los encajes planos. Los juegos reglados existen teniendo independencia del jugador, es decir que el juego existe y posee reglas más allá de que los niños puedan jugar, respetarlas o crear sus propias reglas. Algunos de estos juegos pueden ser utilizados para la enseñanza de contenidos en otras áreas, es decir, como estrategia metodológica. Sin embargo, será necesario tener en cuenta que el niño deberá conocer, aprender y apropiarse de la estructura de este tipo de juegos, para luego poder ser utilizado como estrategia pedagógica. (DGCyE, 2008)

Las autoras Sarlé et al. (2010) consideran que los juegos con estas características suelen aparecer con mayor frecuencia en la escuela primaria, sin embargo, su abordaje en el Nivel Inicial posee una riqueza fundamental a partir de su espacio de apropiación, teniendo en cuenta los cultural como parte de la incorporación de las normas sociales.

#### **D. Juegos Tradicionales**

Algunos de estos juegos también poseen reglas convencionales, ya que conservan reglas que se van transmitiendo de generación en generación, existiendo la posibilidad de que, por el pasaje de las mismas éstas puedan sufrir alguna modificación. Este tipo de juego es considerado un patrimonio cultural y social, donde es posible generar estrategias para que su transmisión sea más accesible. Otra característica a destacar de este juego dentro del Nivel Inicial, es que favorece y promueve el trabajo con las familias, ya que todas se encuentran en condiciones de aportar ideas, sugerencias y experiencias relacionadas con este tipo de propuestas. La transmisión permite la posibilidad de recrear y reconstruir lo transmitido, por tal motivo puede existir gran variedad en el modo de juego. (DGCyE, 2008)

El jardín de infantes resulta un escenario formidable para la transmisión de los juegos tradicionales, considerando al patio como espacio privilegiado para que éstos sean enseñados para luego poder ser jugados de forma espontánea por los niños. Juegos como la rayuela, las escondidas o la mancha, tienen la particularidad de instalarse por un tiempo y luego dejan de ser jugados, siendo reemplazados por otros. (Rodríguez Sáenz, 2016)

Resulta interesante que este tipo de propuestas puedan ser desarrolladas y llevadas a cabo en la cotidianeidad, teniendo la posibilidad de que puedan desarrollarse tanto dentro de la sala como fuera de la misma, con el objetivo de tener siempre presente parte de la cultura y la tradición social.

El juego en el Nivel Inicial es un recurso, una forma de presentar y entrelazar contenidos, una estrategia que permite a los niños expresarse, puede ser motivador como inicio de una actividad e incluso puede ser una ocupación infantil. Por tal motivo, el juego en todas sus formas y variantes resulta significativo en el nivel inicial como portador de contenido.

#### 4. El Juego en el Nivel inicial

El juego podrá construirse, reformularse y transformarse en contenido a enseñar y en ser formato o vehículo para llevar a cabo la enseñanza. (Sarlé et al., 2010)

Así como en la escuela primaria es conocido el trabajo con el cuaderno de clase, en el Nivel Inicial es usual que se realicen determinadas actividades, con más frecuencia que otras. No se trata de actividades relacionadas con el contenido que se pretende enseñar, sino modos particulares de organizar las propuestas pedagógicas. (Brailovsky, 2019)

En el Nivel Inicial el juego puede ser pensado como método, recurso, motor de desarrollo y modo en que se puede presentar una actividad, muchas veces se pone en cuestión el hecho mismo de jugar, al ofrecer espacios y tiempo que permitan al niño poder proponer su repertorio lúdico, la posibilidad de que haga uso de su imaginación en la creación de diversas escenas o al expresar sus ideas por medio de un tipo de actividad que le es propia. (Sarlé et al. 2010)

Según el Diseño Curricular para la Educación Inicial (2008), en su apartado específico de juego, define a éste como una construcción social y no como un rasgo específico de la infancia. El juego es entendido como una expresión social y cultural que es transmitida y recreada entre generaciones y como consecuencia requiere de un aprendizaje social. Es decir que, “los niños aprenden a jugar: aprenden a comprender, dominar y, por lo último, producir una situación que es distinta a otras” (DGCyE, 2008, p.63).

Darle a una actividad un formato lúdico forma parte de una pedagogía lúdica, y ahí es donde puede observarse la diferencia. Se tratan de situaciones de enseñanza propuestas por el docente en la que se requieren diversas formas lúdicas. Para poder desarrollarlas el docente deberá enriquecerlas dotándolas de alegría, de encuentro y de deseo de poder construir junto a sus alumnos. (Brailovsky, 2019)

Por otra parte, Harf (2017) plantea que el docente no juega en el jardín de infantes, sino que trabaja allí, si bien éste debe tener un alto potencial lúdico, en la medida en que logra presentar características como el desafío, la búsqueda del placer, diversión, compromiso, comunicación, estrategias y libertad. En el caso de manipular objetos lúdicos es el adulto quien enseña a hacerlo, pero no juega.

Sin embargo, Brailovsky (2019) considera que muchos docentes enseñan jugando porque consideran que el conocimiento no se recibe de manera aleatoria y espontánea, sino que requiere de una construcción, asumiendo desafíos en el encuentro con otros. También existen

docentes que enseñan jugando porque consideran que al jugar con sus alumnos se encuentran a resguardo de los desafíos intelectuales que brinda la enseñanza.

#### **4.1 Juego y Aprendizaje en el Nivel Inicial**

La educación tiene la responsabilidad de conservar, producir y distribuir el conocimiento socialmente significativo en la primera infancia. (Sarlé, 2017)

El juego surge como supuesto inexcusable del hacer y el aprender que se despliega en el Jardín de Infantes, considerándolo como actividad central, con el objetivo de potenciar el desarrollo cognitivo, afectivo, corporal, estético y social de los niños. Dentro del Nivel Inicial jugar y aprender aparecen como una díada que al pensarlos resultan inseparables al quehacer en este espacio educativo, sería oportuno que consigan tener continuidad en el nivel contiguo del sistema educativo. Por tal motivo se plantea en esta etapa de la escolaridad aprender a jugar y jugar a aprender son conceptos que no deben ser distanciados en la tarea pedagógica. (DGCyE, 2018)

Según Sarlé (2017) es claro que los niños no juegan para aprender, aunque como consecuencia del juego pueden aprender muchas cosas. “El juego supone la capacidad de considerar una acción de un modo distinto a lo que es en sí misma la situación. Jugar presupone un cambio de sentido de realidad”. (Sarlé, 2017, p. 98)

La Dirección General de Cultura y Educación (2018) considera al juego como un modo de construir conocimiento, en donde esta actividad lúdica es reconocida como un espacio en donde cobran significado otros saberes que deben ser aprendidos para lograr tener dominio del formato de la propuesta lúdica.

El juego propone construir saberes. Es un ámbito de experiencias irrenunciable en el Nivel Inicial. Se admite al juego como espacio de conocimiento y como trama de experiencias en donde se ven entrelazados saberes curriculares.

Es la escuela uno de los organismos encargados de respetar el derecho de los niños a jugar además de favorecer esta actividad a partir de diversas situaciones que permitan el despliegue de los distintos tipos de juego. La enseñanza a través del juego en la Educación Inicial permite al niño que pueda conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea, el juego le brinda la posibilidad de desplegar al niño su iniciativa y de ser independiente. (DGCyE, 2008)

Bruner (1989) propone que mediante el juego es posible asimilar y resolver problemas, en principio de forma agradable. En esta instancia el juego es generador de aprendizajes de autocontrol emocional.

Según Brailovsky (2019), jugar con los niños puede significar la punta de un iceberg. Por un lado, lo que puede verse: niños jugando con su maestra, sin embargo, por debajo: ideas pedagógicas fundamentadas, decisiones basadas en un conocimiento de la relación que existe entre juego y saber. Por tal motivo, resulta significativo otorgarle valor al juego buscando el sentido pedagógico, teniendo una mirada que contenga desafíos didácticos, enigmas y preguntas. Por lo tanto, es necesario reconocer que puede existir entre la enseñanza lúdica y la enseñanza tradicional.

## **4.2 Juego y Socialización**

El Nivel Inicial se establece como un espacio fundamental donde el niño logra socializar por fuera del contexto familiar, entendiendo que la escolarización en la primera infancia resulta importante para establecer los primeros vínculos por fuera del ambiente del hogar. (DGCyE, 2019)

El juego simbólico se caracteriza por ser un medio eficaz para lograr la evolución y el desarrollo del lenguaje y el incremento de la competencia lingüística, en aquello que se integra a estructuras sintácticas, vocabulario y formas de expresarse. (Velasco Gálvez y Abad Molina, 2017)

El espacio lúdico como actividad cognitiva suele encontrarse asociado al desarrollo del pensamiento abstracto, la perseverancia y la concentración. En relación al dominio lingüístico, la necesidad propia de cada niño por comunicarse para lograr jugar con otros, resulta estimulante, ya que el lenguaje logra desarrollarse de manera coherente y como consecuencia surgen expresiones gramaticales cada vez más complejas. En esta línea se encuentra beneficiada la socialización, ya que el juego como instrumento beneficia los procesos comunicativos y permite ampliar el conociendo del mundo. (Sarlé, 2017)

En el Nivel Inicial uno de los aspectos destacados del lenguaje es ser comprendido como una práctica social y cultural, y en este caso la función del Jardín de Infantes es iniciar a los niños en los quehaceres del hablante, orientando la enseñanza hacia la formación de un lenguaje cada vez más complejo. Por tal motivo será necesaria la utilización de estrategias didácticas que potencien este tipo de competencia, una de ellas es el juego, estrategia predominante en el Nivel Inicial. (DGCyE, 2018)

Tanto para el niño como para el adulto, el juego es una forma de usar la inteligencia. Resulta interesante mencionar que, es un escenario en donde combinan el pensamiento, el lenguaje y la fantasía. Por medio del juego libre el niño tiene la oportunidad inicial y más importante de animarse a pensar, a hablar e incluso de ser él mismo. (Bruner, 1989)

Sarlé (2008) describe al juego como un marco que cobra protagonismo cuando se establece una actividad como juego. La posibilidad que los jugadores tienen para poner de manifiesto sus emociones es mediante los gestos, el tono de voz según la situación, las palabras, las miradas, se combinan entre los niños entre sí, y entre los niños y el maestro. Estas señales se evidencian a partir de una idea que se comparte en cuanto a una propuesta de juego y al mismo tiempo manifestando la idea de participar en diferentes juegos. Las palabras o las pequeñas miradas, los guiños, gestos o acciones sirven entre los niños, para lograr otro nivel de relación que pueden tener una breve duración, pero sin embargo son instantáneas, comprendidas y compartidas por los niños.

Proponer actividades para desarrollar la socialización lleva a reflexionar sobre cómo enseñar e incluso modelar ciertas habilidades concretas, como por ejemplo aquellas que se encuentran relacionadas con el reconocimiento y la expresión de las emociones y la comunicación, en edades tempranas será necesario utilizar el recurso lúdico para lograr llevar a cabo este tipo de propuestas. (Caruana Vañó y Tercero Giménez.2011)

### **4.3 Juego Como Recurso de la Enseñanza Emocional**

“¿La afectividad se enseña? ¿Qué función debe asumir la escuela frente a los diversos estados afectivos y sus manifestaciones? (Harf, 2017, p.237)

Reflexionar sobre la enseñanza de las emociones, con el objetivo de desarrollar el manejo y la inteligencia emocional, resulta significativo al comenzar a pensar y realizar propuestas pedagógicas lúdicas que aborden este aspecto en el Nivel Inicial.

Las experiencias emocionales que el niño vive en los primeros años de su vida poseen gran importancia para su desarrollo. La forma en que se realicen los intercambios, y la particularidad de los vínculos que responden a las necesidades de los niños como el afecto, la aceptación y aprobación, dejarán huellas en su conformación subjetiva y en su modo de relacionarse tanto con los objetos de conocimiento como con el resto de sus pares. (DGCyE, 2019)

Resulta considerable, tener presente la dimensión afectiva, teniendo en la mira aquellos temas referidos a la enseñanza de los contenidos considerados como disciplinares, aspectos didácticos y el juego. (Harf, 2017)

Las actividades que resulten seleccionadas deberán trabajar, por un lado, técnicas que, mediante el recurso lúdico, puedan ayudar a los niños y niñas a responder ante situaciones que le generan cierta tensión emocional, también que les permitan reflexionar sobre aquellas situaciones conflictivas que puedan surgir a diario, para diseñar diversas estrategias que puedan dar respuesta a esto. (Caruana Vañó y Tercero Giménez, 2011)

Será necesario enfocarse en el desarrollo del autoestima, la cual es entendida como esencial y de eficacia, comprendiendo la confianza y el respeto del niño hacia sí mismo. Para que un niño se sienta bien consigo mismo, resulta necesario otorgarle valor, y esto se logra por medio del trabajo con la autoestima. Deberá tenerse en cuenta la percepción que tiene de sí mismo, como también, las emociones que esas percepciones se producen. (Harf, 2017)

Según García Aros, (2017) existe una habilidad para lograr facilitar el aprendizaje emocional dentro del Jardín: la planificación e integración constante de contenidos emocionales con el currículo del año escolar. Para esto será necesario propiciar juegos y diversos tipos de actividades que lleven a la indagación y la asimilación de estos temas, los cuales pretenden realizar una planificación de manera integrada, entrelazada y continua.

Continuando, la Dirección General de Cultura y Educación (2019) considera que, una propuesta docente oportuna, implica cotidianamente el abordaje de las emociones. Por tal motivo no es posible afirmar que la educación emocional sea oportuna llevarla a cabo a partir de ciertas propuestas particulares de enseñanza ni a un ámbito de experiencia específico, por tal motivo será pertinente considerarla como contenido transversal en todas las propuestas de enseñanza. Algunas de las propuestas oportunas se encuentran relacionadas con la construcción de escenarios de alfabetización cultural en donde, a partir de la organización de ambientes alfabetizadores que permitan llevar a la posibilidad de lograr aprendizajes. Esto implica la interacción con otros, ya sea un docente u otro niño. Dicha interacción brindará la posibilidad de interactuar con diversos materiales, sonidos, objetos e incluso se podrán en juego relaciones vinculares.

## 5. Encuadre Metodológico

Para llevar a cabo este trabajo se realizó un estudio de tipo cualitativo, exploratorio y descriptivo, con un corte temporal transversal. La investigación cualitativa tiene como propósito comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes. Este tipo de enfoque explora la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados. (Hernández Sampieri et. al, 2014)

La unidad de análisis ha sido seleccionada en base a docentes reúnen los requisitos de inclusión entendiendo que éstos llevan a cabo su labor en Nivel Inicial y se encuentran a cargo de salas cuyos alumnos tengan entre 4 y 5 años. Los docentes seleccionados desempeñan su rol en jardines de la localidad de Ramos Mejía. La muestra tomada se caracterizó por ser no probabilística. Este tipo de muestras, también conocidas como muestras dirigidas, implican un procedimiento de selección el cual se encuentra orientado según las características de la investigación (Hernández Sampieri et al, 2014). En este caso la muestra se caracterizó por ser de conveniencia, entendiendo que son docentes a los cuales se pudo llegar a entrevistar gracias a la cercanía ambiental o vínculo personal.

La técnica de recolección de datos utilizada en el campo de investigación, fue la entrevista semi-estructurada. Este tipo de entrevistas se basan en una guía de preguntas donde el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información. (Hernández Sampieri et al, 2014)

En el caso de este tipo de investigación y por sus características, el análisis y la recolección de datos se realizó prácticamente en paralelo. En el análisis de los resultados se construyen matrices de datos que permitan desplegar visualmente la información obtenida y extraer sus sentidos, lo que se contrasta a su vez con la literatura existente para enriquecer las interpretaciones. (Hernández Sampieri et al, 2014). La interacción que se da entre la recolección y el análisis brinda cierta flexibilidad al momento de realizar una valoración de los datos y la adaptabilidad al momento de elaborar las conclusiones. (Coleman y Unrau, 2005)

Los nombres completos de las participantes y las instituciones educativas de las docentes fueron preservados a fin de resguardar su anonimato. Como resultado de las entrevistas realizadas se obtuvieron las narraciones que posteriormente fueron utilizadas para realizar el análisis de los datos.

## 6. Análisis e Interpretación de Datos

Para realizar el análisis de los datos obtenidos a partir de las entrevistas realizadas se tendrán en cuenta las siguientes categorías, “el uso del juego como estrategia educativa en el Nivel Inicial”, “aspectos de la inteligencia emocional que intervienen en la planificación de los docentes”, “estrategias utilizadas por los docentes para favorecer la socialización” y “aportes desde el campo de la psicopedagogía para potenciar el desarrollo de la inteligencia emocional de los alumnos”

### 6.1 El Uso del Juego Como Estrategia Educativa en el Nivel Inicial

Las docentes participantes, consideran que el juego resulta una de las estrategias mayormente utilizadas en su accionar diario, “*Para mí es primordial el juego*”. Afirman que el mismo se lleva a cabo principalmente para abordar el contenido y también es utilizado de forma cotidiana para realizar todo tipo de actividades, como por ejemplo incorporar pautas, rutinas y hábitos escolares. “*Se utiliza el juego cotidianamente*”.

En este aspecto, en general, las docentes acordaron en que utilizar el juego les permite acercarlos a sus alumnos los contenidos que van a ser abordados sin distinción del área a trabajar, “*el aprendizaje de los contenidos a través de actividades se transforma en juego*”. Tal como menciona Sarlé (2017), el juego no supone el saber, sin embargo, los niños en el primer nivel de escolaridad, por medio del juego, acceden e incorporan conocimientos y contenidos, así como también resignifican aquellos conocimientos que ya conocían.

El juego es utilizado en gran proporción considerando sus posibilidades y variantes, comentan que es posible utilizar el recurso lúdico con material concreto o con alguna canción en particular, lo cual nos conduce a vincular este aspecto con los distintos tipos de juegos que pueden ser utilizados en el nivel ya sean aquellos que impliquen construir con diversos elementos, dramatizar alguna escena que les haya sido significativa o conocida o el utilizar el material concreto para poder resolver una situación problemática, entre otras posibilidades para el uso del juego.

Tal como afirma Huizinga (2007) el juego se caracteriza por poseer gran contenido social. A partir de esto es posible inferir que el juego conlleva a desarrollar incluso aquellas actitudes sociales que impliquen una determinada organización, o en situaciones que impliquen un proceso de enseñanza aprendizaje de actividades de uso cotidiano tanto en el entorno escolar

como por fuera del mismo, *“El juego lo uso mucho, desde los hábitos”*. Al mencionar este aspecto resulta necesario tener presente que el juego resulta significativo para el desarrollo del niño, ya que éste le permite obtener significados y conocimientos a partir de las reglas o de los acuerdos que se establezcan en el mismo.

Resulta pertinente destacar que algunas docentes consideran que en ciertas áreas el juego no tiene mayor trascendencia al momento de planificar ciertos contenidos a enseñar, por ejemplo, en área de Prácticas de Lenguaje. *“el juego no tiene tanta centralidad en alguna de las áreas, como Prácticas del Lenguaje en donde los recursos son más bien el lenguaje.”* Para dar respuesta a esto es posible remitirse al Diseño Curricular para el Nivel Inicial (DGCyE, 2018) el cual tiene en cuenta que el juego en sí mismo, a qué se juega y con qué se juega, encuentra influencia y significado a partir del espacio en que éste se desarrolla. Teniendo en cuenta el cuándo se juega y cuánto se juega, dependerá del tiempo; y es posible agregar el para qué se juega, el cual tendrá significado según el contenido que se aborde.

Al preguntar por el juego en sí mismo, como estrategia pedagógica, se obtuvo como respuesta que en la actualidad las docentes se encuentran trabajándolo con mayor frecuencia ya que consideran que es una forma mejor de llevar a sus alumnos el contenido a enseñar, así como también una mejor manera de afianzar el vínculo con los niños, *“lo estoy trabajando más, porque considero que es la forma de poder llegar a ellos y acercarle el contenido.”* Nuevamente remitiendo al tipo de juego y al espacio en que éste se desarrolle, hay docentes que mencionan que existen momentos y contenidos determinados para desarrollar las propuestas lúdicas. Consideran que encuentran dificultad en el trabajo con áreas relacionadas al intercambio verbal o con el uso de portadores de textos, *“a veces me cuesta utilizarlo para abordar algunos contenidos como el área de Literatura, ahí es contar un cuento o narrar una historia.”* Sin embargo, es posible inferir que existen ciertos tipos de juego que se muestran afectados o condicionados por la etapa evolutiva en la que el niño se encuentra y a partir de ésta el tipo de propuesta lúdica podrá complejizarse y otorgarle intencionalidad según la necesidad de aprendizaje.

Se le otorga principalmente intencionalidad pedagógica al juego en el ámbito escolar en el Nivel Inicial para poder intervenir en el aprendizaje de los alumnos. *“La intencionalidad fundamentalmente de aprendizaje de contenidos, de normas, de reglas.”* Las docentes aseguran que es fundamental para el aprendizaje de contenidos, pero también destacan el poder jugar como una forma de entretenimiento y bienestar *“también por diversión y placer”*. Este aspecto

es posible vincularlo con lo mencionado por Piaget (1981) quien considera que el juego infantil debe cumplir con ciertos requisitos entre los cuales destaca que, debe realizarse puramente por placer y que su único objetivo sea la actividad lúdica propiamente dicha, que sea algo que el niño lleve a cabo por propia iniciativa.

Sin embargo, es preciso remitirse a la forma y los recursos que utilizan las docentes para planificar ya sea el caso de realizar cursos de perfeccionamiento docente o la búsqueda de material en diversas fuentes. Se destaca principalmente el intercambio verbal, la comunicación con el grupo de alumnos y material utilizado años anteriores, *“En cuanto a las estrategias que utilizo la conversación, las ideas previas, planificaciones de otros años, caja sorpresa”*. Las docentes utilizan con prioridad internet para buscar material e información a la hora de planificar, también la búsqueda en el diseño curricular y reutilización de actividades previas o vistas en cursos realizados, *“suelo utilizar recursos tecnológicos más en este último tiempo de pandemia, bibliografía de los distintos cursos que realicé años anteriores”*, ante esto será necesario tener en cuenta la veracidad del material encontrado en internet así como también si el material de los cursos realizados es material actualizado.

Algunas de ellas resaltan la importancia de tener en cuenta tanto las necesidades de los alumnos, así como también los intereses que ellos tengan, otro punto a tener en cuenta son aquellos contenidos que requieren ser fortalecidos o complejizados, *“los saberes previos, las necesidades e interés de los niños/as, la necesidad de fortalecer o reforzar aprendizajes.”*

Las docentes afirman ser partícipes de los juegos que plantean dentro y fuera de la sala, principalmente en aquellos que involucren la enseñanza de un contenido específico o simplemente pautas que puedan ser aplicadas en otro contexto escolar, *“en los juegos reglados soy una participante más, me involucro, juego, espero mi turno y en los juegos de dramatización a veces me involucro y a veces los observo a ellos.”* A partir de las respuestas se identifica que el juego tiene dos vertientes: como medio pedagógico utilizado por la docente y también el juego espontáneo entre los niños donde la docente interviene para el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales, sin embargo, esta distinción dependerá del propósito que haya planteado cada docente al momento de establecer una propuesta lúdica, *“Depende de la intencionalidad y el tipo de juego, en ocasiones observo, participo, intervengo”*.

Es posible concluir destacando que para las docentes el juego es recurso fundamental para poder llevar a cabo los aprendizajes y así como también cualquier situación pedagógica

dentro de la institución educativa logrando explotar el recurso lúdico para todo tipo de propuesta o situación escolar, *“para ellos todo es juego”*.

## **6.2 Aspectos de la Inteligencia Emocional que Intervienen en la Planificación de los Docentes**

En principio fue necesario indagar si las docentes conocían sobre el término Inteligencia Emocional y a que referencias tenían del mismo. Ante este interrogante algunas manifestaron tener conocimiento respondiendo de manera segura y acertada: *“Escuché mencionar el término inteligencia emocional y sé a qué se refiere”*. Mientras que otras respondieron de forma intuitiva o por presentimiento: *“Si, por lo poco que sé, trataría de la inteligencia en cuanto a reconocer y expresar las emociones propias”*, otra, desde espacio vincular, hizo referencia al aspecto empático o comprensivo de dicho término *“Creo que es el poder ponerse en el lugar del otro y el poder ser un poco más empáticos y socialmente activos, por decirlo de alguna manera”*. En general las docentes expresaron tener conocimiento del término Inteligencia Emocional, sin embargo, no todas sabían específicamente a qué se refiere el mismo.

Las docentes consideran que trabajar sobre el contenido de Inteligencia Emocional no sólo favorecería al desarrollo de cada uno de los niños en particular, sino que también se vería reflejado en la modificación del clima dentro de la sala la interacción y la relación entre los alumnos e incluso a nivel general dentro de la institución. *“Creo que resulta interesante tenerla en cuenta para poder trabajar con los niños la empatía y que esto genere un mejor clima de trabajo”*. Es posible mencionar a Goleman (1995) quien refiere que la alfabetización emocional debe enseñar a los niños aspectos esenciales para poner en práctica en la vida cotidiana, entendiendo que este aprendizaje se vería reflejado en todos los contextos de la vida.

Desarrollar el trabajo de la Inteligencia Emocional desde el Nivel Inicial, puede brindarles herramientas a los niños para poder desenvolverse, tener la capacidad de adaptación, reflexión y expresión en diversos ámbitos y ante diversas circunstancias. A partir de las respuestas obtenidas, es posible inferir que su abordaje brindaría herramientas a los niños al momento de desarrollar su personalidad, logrando afrontar circunstancias inesperadas o resolver situaciones conflictivas que se le puedan presentar en su vida cotidiana, *“Creo que tiene mucha relación porque debemos potenciar y desarrollar la inteligencia emocional de los niños. Enfrentándolos a diversas situaciones y desafíos que le sirvan para crecer y aprender”*.

Se destaca el trabajo de la Inteligencia Emocional en el Nivel Inicial ya que esto beneficiaría a las relaciones vinculares entre los niños y consigo mismos pudiendo reconocer, registrar e incluso en ciertas situaciones contener ciertas reacciones emocionales *“es muy importante la Inteligencia Emocional ya que la finalidad de potenciarla ayuda a fortalecer la capacidad para relacionarnos con los otros y con nosotros mismos, identificando, entendiendo y controlando las emociones.”* Tal como refiere Macuna (2015) en su investigación, la relevancia de que los niños logren identificar y expresar sus emociones, sentimientos y preocupaciones, permite luego convertir o filtrar las emociones impulsivas, construyendo el desarrollo de capacidades sociales.

En cuanto a su relación con la práctica educativa, las docentes entrevistadas consideran necesaria la IE a fin de que los niños puedan ponerse en el lugar del otro, empatizar e incluso poder controlar las emociones. *“El poder desarrollar su inteligencia emocional a través de la educación les va a poder permitir registrar sus emociones”* proyectándose al futuro de sus alumnos, que ellos puedan recapacitar sobre sus acciones y pensamientos, también podría prevenir el acoso, el maltrato y/o la violencia escolar *“ser más reflexivos, incluso creo que podría llegar a evitar el bullying en un futuro.”*

Bisquerra Alzina (2009) destaca que la Inteligencia Emocional es un aspecto importante de la psicopedagogía de las emociones, considerando a la misma la justificación de la intervención, el fundamento de las competencias emocionales, como referente de la educación emocional. Por tal motivo en el caso del Nivel Inicial, le permitirá al niño o niña trabajar sobre el conocimiento de sus emociones a partir del juego. *“A través del juego el niño incorpora todos sus conocimientos, no sólo contenidos, sino también aspectos emocionales y de la vida cotidiana”*,

Todas las docentes coincidieron que el poseer conocimiento sobre Inteligencia Emocional y su relación con la práctica educativa resulta siempre favorable y positivo tanto para el desarrollo integral de los niños, el fortalecimiento de las relaciones sociales, el trabajo diario y su crecimiento futuro, viéndose reflejado en todos los aspectos de su vida, *“su desarrollo es fundamental para el bienestar y crecimiento de los niños, para que puedan expresarse libremente, disfrutar de las propuestas y mostrarse tal cual son... Demostrando comodidad y confianza en sí mismo”*

### 6.3 Estrategias Utilizadas por los Docentes para Favorecer la Socialización

En cuanto a las estrategias que usan las docentes para promover el desarrollo de la socialización de los alumnos, principalmente la predisposición del adulto a generar vínculo es uno de los principales factores que posteriormente beneficiará en la socialización entre los alumnos. Se destaca el diálogo, el poner en palabras lo que va a suceder, la anticipación, esto no sólo favorece a la comunicación sino también la organización y la predisposición de los alumnos. *“motivación, juego, la palabra, el diálogo, (...) suelo utilizar materiales que se involucren en la actividad que voy a usar”*.

Todas y cada una de las docentes que fueron entrevistadas destacaron el aspecto comunicativo otorgándole cierta intencionalidad a sus palabras o dichos también destacaron las cuestiones vinculares con sus alumnos, *“la conversación con el grupo en el intercambio (...), utilizo mucho la voz, el tono de voz, los gestos”* lo cual nos conduce a mencionar a Diseño Curricular para el Nivel Inicial (DGCyE, 2018) donde se hace referencia que el Nivel Inicial es el primer ámbito de socialización por fuera del contexto familiar, es decir, que el Nivel Inicial junto con las familias conducen a que el niño reciba sus primeras experiencias sociales, por tal motivo el docente como referente escolar, se muestra como figura principal interviniente en la socialización.

Es posible destacar que el juego dentro del Nivel Inicial, según las docentes resulta significativo para cada alumno ya que les permite socializar e interactuar con otros, *“...es sumamente importante el juego para poder socializar”*, ya que el contexto lúdico lleva al niño a relacionarse con sus pares y en ciertas ocasiones tener que solucionar situaciones problemáticas que se presente dentro del juego, *“poder interactuar con el otro, el poder resolver el conflicto con el otro a través del diálogo.”*, entendiendo que en una situación lúdica se hace necesario vincularse con sus pares.

Las docentes aseguran desarrollar diversos tipos de juego, sin embargo, afirman que es principalmente la propuesta lúdica y el propósito otorgado por las docentes la que favorece la socialización entendiendo que este proceso les permite a los alumnos afianzar sus relaciones con el grupo de pares y poder comunicar sus necesidades y deseos, *“La intencionalidad que le doy al juego es la socialización, crear y afianzar vínculos, la comunicación, expresión de sentimientos y emociones, la resolución de situaciones conflictivas, aporte de ideas y propuestas”*. Estas expresiones remiten a la propuesta de Díaz (2014) de considerar al juego como medio esencial para interactuar con pares, sumado al poder descubrir nuevos

sentimientos, emociones, sensaciones y deseos que se encontrarán presentes a lo largo de la vida.

En cuanto a las capacidades que desarrolla y favorece el juego, es posible identificar aspectos como normas, valores y las pautas culturales, así como también la capacidad de poder registrar y transmitir deseos e intereses a los adultos o a sus pares, *“la socialización con otros, creatividad, expresión de las necesidades y emociones”*. Es posible vincularlo con lo presentado por Velasco Gálvez y Abad Molina (2017) quienes destacan el juego socializador como estrategia para favorecer el lenguaje y las diversas formas de expresarse.

Las docentes entrevistadas concuerdan que el juego es una de las principales estrategias utilizadas para beneficiar e incentivar la socialización, proponiendo que durante desarrollo del juego existe igualdad de oportunidades y condiciones en cuanto a la participación y a la proposición de nuevos planteos, *“el juego le genera el que todos somos iguales, todos podemos jugar y todos podemos participar”*. Entendiendo que es necesario interactuar, acordar, comunicarse, resolver conflictos; comprendiendo que parte del desarrollo implica la necesidad de interactuar, acordar, comunicarse y resolver conflictos con los demás, resulta indispensable que los alumnos aprendan a relacionarse, comunicarse, compartir y conversar con otros niños, lo cual serían potencialidades que los prepararían, los conducirían y favorecerían en su desempeño para la vida en sociedad. *“El juego favorece la socialización ya que se entablan vínculos y los afianzan diariamente, aprenden a compartir, a cooperar, a aceptar las ideas de sus pares e incorporarlas a los juegos establecidos, comprensión de reglas y normas necesarias para vivir en sociedad, interactuando y desarrollando la creatividad y las relaciones personales.”*

A partir de lo dicho por las docentes, se podría afirmar que el desarrollo de la socialización y el trabajo de la inteligencia emocional utilizando al juego como estrategia son elementos que se desarrollan en el Nivel Inicial, *“a través del juego se socializa con sus pares, desarrollan estrategias de comunicación y cooperación. Además, le permite relacionarse con el mundo que lo rodea”*

## **7. Aportes Desde el Campo de la Psicopedagogía Para Potenciar el Desarrollo de la Inteligencia Emocional de los Alumnos.**

Luego de haber realizado el análisis de cada una de las categorías resulta necesario poder proporcionar, desde el campo de la psicopedagogía, aportes que permitan potenciar y desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños. Por tal motivo se sugiere en principio realizar capacitaciones con las docentes enfocadas en conocer en profundidad sobre la Inteligencia Emocional, beneficios diarios y futuros. Posteriormente realizar una planificación institucional que les permita trabajar a toda la institución el registro y el control de las emociones, para esto se les brindará la bibliografía necesaria para poder dar sustento a la misma.

Resulta oportuno planificar actividades que se integren de forma permanente con los contenidos del diseño curricular y con aquellos contenidos que se trabajen. Promover juegos, propuestas de indagación y de asimilación.

Se sugiere a las docentes crear un ambiente relajado y tranquilo, siempre dirigirse con respeto hacia los niños, conversar y escuchar con naturalidad y cariño, usar un tono suave. Tomar como punto de partida que todas y cada una de las emociones son válidas, importantes y necesarias y que cada una de ellas nos permiten crecer. Principalmente ser un ejemplo para los alumnos y actuar como quisieran que ellos lo hagan. Estar preparadas para trabajar con y sobre la emoción en el momento que aparezca o hacer un recordatorio para trabajar sobre ella. Ante una situación conflictiva entre los alumnos ayudarlos a encontrar la solución y ser partícipe del proceso, para que luego puedan hacerlo por sí solos. En el caso de una equivocación pedirles perdón e incentivarlos a que ellos también puedan hacer lo mismo cuando se equivocan. Y ante todo ¡escuchar y observar!

Por medio de la experiencia directa se invitará a la docente a participar de ciertas actividades que posteriormente puedan ser puestas en marcha en la sala, como por ejemplo el registro diario de las emociones. También será necesario la escucha, el poder abrirse al otro, no juzgar ni rotular el estado de ánimo.

Será apropiado realizar propuestas tales como memotest de emociones, juegos de tablero que incluyan emociones y poder identificarlas o mencionarlas según su orden de aparición, de la misma forma con un dado de emociones. Dramatizaciones que impliquen identificar las emociones, para esto podría utilizarse diversas tarjetas a modo de dígalos con

mímica. Uno de los niños deberá interpretar lo que la tarjeta dice y sus compañeros deben adivinar. También se podrán utilizar diversos textos literarios como “El monstruo de colores” de Annallenas , “La calma de León” de Victoria Conty y Polly Boyle u “Hoy me siento” de Madalena Moniz, entre otras propuestas.

## 8. Conclusiones

En base al análisis hecho a partir de las entrevistas realizadas encontramos que en línea general las docentes acuerdan que el juego es utilizado como principal estrategia al momento de realizar una propuesta pedagógica. A continuación, se destacarán los aspectos más relevantes de cada categoría de análisis.

Sobre el uso del juego como estrategia educativa en el Nivel Inicial prevalece el mismo como primordial ya sea para el abordaje de un contenido curricular como para la apropiación de diversas prácticas cotidianas escolares o sociales. Se destaca en ocasiones la originalidad y la flexibilidad de las propuestas lúdicas al momento de presentar una propuesta pedagógica, teniendo en cuenta el contexto y la edad cronológica además del contenido en sí, adaptado al desarrollo cognitivo de cada niño. Resulta necesario mencionar que tanto el material concreto como el vínculo que se establece niño- docente es un factor fundamental que se muestra involucrado en el espacio lúdico.

La categoría anteriormente abordada resultó ser el instrumento con mayor relevancia dentro de la investigación ya que permitió comenzar a vincular e incluir las categorías desarrolladas posteriores dentro del recurso lúdico como estrategia docente.

En referencia a los aspectos de la Inteligencia Emocional que intervienen en la planificación de los docentes, en principio se encontró en algunos casos desconocimiento real del concepto abordado, a partir de lo cual es posible inferir que, si bien la mayoría de las respuestas resultaron acertadas, muchas fueron de naturaleza intuitiva. De todas formas, es posible concluir que el abordaje de la Inteligencia Emocional como contenido partícipe en las planificaciones docente generaría y otorgaría a futuro grandes resultados en los niños en aspectos tales como la empatía, el reconocimiento y el control emocional. Incluso es posible retomar las palabras de una de las docentes entrevistadas quien estima que sería un factor preventivo de bullying. Se infiere que la educación emocional en la primera infancia tendría grandes beneficios tanto en la adolescencia como en la adultez.

La descripción de las estrategias utilizadas por los docentes para favorecer la socialización resulta un instrumento de utilidad para analizar la práctica y el compromiso docente. Según como fue descrito por las docentes el juego prevalece como estrategia principal para lograr la socialización. Todo juego involucra el tener que relacionarse con otro, con pares y con adultos. El juego implica tener que conversar, acordar, resolver conflictos. En

muchas ocasiones son los docentes quienes también son partícipes de la situación problemática ya sea en base a una situación pedagógica o simplemente puramente de socialización.

En este aspecto se hace posible relacionar los conceptos más relevantes de la investigación realizada: Juego, Inteligencia Emocional, socialización, todos ellos enmarcado en el Nivel Inicial.

Nuevamente, podría estimarse que de manera intuitiva las docentes entrevistadas abordan a diario el trabajo de la Inteligencia Emocional al mencionar que el juego pone de manifiesto emociones y vivencias, dentro del mismo se involucra la socialización. Socializar en el Nivel Inicial conlleva a tener que relacionarse, poner en palabras sentimientos y deseos. Esto concuerda con diversos autores que consideran a la Inteligencia Emocional como el subconjunto de la inteligencia social que implica la capacidad de controlar los sentimientos y emociones propias y de los demás.

Ante esta situación es posible plantearse ciertas temáticas para futuras investigaciones:

- Estrategias utilizadas para el abordaje de la Educación Emocional en el Nivel Inicial.
- Conocimiento sobre la importancia de la Inteligencia Emocional en el Nivel Inicial y sus beneficios en el futuro.

A modo de conclusión, es posible arribar que, si bien en las intuiciones no existe una planificación específica que aborde la Inteligencia Emocional, las docentes lo trabajan a diario y de forma cotidiana, desconociendo en muchas ocasiones su verdadero significado. Las docentes se involucran en el juego, intervienen, son partícipes, generan situaciones problemáticas siendo ellas también las protagonistas y de esta forma, junto con los niños poder acompañar a los niños en la resolución.

## 9. Referencias Bibliográficas

- Acuasime, L. H. (2018). *El juego utilizado como estrategia didáctica en el desarrollo de la inteligencia emocional de los estudiantes de 5 años del Nivel Inicial de la institución educativa (332) del distrito de Santa Elena región de Ayacucho 2018*. [Tesis de licenciatura, Universidad Católica de Los Ángeles Chimbote] [http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4991/EL\\_JUEGO\\_E\\_INTELIGENCIA\\_EMOCIONAL\\_HINOSTROZA\\_AUCASIME\\_LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/4991/EL_JUEGO_E_INTELIGENCIA_EMOCIONAL_HINOSTROZA_AUCASIME_LILIANA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Alonso, C., y Maquieira, L. S. (2001). *Comunicación, lenguaje y desarrollo cognitivo en los primeros años*. Novedades Educativas.
- Aristóteles (1985). *Ética a Nicómano*. FARESO.
- Averill, J. R. (1980). A constructivist view of emotion. In *Theories of emotion*. Academic Press. <https://www.sciencedirect.com/book/9780125587013/theories-of-emotion>
- Bermúdez Antúnes S. (2012) Aporte para la comprensión del discurso literario: la paradoja emocional. *Revista de Literatura Hispanoamericana*. 65(1), 102 – 120 <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rlh/article/view/18539/18527>
- Bisquerra Alzina, R. (2000). *Educación Emocional*. Praxis.
- Bisquerra Alzina, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*, Editorial Síntesis S.A.
- Brailovsky, D. (2019). *Didáctica del nivel inicial, en clave pedagógica.*: Novedades Educativas.
- Brailovsky, D. (2011). *El juego y la clase*. Ensayos críticos sobre la enseñanza post-tradicional. Noveduc
- Bruner, J. (1989). *Acción, Pensamiento y Lenguaje*. *Compilación de J. Linaza*. Alianza Psicología.
- Caruana Vañó, A., y Tercero Giménez, M. d. (2011). *Cultivando Emociones*. Generalitat Valenciana.
- Díaz, M. (2014). Contextos, juegos y expresión de las emociones escolares: su importancia en el desarrollo psicológico y en la educación. *Rayuela*, 10, (121-130). <http://revistarayuela.ednica.org.mx/sites/default/files/121-130.pdf>

- Dirección General de Cultura y Educación (2008). *Diseño Curricular para la Educación Inicial*.
- Dirección General de Cultura y Educación (2019). *La educación de la afectividad y las emociones como constitutiva de una formación integral en el jardín de infantes*. Subsecretaría de Educación.
- Dirección General de Cultura y Educación (2018). *Diseño Curricular para la Educación Inicial: Segundo Ciclo*.
- Fernández-Martínez, A. M., y Montero-García, I. (2016). Aportes para la educación de la Inteligencia Emocional desde la Educación Infantil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14 (1), 53-56. <https://www.redalyc.org/pdf/773/77344439002.pdf>
- García Aros, L. (2017). *Las emociones van a la escuela*. Hola Chicos.
- Goleman, D. (1995). *Inteligencia Emocional*. Kairós SA.
- Harf, R. (2017). *Educar con coraje*. Noveduc.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Alianza Editorial, S.A.
- Macuna, L. M. (2015). *Desarrollo de la Inteligencia Emocional en los niños y niñas de pre jardín del Jardín Infantil de la UPTC*. [Tesis de licenciatura, Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia]. <https://repositorio.uptc.edu.co/bitstream/001/1415/2/TGT-165.pdf>
- Ortony, A., Clore, G. L., y Collins, A. (1996). *La estructura cognitiva de las emociones*. Madrid, Siglo Veintiuno editores S.A.
- Piaget, J. (1981). *El nacimiento de la inteligencia en el niño*. Ábaco.
- Rodríguez Sáenz, I. (2016). en Sarlé, P., (coordinadora). *Juego en el patio, Enseñar en clave de juego*. Noveduc.
- Salovey, P., y Mayer, J. D. (1989 - 1990). Emotional Itelligence. *IMAGINATION, COGNITION AND PERSONALITY*, 9 (3), 185 - 121.
- Sarlé, P., Rodríguez Sáenz, I., y Batiuk, V. (2010). *El juego en el Nivel Inicial, Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza*. Buenos Aires: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la ciencia y la Cultura.

- Sarlé, P. (2017). La Escuela Infantil: Identidad en el Juego. *Revista del Instituto de Investigaciones en Educación*, 8(11), 90 - 100.  
<https://revistas.unne.edu.ar/index.php/riie/article/view/3644>
- Valiño, G. (2013). *Juegos y juguetes en el jardín*. Ministerio de Educación de la Nación.
- Velasco Gálvez, Á. R., & Abad Molina, J. M. (2017). *El juego simbólico*. Noveduc Libros.
- Vigotsky, L. (1995). *Pensamiento y Lenguaje*. Paidós.
- Shapiro, L. E. (1997). *La Inteligencia Emocional de los Niños*. Zeta.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y Juego*. Gedysa.

## 10. Anexos

### 10.1 Modelo de Entrevista

- 1- ¿Hace cuántos años que sos docente?
- 2- ¿Hace cuántos años que estás en esta sección?
- 3- ¿Realizas cursos de perfeccionamiento o capacitaciones para mejorar tus prácticas educativas? Describir cuáles.
- 4- ¿La institución donde trabajas tiene EO?
- 5- ¿Conocés el PI de la institución donde trabajás?
- 6- ¿Qué recursos utilizás generalmente para realizar tus planificaciones?
- 7- ¿Qué estrategias utilizas para llevar a cabo las actividades?
- 8- ¿Cómo describirías el vínculo con tus alumnos?
- 9- ¿Cuáles son las estrategias que mayormente utilizás para llevar a cabo la enseñanza de los contenidos?
- 10- ¿En qué proporción usás el juego como estrategia educativa?
- 11- ¿Qué intencionalidad le otorgás al juego?
- 12- ¿Qué tipo de juego desarrollas o privilegiás dentro o fuera de la sala?
- 13- ¿Cómo es tu participación dentro de los juegos? ¿Qué importancia le otorgas al juego a la hora de aprender?
- 14- ¿Qué aspectos considerás que desarrolla o favorece el juego?
- 15- ¿Escuchaste mencionar el término de inteligencia emocional? ¿Sabés a que hace referencia?
- 16- ¿Qué relación pensás que tiene con la práctica educativa?
- 17- ¿Qué importancia pensás que tiene y cuál es la finalidad de potenciar este tipo de inteligencia?
- 18- ¿A la hora de planificar tus clases qué aspectos de la inteligencia emocional tenés en cuenta? ¿Cómo se ve reflejado en la planificación?
- 19- ¿Considerás que el juego favorece la socialización? ¿De qué manera?
- 20- ¿Qué tipo de juego implementarías para potenciar la socialización entre pares?

## 10.2 Grilla de Análisis

Categoría de análisis	Frases de los docentes (Participante 1, P2, P3, P4, P5)	Interpretación
Recursos utilizados para realizar las planificaciones	E1: “utilizo el diseño curricular, contenidos que deseo trabajar, los saberes previos, las necesidades e interés de los niños/as, la necesidad de fortalecer o reforzar aprendizajes.”	Las docentes utilizan con prioridad internet para buscar material e información a la hora de planificar, también la búsqueda en el diseño curricular y reutilización de actividades previas o vistas en cursos realizados.  Algunos de ellos resaltan la importancia de tener en cuenta tanto las necesidades de los alumnos, así como también los intereses que ellos tengan.
	E2: “suelo utilizar recursos tecnológicos más en este último tiempo de pandemia, bibliografía de los distintos cursos que realice años anteriores”	
	E3: “generalmente Internet, la imaginación, interés de los niños, y sobre todo contenidos curriculares”	
	E4: “Utilizo el diseño curricular, aportes que me brinda internet, aportes de años pasados, suelo tener en cuenta los intereses de los niños según lo que vaya surgiendo en el día a día, planificaciones de compañeras y actividades previas que ya han servido en otros años.”	
	E5: “Los recursos que utilizo es la búsqueda de material en diversas fuentes para poder conocer, actualmente uso mucho internet para luego complejizar lo que luego voy a poner en la planificación.”	
Estrategias utilizadas para llevar a cabo las actividades en la sala	E1: “Una de las estrategias que utilizo es el intercambio verbal con los niños/as, sus propios intereses, sus saberes previos y nuevos aprendizajes, propuestas nuevas que surgen de cada tema que se aborda.”	Destacan como punto importante la conversación y el diálogo con sus alumnos al momento de llevar a

	E2: “Dependiendo el grupo, pero en estos últimos años dividiendo en multitarea ya que me funciona para una mayor atención de los nenes y una mejor organización de la actividad...logrando mejores resultados, se interesan más y aprenden más...”	cabo una propuesta pedagógica. También destacan el uso de material concreto ya sea para iniciar o para desarrollar las actividades planificadas.
E3: “La motivación, juego, la palabra, el diálogo, suelo utilizar que se materiales que se involucren en la actividad que voy a usar”		
E4: “Utilizo la conversación con el grupo en el intercambio, las ideas previas, la utilización de títeres, caja sorpresa, utilizo mucho la voz, el tono de voz, los gestos”		
E5: “En cuanto a las estrategias que utilizo la conversación, las ideas previas, planificaciones de otros años, caja sorpresa.”		
Uso del juego como estrategia educativa	E1: “El juego lo utilizo en gran proporción, casi para todo. Ya sea con alguna canción o con el juego concreto”	El juego es utilizado en gran proporción. Las docentes afirman que se utiliza principalmente para abordar el contenido y también de forma cotidiana.
E2: “En la mayor proporción. Para mí es primordial el juego, pero a veces me cuesta utilizarlo para abordar algunos contenidos como el área de literatura, ahí es contar un cuento o narrar una historia.”		
E3: “El juego lo uso mucho, desde los hábitos haciendo un juego de: punto para los nenes, punto para el docente. Hasta el aprendizaje de los contenidos a través de actividades que se transforman en juego.”		
E4: “Se utiliza el juego cotidianamente, si bien, considero que en sala de cinco el juego no tiene tanta centralidad en alguna de las áreas, como práctica de del lenguaje en donde los recursos son más bien el lenguaje.		

	E5: “En este período lo estoy trabajando más, porque considero que es la forma de poder llegar a ellos y acercarle el contenido.”	
Intencionalidad del juego en las propuestas pedagógicas	E1: “La intencionalidad que le doy al juego es la socialización, crear y afianzar vínculos, la comunicación, expresión de sentimientos y emociones, resolución de situaciones conflictivas, aporte de ideas y propuestas, expresión de saberes y apropiación de conocimientos.”	Se le otorga principalmente intencionalidad pedagógica al juego. Afirman que es fundamental para el aprendizaje de contenidos, pero “también por diversión y placer”.  Es posible destacar que el juego dentro del Nivel Inicial, según las docentes permite socializar e interactuar con otros, entendiendo que en el juego se hace necesario vincularse con sus pares.
	E2: “Intencionalidad lúdica de por sí, por ejemplo, cuando se trata de juego en sectores, juego centralizado o juegos tradicionales. E intencionalidad de aprendizaje cuando se juega buscando el objetivo de aprender un contenido puntual, por ejemplo: juego de la oca.”	
	E3: “La intencionalidad fundamentalmente de aprendizaje de contenidos, de normas, de reglas, pero también de diversión y de placer.”	
	E4: “El juego generalmente lo usamos para intercambiar, para respetar turnos, para trabajar la organización de equipos o de grupos.”	
	E5: “Para abordar contenidos, también para que sea un momento de compartir, de interactuar con el otro, ayuda a la espera.”	
La participación del docente dentro del juego y la importancia del	E1: “En los momentos de juego, observo, interactué, indago, sugiero, acompaño, participo de varios juegos reglados y creados por ellos, incentivo y estímulo. El juego es importante para el desarrollo de conocimientos, las habilidades sociales y emocionales.”	Los docentes afirman ser partícipes de los juegos que plantean dentro y fuera de la sala, principalmente en aquellos que involucren la

juego como recurso al momento de aprender	E2: “Juego con ellos, me siento con ellos en la mayoría de las ocasiones. Creo que es un recurso fundamental para este nivel para que los niños puedan aprender. Para ellos todo es juego.”	enseñanza de un contenido específico. A partir de las respuestas se identifica que el juego tiene 2 vertientes: como medio pedagógico utilizado por la docente y también el juego espontáneo entre los niños donde la docente interviene para el desarrollo de las habilidades sociales y emocionales  Las docente consideran al juego como recurso fundamental para poder llevar a cabo los aprendizajes “para ellos todo es juego”
	E3: “Mi rol en primera instancia soy quien explica el juego, muestro cumpliendo el rol de protagonista, luego observo e intervengo guiando y mediando para que se cumpla el objetivo del mismo y respetando las reglas. Mucha importancia ya que no es lo mismo aprender un contenido a través del juego que si sólo el docente lo explica.”	
	E4: “En los juegos reglados soy una participante más, me involucro, juego, espero mi turno y en los juegos de dramatización a veces me involucro y a veces los observo a ellos. Depende mucho de cuánto acompañamiento tenga uno como docente para involucrarse o no en el juego.”	
	E5: “Depende de la intencionalidad y el tipo de juego, en ocasiones observo, participo, intervengo. Para los niños es fundamental el juego, porque juegan todo el tiempo, y a través del juego el niño incorpora todos sus conocimientos, no sólo contados sino aspectos emocionales y de la vida cotidiana.”	
Aspectos que desarrolla o favorece el juego	E1: “El juego es fundamental para la socialización, la expresión de emociones y sentimientos (habilidades sociales y de comunicación), la adquisición de nuevos aprendizajes, la resolución de situaciones problemáticas, y el desarrollo de la imaginación.”	En primera instancia, consideran que el juego favorece la socialización. En el juego es necesario comunicarse e interactuar

	E2: "...socialización con otros, creatividad, expresión de las necesidades y emociones."	con otro o con otros. Mencionan también el concepto de emociones, entendiendo que por medio del juego es posible que los niños manifiesten y expongan sus emociones.
E3: "favorece muchos aspectos. La socialización, el respeto, las emociones y el desarrollo de su inteligencia."	E4: "Todo juego implica otro, por lo tanto, viene implícito en ese jugar la socialización.". "Creo que el juego favorece principalmente a la comunicación y ciertos aspectos también emocionales, como el aprender a perder, el compartir con el otro, el saber que tenemos formas de proceder distintas y que no todos hacemos lo mismo. Creo que el juego más allá de la diversión encierra el intercambio con otro"	
E5: "El juego favorece y les permite a los niños desarrollar sus cuestiones emocionales, canalizar lo que les pasa."	Conocimiento sobre el término Inteligencia Emocional y su relación con la práctica educativa	
E1: "Escuché mencionar el término inteligencia emocional y sé a qué se refiere." "Considero que la inteligencia emocional es muy importante en la práctica educativa, ya que el niño/a desarrolla la capacidad de comprender, utilizar y controlar las emociones."		
E2: "Si, por lo poco que se, trataría de la inteligencia en cuanto a reconocer y expresar las emociones propias". "Creo que resulta interesante tenerla en cuenta para poder trabajar con los niños la empatía y que esto genere un mejor clima de trabajo"		

	<p>E3: “Si, escuché hablar, aunque nunca manejé este concepto en profundidad. Es la capacidad de ser inteligente en relación con los sentimientos propios y ajenos, darse cuenta, entender y actuar ante distintas emociones.” “Creo que tiene mucha relación porque debemos potenciar y desarrollar la inteligencia emocional de los niños. Enfrentándolos a diversas situaciones y desafíos que le sirvan para crecer y aprender.”</p>	<p>permite al niño comprender, reconocer, registrar las emociones. En cuanto a su relación con la práctica educativa lo consideran necesario a fin de que los niños puedan ponerse en el lugar del otro, empatizar e incluso poder controlar las emociones.</p>
	<p>E4: “Sí escuché hablar sobre la inteligencia emocional. Creo que se refiere principalmente a cómo poder manejar las situaciones que suceden de la menor manera, buscando no sólo el bien propio sino el de los demás.”. “Creo que requiere ser desarrollado más este año, como que cuesta mucho pensar en lo que le pasa al otro. La pandemia ha llevado mucha a la individualidad y a la seguridad que daban los vínculos cercanos y ahora el abrirse al otro puede generar cierto temor y más dentro de la sala, por lo tanto, dedico mucho tiempo en hacerlos pensar en cómo se siente el otro cuando yo digo, actúo o pienso de determinada manera.”</p>	
	<p>E5: “Lo escuché, pero no sé muy bien específicamente a lo que se refiere.” “Creo que es el poder ponerse en el lugar del otro y el poder ser un poco más empáticos y socialmente activos, por decirlo de alguna manera.” “Entiendo que su trabajo podría beneficiar la tarea y las relaciones diarias en la sala.”</p>	
<p>Importancia y finalidad de potenciar la</p>	<p>E1: “Es muy importante la Inteligencia Emocional ya que la finalidad de potenciarla ayuda a fortalecer la capacidad para relacionarnos con los otros y con nosotros mismos, identificando, entendiendo y controlando las emociones.”</p>	<p>El potenciar el trabajo de la inteligencia emocional desde el Nivel Inicial, puede brindarles</p>

<p>inteligencia emocional</p>	<p>E2: “Creo que su desarrollo es fundamental para el bienestar y crecimiento de los niños, para que puedan expresarse libremente, disfrutar de las propuestas y mostrarse tal cual son... Demostrando comodidad y confianza en sí mismo”</p> <p>E3: “tiene mucha importancia ya que permite a los niños adaptarse a las diferentes situaciones.”</p> <p>E4: “Creo que es importante porque nos ayuda a vincularnos en sociedad, asique creo que es interésate potenciar todo lo que tiene ver con lo emocional y más desde el jardín, creo que les da herramientas a los nenes para entender situaciones que se dan entre los adultos, que a veces no son comprensibles para ellos. El ponerle palabra a eso que sucede desde lo emocional, el cómo te sentís.”</p> <p>E5: “El poder desarrollar su inteligencia emocional a través de la educación les va a poder permitir registrar sus emociones y comenzar a ser una sociedad más empática, ser más reflexivos, incluso creo que podría llegar a evitar el bullying en un futuro.”</p>	<p>herramientas a los niños para poder desenvolverse, tener la capacidad de adaptación, reflexión y expresión</p> <p>en diversos ámbitos y ante diversas circunstancias. Es posible inferir que le brindaría herramientas al momento de desarrollar su personalidad.</p>
<p>El juego favorecedor de la socialización</p>	<p>E1: “El juego favorece la socialización ya que se entablan vínculos y los afianzan diariamente, aprenden a compartir, a cooperar, a aceptar las ideas de sus pares e incorporarlas a los juegos establecidos, comprensión de reglas y normas necesarias para vivir en sociedad, interactuando y desarrollando la creatividad y las relaciones personales.”</p> <p>E2: “Sí, ¡obvio!, interaccionando con sus pares, organizando el espacio de juego teniendo en cuenta materiales y roles.”</p>	<p>Todos los docentes acuerdan que el juego favorece en la socialización, ya que es necesario interactuar, acordar, comunicarse, resolver conflictos y para poder llevar a cabo todas estas situaciones resulta indispensable relacionarse,</p>

	<p>E3: “¡Si, totalmente! A través del juego se socializa con sus pares, desarrollan estrategias de comunicación y cooperación. Además, le permite relacionarse con el mundo que lo rodea, de esta forma se preparan para la vida adulta.”</p>	<p>comunicarse, compartir, conversar con otro niño.</p>
	<p>E4: “Considero ampliamente que el juego favorece la socialización en todos los aspectos, mismo al utilizar tecnología con otro, se da el compartir, el ponerse de acuerdo, en llegar a un objetivo en común, el que uno le pueda dar herramientas al otro. Me parece que también acerca a compañeros que no necesariamente son los mejores amigos, el juego le genera el que todos somos iguales, todos podemos jugar y todos podemos participar.”</p>	
	<p>E5: “Considero que sí, que es sumamente importante el juego para poder socializar, en esto de poder interactuar con el otro, el poder resolver el conflicto con el otro a través del diálogo.”</p>	