



UNIVERSIDAD ACADEMIA HUMANISMO CRISTIANO  
ESCUELA DE EDUCACIÓN DIFERENCIAL Y BÁSICA

# **EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PARA UN DESARROLLO SOCIOAFECTIVO SALUDABLE PARA LOS ESTUDIANTES EN ETAPA DE PUBERTAD**

Estudiantes: Colin Berrios, Diego Pablo  
Ponce González, Jennifer Escarlet  
Rojas González, Alexandra Beatriz  
Veloza Valderrama, Catalina Andrea

Profesora guía: Astorga Lineros, Blanca Luisa

Trabajo de Titulación para optar al grado de Licenciado en Educación

Chile, Santiago, 2022

## **Agradecimientos**

Quiero agradecer al equipo de investigación y en especial a mí, ya que, solo nosotros sabemos lo que nos costó y el esfuerzo que entregamos para construir este trabajo de investigación, me gustaría darles las gracias a cada una de las integrantes por las risas entregadas, por el cariño recibido, por nunca rendirse por siempre dar lo mejor cada día desde que empezamos , siento un gran orgullo por lo que se construyó ya que todas esas noches sin dormir esos llantos hacen sentir que todo vale la pena, además de agradecer a nuestra profesora guía Blanca Astorga por siempre apoyarnos y motivar nuestro trabajo siempre buscando alcanzar nuestro máximo potencial, para finalizar quiero dar gracias a mi familia principalmente a mi madre, padre, hermano y a mi abuela por nunca dejarme de lado en estos momentos difíciles entregándome todo el apoyo que necesite en este proceso y demostrar que todo se logra si uno se lo propone.

***Diego Colin.***

En primera instancia, quisiera agradecerme a mí por todo el esfuerzo que he puesto en la realización de este trabajo, por las noches largas de desvelo y por sacar adelante este proceso con todas las dificultades que se presentaron en el camino. En segundo lugar, quisiera agradecer a mi mejor amigo Camilo Valencia por su apoyo incondicional, fue quien me ayudo a tomar la decisión de continuar estudiando, quien me apoyo y acompaño en el ingreso a la carrera, confiando siempre en mis capacidades. Continuando, me gustaría agradecer a mi jefe Carlos Pezoa por creer en mí, por ser quien me regalo los primeros cuadernos para comenzar a estudiar, por entender que los estudios son mi prioridad y apoyarme en todo el proceso.

Por otro lado, quisiera agradecer a mi familia: Mamá, Papá, Hermana, Hermano, Cuñado y Sobrinos, por su eterna contención y apoyo, por confiar y creer en mis capacidades, por su preocupación en mis estudios, por las veces que me abrazaron cuando lo necesitaba, por celebrar mis logros y por llegar conmigo hasta el final.

También quisiera agradecer a la profesora Blanca Astorga por acompañarnos en este proceso investigativo, por confiar en nosotros, por siempre estar al pendiente, por siempre resolver nuestras dudas y por ayudarnos a mantener la calma.

Finalmente, y sin quitarle importancia, quiero agradecer a mi equipo de trabajo y amigos, Diego, Catalina y Alexandra porque logramos salir adelante juntos en todo momento, por siempre apoyarnos mutuamente, por los largos viajes que realizamos, por las veces que nos desvelamos juntos, por sacarme una sonrisa a pesar de todo el estrés que teníamos acumulado y por el esfuerzo y perseverancia.

Quisiera hacer una mención especial a mis amigas Belén, Luna y Constanza, personas increíbles, siempre me sacaron una sonrisa, me abrazaron y brindaron su apoyo cuando más lo necesite, por creer en mí y por siempre estar a mi lado.

Con mucho cariño y amor

***Jennifer Ponce González***

En primer lugar, quiero comenzar por agradecer a mis padres, por apoyarme, incentivarlos y hacer siempre lo posible por entregarme lo mejor, gracias a ellos me encuentro en el lugar que estoy hoy en día, viviendo y completando esta etapa tan especial. Gracias por esforzarse día a día, gracias por esas extensas horas de trabajo, esas horas sin dormir, sin descansar, todo para darme lo más importante que son mis estudios. Ha sido una etapa muy difícil para todos, la gran distancia y los desafíos que se han presentado, sin embargo, todo esfuerzo tiene su recompensa. Sin ustedes no habría podido llegar hasta acá. Los amo con todo mi corazón y siempre estaré agradecida por todo lo que me han entregado. Prometo algún día devolverles todo el esfuerzo que han hecho por mí.

Quiero agradecer también a mis hermanas, por apoyarme siempre, gracias solo por el hecho de existir, por sacarme una sonrisa y estar ahí cuando más lo necesite.

A mi pareja por apoyarme desde que inicié este proceso, a pesar de la distancia siempre ha estado ahí para ayudarme a salir adelante y entregarme palabras de aliento.

Gracias a mis amigos, siempre estaré agradecida por haberlos conocido, son unas increíbles personas, gracias por sacarme sonrisas, momentos inolvidables, por hacerme sentir que son como una segunda familia para mí en esta ciudad tan grande y desconocida para mí, por entregarme su apoyo y confianza. Por hacer de esta etapa más agradable, llevadera y entregarme amor y calor de hogar cuando más lejos me sentía de casa.

Y por último agradecer a nuestra profesora guía Blanca Astorga por ayudarnos y guiarnos en este proceso.

***Alexandra Rojas***

Desde el más profundo orgullo y satisfacción, agradezco la valentía de comenzar, avanzar y prosperar a lo largo de este proceso académico. Mi compromiso, esfuerzo, pasión, perseverancia y responsabilidad.

Sin duda esto hubiese sido imposible sin mi gran equipo de tesis y mis amigos, cada uno de ellos fundamentales, gracias por conocerme, reconocermelo, apoyarme, mejorar esta experiencia, entregar lo mejor de cada uno y enriquecer profundamente este proceso. Agradezco también a cada uno de los docentes por su entrega y compromiso, pero sobre todo a la docente Blanca Astorga, nuestra profesora guía y mentora, quién orientó, motivó y colaboró oportunamente desde el inicio hasta la culminación de la presente investigación.

Por último, agradezco a los participantes de esta investigación, a Pablo, a tía Clarita y a mi familia por su apoyo y motivación.

Finalmente, agradezco a quien lee ese apartado por su interés, espero puedan empaparse de esta experiencia.

Gracias totales.

*Catalina Velozo Valderrama*

# TABLA DE CONTENIDO

Tabla de contenido.....	6
Listas de tablas.....	8
Introducción.....	9
Capítulo 1: Antecedentes de la investigación .....	10
1.1 El Juego En La Pubertad Y Su Relevancia Como Promotor De La Socio Afectividad .....	10
1.2 Perspectivas Teóricas Que Relacionan Juego Y Socio Afectividad .....	16
1.3 Relevancia Del Juego En El Sistema Escolar.....	18
1.4 Preguntas Problematizadoras.....	21
1.5 Obejtivos de la investigación.....	21
1.5.1 Objetivo General:.....	21
1.5.2 Objetivos Específicos: .....	21
1.6 Justificación .....	21
Capítulo 2: Marco teórico.....	23
2.1 A qué llamamos desarrollo socioafectivo optimo .....	23
2.1.1 Etapas Del Desarrollo Socio Afectivo .....	27
2.2 Características que predominan en el área socioafectiva .....	38
2.2.1 El Desarrollo Socio Afectivo En La Pubertad.....	43
2.2.2 Consecuencias De Dificultades Especificas Socioafectivas En La Escuela ....	46
2.3 LA importancia del juego en el desarrollo socioafectivo.....	49
2.3.1 ¿Qué Es El Juego? Perspectivas Y Definiciones.....	50
Juegos Psicomotrices.....	51
Juegos Cognitivos.....	51

Juegos Sociales.....	51
Capítulo 3: Enfoque metodológico .....	53
3.1 Tipo de investigación .....	54
3.2 Sujetos de estudio .....	55
3.3 Instrumentos de recogida de investigación .....	56
Capítulo 4: Categorización y análisis de resultados .....	57
4.1 Valorización de la socioafectividad.....	58
4.1.1 Concepto sociafectivo .....	61
4.2 Valorización del juego.....	62
4.2.1 Concepto de juego .....	64
4.3 Relación entre juego y socioafectividad.....	65
4.3.1 Persepción educativa .....	66
4.3.2 Abordaje psicoeducativo .....	67
4.4 Consecuencias Covid.....	70
Capítulo 5: Conclusiones.....	72
5.1 Limitaciones .....	74
5.2 Proyecciones .....	74
Bibliografía .....	75

## **LISTA DE TABLAS**

Tabla 1. Modelo de teoría psicosexual de Sigmund Freud .....	29
Tabla 2. Modelo de teoría del desarrollo psicosocial de Erick Erickson .....	30
Tabla 3. Modelo de teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget.....	33
Tabla 4. Modelo de teoría del juego Donald Winnicott .....	34
Tabla 5. Modelo de teoría del desarrollo humano según Diane Papalia y Gabriela Martorell .....	35
Tabla 6. Sujetos de estudio (docentes y directiva) .....	55
Tabla 7. Sujetos de estudio (estudiantes) .....	55
Tabla 8. Mapa conceptual categorías y subcategorías .....	58

# INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como finalidad contribuir con conocimiento que ayudará a tener más información sobre como favorecer a un desarrollo socio afectivo saludable para para los estudiantes en la etapa de pubertad.

Además de mejorar conductas de convivencia y clima escolar en las escuelas y sus comunidades educativas, favorecer a la mejora en el desarrollo de gestión emocional, disminuir comportamientos agresivos y retraimiento social en los estudiantes.

El enfoque está puesto en la pubertad porque esta es una época de la vida entendida como el punto de inicio en la transición de la niñez a la vida adulta, donde surgen varios cambios tanto del ámbito físico, como del social y emocional. Debido a ello se ha tomado en cuenta la importancia del juego y cómo este puede favorecer al desarrollo de los objetivos anteriormente señalados.

¿Por qué jugar? Porque es un acto básico que otorga placer y disfrute al realizarlo y porque el solo acto de jugar trae diversos beneficios en el desarrollo íntegro de las personas independiente del rango etario de estas. No solamente se queda en el ámbito del ocio, sino que también nos permite obtener conocimiento mediante un aprendizaje significativo y estimulante para los estudiantes, esta es la forma en que comúnmente se utiliza el juego en las escuelas, como una estrategia didáctica en la pedagogía.

Sin embargo, debemos tomar en cuenta los antecedentes que señalan la importancia del juego y de qué manera promueve el desarrollo socio efectivo, los vínculos sociales, las habilidades intrapersonales e interpersonales

# **CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN**

En el presente capítulo analizaremos perspectivas teóricas que relacionan juego y socioafectividad. Qué es el juego, cómo promueve un desarrollo socio afectivo y cuál es su relevancia en la etapa de pubertad, en el sistema escolar y a lo largo de nuestra vida. Analizaremos, además, qué es la pubertad, cuáles son sus desafíos, etapas y cambios.

## **1.1 El Juego En La Pubertad Y Su Relevancia Como Promotor De La Socio Afectividad**

Desde el nacimiento estamos constantemente jugando para construir nuestro conocimiento, partiendo desde la niñez, buscando la respuesta del infante, luego utilizamos el juego como una herramienta para guiar algún conocimiento a partir de una interacción con objetos, el ambiente o con otro. Teniendo en consideración que el juego está inserto en nuestra cultura lo podemos utilizar como una herramienta pedagógica, como una herramienta canalizadora de emociones, entre otras, pero antes de continuar debemos tener claro lo que es el término “juego”.

El juego es una experiencia dinámica, que implica una serie de acciones para lograr objetivos determinados los cuales se ven modificados acorde se va desarrollando la experiencia, posibilita la noción de que el formato de esta vivencia va dinámicamente variando, generando nuevos campos de análisis. Una arista que es común en cada área es que estas acciones están determinadas por reglas, las cuales configuran la experiencia (Lombardelli, 2021, pág. 164)

Quienes escriben, consideran al juego como una interacción lúdica social entre diversos actores mediante una actividad colaborativa. Entendiéndolo, como la interacción entre dos o más personas que intercambian ideas para conseguir un objetivo. Personas que logran desarrollarse en distintos ámbitos dependiendo la intencionalidad que tenga estemismo.

Se considera que el juego trae consigo diversos beneficios para todos, ya sea en el

ámbito educativo, físico y/o emocional, desde pequeños los y las niñas están jugando para reforzar habilidades motrices, formar vínculos y favorecer la expresión de sus emociones.

El juego les permite a los niños explorar nuevas cosas, a su propio paso, dominarla agilidad física, aprender nuevas habilidades, y resolver las cosas a su manera. Durante el juego con los demás, los niños pueden aprender habilidades de liderazgo, al dirigir la acción o al seguir a un(a) líder. (García Pérez, 2010, pág. 52)

Ahora bien, frente a todos los antecedentes presentados, queda en el manifiesto que el juego está directamente relacionado con la infancia. El juego dentro de esta etapa trae consigo múltiples beneficios físicos, como el desarrollo de coordinación, equilibrio, habilidades de motricidad gruesa y fina, entre otras. En cuanto a los beneficios psicológicos podemos hablar de la autonomía, gestión de emociones frente a distintos estímulos, canalización del estrés, ansiedad e ira. No debemos olvidar los beneficios que tienen que ver con la forma de relacionarse, comprender normas de convivencia y mejora de comportamientos adaptativos. Es por ello que en esta investigación nos cuestionamos cuál es el rol que puede cumplir el juego en la etapa de pubertad.

La Organización Mundial de la Salud define a la adolescencia como el período de crecimiento que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y 19 años. (Unicef, 2021, pág. 1)

Si bien la Organización Mundial de la Salud habla de adolescencia para enfrentar este periodo etario, la adolescencia es un periodo más amplio y consta de tres etapas: Adolescencia temprana, adolescencia media y adolescencia tardía. Nuestro trabajo se centrará en la pubertad entendiéndola como lo que se define a continuación como adolescencia temprana.

Entre los 10 y 13 años. Las hormonas sexuales comienzan a estar presentes y

por esto se dan cambios físicos: “pegan el estirón”, cambian la voz, aparece vello púbico y en axilas, olor corporal, aumento de sudoración y con esto surge el enemigo de los adolescentes: el acné. Comienzan a buscar cada vez más a los amigos mientras cuestionan y se alejan de sus padres. (Unicef, 2021, pág. 2)

La pubertad es la primera etapa de la adolescencia y el periodo de transición en que se deja de lado la niñez, pero se está a una gran distancia de ser adultos. Esta etapa se considera la más difícil, ya que trae consigo diversos desafíos y los mayores cambios de tipo físicos, emocionales y psicológicos. Algunos de estos cambios en el aspecto físico son: el cambio de la voz, la aparición del acné, aumento en la sudoración, el crecimiento de vello en diferentes partes de cuerpo, en el caso de las mujeres llega el periodo de la menstruación, crecimiento de senos y la aparición de características sexuales secundarias.

En cambio, en el aspecto emocional – relacional se inicia un distanciamiento de los padres o figuras adultas de autoridad y un recelo hacia sus actividades y consejos. También comienzan a sociabilizar más y buscar la aceptación en sus pares y amigos. Todo esto debido a que comienzan a formar su propia identidad y a buscar mayor libertad e independencia.

En lo que respecta al desarrollo socioafectivo en el cual están involucradas las emociones y las relaciones del círculo social con otros, consideramos importante preguntarse acerca de ¿qué ocurre en esta etapa con las emociones de nuestros estudiantes?, ¿De qué manera el juego puede ser un canalizador y facilitador a la hora de gestionar las emociones?, ¿será que, el tener un desarrollo socio afectivo óptimo favorecerá el aprendizaje de los estudiantes en etapa de pubertad? Estas son algunas de las interrogantes que pretendemos resolver a lo largo de este proceso educativo.

A medida que las personas van creciendo se relacionan cada vez más con la

organización y productividad, es decir con un mayor rendimiento a lo largo del día y las horas de trabajo o estudio. Además de una eficiencia en cuanto a los resultados de las actividades realizadas en la vida diaria. A raíz de esto existe una desestimación del tiempo de descanso y ociosidad.

Es por esto que si vemos a un adolescente jugando podríamos llegar a pensar que está perdiendo su tiempo, que jugar son cosas de niños o que ya no está en edad para eso. ¿Esto acaso quiere decir que los y las adolescentes ya no deben disfrutar del goce del juego?

Los juegos favorecen a la aceptación de los adolescentes en etapa de pubertad dentro de un grupo social, a asumir situaciones, cooperar, problematizar, expresar su opinión y explorar su entorno. Además de medir capacidades y favorecer a su desarrollo integral, emocional, de la autoestima y de la identidad. Así lo señalan autores como Ascanio y Polanco

El adolescente no solo juega, sino que, al igual que el niño, hace despliegue en el juego de su subjetividad, aunque el niño toma elementos de su realidad táctil y reconstruye con ellos su realidad psíquica, puede considerarse ya en la adolescencia que posee otras herramientas que le permiten esa construcción y más que herramientas el adolescente cuenta con mayores posibilidades más allá del mundo de sus padres. (Ascanio & Polanco Jiménez, 2019, pág. 10)

Tomando esto en cuenta podemos relacionar la subjetividad al juego y a lo socio afectivo porque por medio de este es posible trabajar el desarrollo integral de la persona, su autopercepción, autoestima, identidad, la percepción de otro o del ambiente, la gestión y expresión emocional, sentimental, de pensamientos, ideas, experiencias, entre otras.

Partiendo del concepto de sentido propuesto por Vygotsky, es posible definir el sentido subjetivo como aquella unidad de los procesos simbólicos y las emociones, donde la aparición de uno marca la emergencia del otro sin constituirse en su causa (González Rey, 2002 en (González Rey, 2013, pág. 34)

Volviendo sobre la relación del juego con la socio afectividad, vemos como éste favorece el convivir, compartir, colaborar y saber coexistir con los otros o con un otro. Gracias a esto se genera un ambiente, un espacio y una cultura de armonía, tranquilidad y bienestar.

Mediante la libertad del juego y actividades como movimientos sociales, culturales, religiosos, políticos, los cuales traen consigo expresión, es posible desarrollar la integridad y permitiendo que los estudiantes, la comunidad educativa y todas las personas se desarrollen en un espacio cultural, puedan generar aportes al medio donde se desenvuelven y de esta manera ser agentes accionadores de cambios.

Freud da cuenta de la función que tiene el juego a la vez que le permite al niño realizar una exteriorización de su propio mundo, dar cuenta de lo que a él le ocurre en su interior; poetizar, fantasear, crear, jugar no son aspectos exclusivos de la niñez y esto remite a la consideración de la adolescencia en donde se encuentran actuaciones del sujeto que permiten sustentar tales cuestiones. El adolescente se agrupa, y estos grupos le permiten desplegar su imaginación cuando entre ellos se establecen dinámicas, roles y posiciones que tal vez estén representando su vida anímica. Los adolescentes en grupo construyen juegos, se les ve jugar, se les ve reír y divertirse, todo ello antes los ojos de un desprevenido podrían entenderse como una cuestión de infantilismo, pero más allá de los prejuicios que se tengan con respecto a los adolescentes es importante profundizar en los detalles que mantienen el jugar

en ellos. (Ascanio & Polanco Jiménez, 2019, pág. 9)

A pesar de todo lo anteriormente señalado, es importante destacar que el juego desde la infancia nos permite entender y a su vez explorar el mundo que los rodea, es capaz de crear situaciones en su mente que le permiten fantasear. Pero esta acción no solo se queda en la infancia, sino que trasciende a la pubertad y más allá, ya que cuando jugamos en esta etapa las personas logran potenciar principalmente el ámbito socio afectivo. De esta manera, jugar de manera colaborativa, interactuar con otros y elegir el rol que quieran cumplir dentro del juego, se relaciona directamente con la libertad que otorga el juego y además con el placer y el disfrute que genera. A pesar de que sea un acto considerado como infantil, el juego es una acción crucial para desarrollar canalizar, y expresar nuestras emociones.

Es posible hallar el uso de la palabra juego para asumir una presunta posición de no responsabilidad o no pretensión de esta, pero no por ello sus actividades carecen de importancia. La concepción común y cotidiana que la mayoría de la gente tiene respecto al juego como algo irrelevante que todo niño hace con el fin de divertirse es errónea, ya que el acto de jugar es una actividad que va más allá de lo lúdico. (Ascanio & Polanco Jiménez, 2019, pág. 7)

¿Qué beneficios puede tener el juego en el área socio afectiva para los adolescentes?

Los beneficios que puede traer el juego a la emocionalidad es el desarrollo de una conciencia y responsabilidad socioemocional, la capacidad de guiar y apoyar a la comunidad y enfrentarse a múltiples desafíos siendo capaz de gestionar o resolver un problema de mejor manera, con herramientas como autoconfianza y gestión emocional que permiten expresarse con mayor seguridad.

Por otro lado, practicar el juego de manera grupal permite que los adolescentes en etapa de pubertad aprendan a estrechar lazos, fortalecer vínculos afectivos y desarrollar estrategias de grupo siempre con respeto hacia sus pares.

Por esto se considera que

El juego es expresivo porque trae de manifiesto sentimientos y comportamientos diferentes en un ente socializador e interactivo. Además, favorece la convivencia social, la cooperación y el trabajo en equipo generando ambientes escolares armónicos y saludables debido a que los niños se relacionan de manera adecuada y crean emociones que les ayuda a crear autoconocimientos, crecer y desarrollarse adecuadamente física y emocionalmente. (Pàrraga Salvatierra y otros, 2021, pág. 909)

## **1.2 Perspectivas Teóricas Que Relacionan Juego Y Socio Afectividad**

Como se ha señalado, el juego tiene gran importancia desde el punto de vista socio afectivo, los niños y niñas conocen y aprenden mediante el juego, toman contacto con las personas que le rodean y su entorno, aprenden normas de comportamiento que favorecen sus experiencias en el marco de estos intercambios. Además, “todas las actividades lúdicas grupales que realizan los niños y las niñas a lo largo de la infancia estimulan su desarrollo del yo social” (García Márquez & Alarcón Adalid, 2011, pág. 1)

Las normas y/o reglas presentes en el juego en muchas ocasiones se relacionan con las interacciones sociales y la vinculación con otro. Todo esto para que exista un acuerdo de normas de convivencia, un desarrollo ético y/o moral que refuerce diferentes aspectos valóricos, conductas y comportamientos fundamentales para el desarrollo de un ser humano integral.

Un “juego” consiste en la interacción de un conjunto de jugadores (definidos como actores capaces de tomar ciertas decisiones), que se rigen por un conjunto finito de reglas y/o restricciones, y cuyas acciones y resultados de acción son interdependientes. Aparte de estas reglas, juegos y jugadores no se rigen por ningún contexto sociocultural o institucional. (Burns y otros, 2021, pág. 59)

Entonces quienes escriben consideran que para guiar y acompañar este proceso debemos tener siempre en cuenta que son los participantes del juego quienes poseen la libertad de afrontar y resolver los desafíos que se presentan. Gracias a esa libertad que se les otorga, los participantes pueden desarrollar distintos roles con los cuales se pueden desenvolver en este espacio.

El juego les permite a los niños explorar nuevas cosas, a su propio paso, dominar la agilidad física, aprender nuevas habilidades, y resolver las cosas a su manera. Durante el juego con los demás, los niños pueden aprender habilidades de liderazgo, al dirigir la acción o al seguir a un(a) líder. (García Pérez, 2010, pág. 52)

Este, no solo mejora o desarrolla el área motriz en los estudiantes, uno de los tantos beneficios del juego, tal vez el más reconocido, también este permite a los infantes explorar nuevas realidades y formas de relacionarse con el ambiente y con otros. Además, permite que ellos busquen soluciones a problemas, conflictos o desafíos que se presenten, esto se ve reflejado sobre todo en el juego de roles. Otro beneficio que nos entrega el juego es que permite a los estudiantes a mejorar su autonomía, dependencia y trabajar su frustración.

El juego también permite la exploración y expresión del sujeto. Este al estar incierto en la sociedad, puede desarrollar movimientos tanto colectivos como individuales, pueden ser artísticos, políticos y/o religiosos. Recordemos que el juego es algo que nos acompaña toda la vida y no solo durante la niñez. Aun así, el juego está más aceptado en esta etapa y somos los adultos, la escuela y/o la sociedad misma quienes deben muchas veces guiar el juego para que a pesar de su libertad permita cumplir ciertos propósitos. Tales como incorporar conocimientos o aprendizajes, desarrollar habilidades, fortalecer conocimientos, entre otros.

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacer las cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones no

olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño una de sus formas de expresión más natural. (García Pérez, 2010, pág. 5)

A la luz de los autores revisados podemos fundamentar en forma clara la relación estrecha e ineludible que se da entre el juego y el desarrollo socio afectivo en los estudiantes. Lo afectivo y emocional es algo muy importantes en las personas ya que permite el desarrollo integro de estas mismas siendo el juego un elemento clave, que facilita el desarrollo personal y el aprendizaje, de niños, niñas y adolescentes, ya que está inserto en las actividades habituales de las personas.

### **1.3 Relevancia Del Juego En El Sistema Escolar**

La relevancia que logra obtener el juego dentro del sistema educativo se relaciona directamente con la motivación, además de contribuir a la formación de vínculos entre pares, fomentando el trabajo en equipo, el liderazgo, la resolución de conflictos y la canalización de la frustración.

Es decir, una actividad que involucre el juego dentro del espacio educativo, donde normalmente se desarrollan las clases más estructuradas, consigue un dinamismo mayor que provoca que los jugadores, en este caso los estudiantes, interactúen no solo entre ellos, sino también con el conocimiento a través de la experiencia que se brinda formando un aprendizaje significativo para todos.

La interacción y el comportamiento grupal, sus resultados y consecuencias se modelan en gran parte a través de actores que juegan sus roles y se adhieren a las normas que, al mismo tiempo, tienen la capacidad de tomar decisiones estratégicas para lograr un objetivo. Así los valores, y las instituciones se enlazan y combinan dentro de un juego, regulando a los agentes de juego y sus interacciones, pero también modificando a estos mismos. (Burns y otros, 2021, pág. 10)

Desde la perspectiva educativa, el juego es una actividad donde se transmite el conocimiento mediante una interacción dinámica regida por reglas, restricciones,

instrucciones de seguimiento, etc. Con la finalidad de que exista una fluidez en la entrega de la información y activar la memoria, el juego desarrolla múltiples habilidades tanto físicas, sociales y cognitivas. como la motricidad fina, gruesa y su coordinación; ayuda a regular emociones y frustraciones, a enfrentar desafíos y diferencias, ya sea entre los padres y sus hijos, entre compañeros de curso, colegio y/o entre docentes y estudiantes.

La sociedad es responsable también de permitir a los niños el desarrollo físico y afectivo con los demás a través de los juegos, por lo que debe dar todas las facilidades para fomentar esta herramienta que si bien es cierto en la escuela es pedagógica, en la comunidad es de convivencia. [...] Cuando el individuo se relaciona con la comunidad está reflejando su cultura socializadora que ha adquirido a través de la familia y la escuela, por lo que se necesita tener los espacios que permitan el desarrollo creciente de lo aprendido. (García Pérez, 2010, pág. 61)

A partir de lo mencionado anteriormente, se logra dar cuenta que los seres humanos somos seres sociales insertos en un ambiente, nos relacionamos a través del vínculo con otro y con el entorno. En el juego esto se ve reflejado cuando jugamos en el hogar, en la comunidad, en la escuela y en la calle. En videojuegos, juegos de roles, juegos de mesa, juegos deportivos, etc. Al momento de jugar y/o dialogar se intercambian pensamientos y opiniones frente a una situación, haciendo que nos posicionemos y seamos capaces de problematizar, cuestionar, reflexionar y analizar, lo cual logra nutrir el conocimiento e incentivar curiosidad.

Como hemos evidenciado en el presente escrito, el juego tiene muchos beneficios para la educación, muchos de los cuales ya han sido señalados, en páginas anteriores y ello lleva a preguntarse sobre ¿por qué se deja de priorizar a medida que los estudiantes crecen? ¿por qué no utilizar el juego como herramienta para el aprendizaje y el beneficio de las relaciones sociales y afectivas? Tales interrogantes pueden tener una respuesta anticipada con lo que señala la UNICEF.

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. (Unicef, 2018, pág. 2)

Por todo esto se considera que en la escuela tiene que ser un lugar en donde exista un ambiente propicio para la enseñanza y el aprendizaje, sin embargo, no debemos olvidar que también debe ser un lugar que nos permita jugar, explorar, cuestionar e intercambiar no solo conocimientos, sino también perspectivas, ideas e historias.

Todo esto se refleja en el currículum nacional por el cual se rigen la gran mayoría de los establecimientos de la nación chilena. Donde muchas veces se utiliza el juego como una herramienta didáctica para desarrollar estrategias en asignaturas de preescolar con la finalidad de motivar y acercar a los infantes a la educación

A medida que los estudiantes van creciendo se deja de jugar, todo esto debido a que la intencionalidad de la escuela está dirigida a generar buenos resultados en evaluaciones estandarizadas como el SIMCE, donde solo se toman en cuenta habilidades de desarrollo lógico matemático y comprensión lectora y del lenguaje. Por lo que se deja de lado el desarrollo de otras habilidades en los estudiantes y en la única instancia que se va desarrollando el juego es en las clases de educación física donde los estudiantes desarrollan su área motora, y también cuando los docentes buscan motivar, hacer clases más lúdicas y captar la atención de los y las estudiantes. Tomando esto en cuenta nos preguntamos entonces ¿qué sucede cuando el estudiante avanza en el camino de la educación? ¿Qué sucede con este en la educación básica y media?

## **1.4 PREGUNTA PROBLEMATIZADORA**

Teniendo en consideración los diversos beneficios del juego en la niñez tanto emocional como físico y teniendo en cuenta los distintos problemas de desarrollo que se presentan en la pubertad, consideramos apropiado preguntarnos ¿De qué manera el juego puede favorecer a un desarrollo socio afectivo saludable?

## **1.5 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN:**

### **1.5.1 Objetivo General:**

Evidenciar de qué manera el juego puede favorecer a un desarrollo socio afectivo saludable.

### **1.5.2 Objetivos Específicos:**

- Diseñar un taller lúdico donde los estudiantes aprendan a gestionar sus emociones mediante el juego.
- Sensibilizar a la comunidad educativa la importancia que tiene un desarrollo socio afectivo saludable en los estudiantes.
- Implementar juegos que permitan a los estudiantes identificar, expresar y canalizar sus emociones. Tener mayor gestión y conciencia de sí mismos, del ambiente y de la sociedad en la que están insertos.

## **1.6 JUSTIFICACIÓN:**

Quienes escriben destacan lo importante que es sentirnos bien para poder aprender y lo importante también que es saber conocer y/o regular nuestras emociones, poder identificarlas, expresarlas y darles un lugar. Si bien este no atiende a una cuestión de estrategia pedagógica directamente, tiene un aspecto importante en la tarea de enseñar, puesto que, si un estudiante está adecuadamente regulado en sus emociones,

se puede lograr un buen ambiente entre profesor y estudiante, respetando y reconociendo sus emociones. Este es la base para que todos los otros aprendizajes ya sean cognitivos, deportivos, culturales, etc. se puedan desarrollar de la mejor manera posible y llevar a cabo sus objetivos.

Desde la escuela o institución escolar no se fomenta la reflexión y la empatía, el maestro no se ocupa de formar o educar las competencias socioemocionales y no hay claridad frente a las estrategias que se deben utilizar para tal fin, se recurre al correctivo o castigo frente a conductas inapropiadas, pero no se hace uso del diálogo razonado. (Rendón Uribe, 2015, pág. 238)

Tomando en cuenta los datos anteriormente mencionados, es posible apreciar la importancia de un desarrollo socio afectivo óptimo donde los autores del escrito entienden que se debe contemplar las competencias personales que involucren el desarrollo de la conciencia emocional, confianza y valoración de sí mismo, lo cual es muy importante en la etapa de adolescencia donde los estudiantes se están desarrollando en diversas áreas e intentando definir su identidad. Otras de estas competencias personales son la identificación, regulación y expresión emocional, el autocontrol, la capacidad de controlar impulsos y tolerar el estrés. El optimismo, la capacidad de iniciativa y adaptabilidad.

Respecto a las competencias sociales que se desarrollan, es importante tomar en cuenta la capacidad de relacionarse, la empatía, el trabajo en equipo, gestión de conflicto, liderazgo, organización, orientación al servicio y gestión de cambios.

Estas habilidades mencionadas como consecuencia mejoran el rendimiento académico y el bienestar de niñas, niños y adolescentes. Su comportamiento, vínculos, relaciones, conductas, convivencia y clima escolar, no solo de ellos sino también de toda la comunidad educativa.

## **CAPÍTULO 2: MARCO TEÓRICO**

### **2.1 A QUÉ LLAMAMOS DESARROLLO SOCIO AFECTIVO OPTIMO**

El desarrollo socio afectivo ha sido estudiado y entendido por diversos autores a lo largo de la historia. Los más reconocidos son Howard Gardner, Peter Salovey, John Mayer, Daniel Goleman, entre otros. Quienes desarrollan múltiples teorías sobre variados aspectos que consideran necesarios para un desarrollo socioafectivo óptimo, entendiéndolo como desarrollo emocional y cognitivo, inteligencia emocional, inteligencia social, inteligencias múltiples, etc.

En la década de 1970, Howard Gardner critica la teoría de la inteligencia como una habilidad cuantificable que se pueda medir con pruebas estandarizadas para todas las personas y propone la existencia de al menos ocho inteligencias. Inteligencia espacial, cinético-corporal, lingüística, musical, lógico-matemática, naturalista, intrapersonal e interpersonal. Estas dos últimas serían las que considera como inteligencias emocionales o personales, puesto que están orientadas al conocimiento de las personas. En cambio, “ Las otras seis inteligencias estarían centradas en los símbolos (la inteligencia lingüística y la lógico-matemática) y en los objetos (la cinético-corporal, la musical, la espacial y la naturalista)”. (Fernández Berrocal, 2021, pág. 18)

La inteligencia intrapersonal consiste en la capacidad de grado de conocimiento interno propio de una persona considerando su emocional y sentimientos. Permite comprender mejor y trabajar con uno mismo, implicando directamente la conciencia de las propias intenciones, motivaciones, deseos, estados de ánimos, capacidades y otros.

Este tipo de inteligencia nos permite formar una imagen precisa de nosotros mismos; nos permite poder entender nuestras necesidades y características, así como nuestras cualidades y defectos.

“Este tipo de inteligencia nos permite entender a los demás. Está basada en la capacidad de manejar las relaciones humanas, la empatía con las personas y el reconocer sus motivaciones, razones y emociones que los mueven”. (Mercadè, 2015, pág. 5)

Posteriormente, en la década de los 90' los padres del concepto de inteligencia emocional, Peter Salovey y John Mayer desarrollan un artículo científico que habla por primera vez de inteligencia emocional y señalan que esta, está constituida por cuatro habilidades que son pilares fundamentales. Los cuales son:

- *Percepción, evaluación y expresión de las emociones.* La habilidad para identificar las emociones en uno mismo y expresarlas de una manera adecuada, así como para discriminar con precisión las emociones de otras personas
- *La emoción facilitadora del pensamiento.* La habilidad para poner las emociones al servicio de nuestra forma de procesar la información, tomar decisiones y solucionar problemas.
- *Comprensión y análisis de las emociones: conocimiento emocional.* La habilidad para etiquetar las emociones, comprender las emociones complejas y su evolución a lo largo del tiempo.
- *Regulación de las emociones.* La habilidad para manejar las emociones en uno mismo y en los demás, moderando las emociones negativas y aumentando las positivas sin reprimir o exagerar la información que conllevan. (Fernández Berrocal, 2021, pág. 25)

Sin embargo, no es hasta el año 1995 con la publicación del libro *Inteligencia emocional* de Goleman que el término se masificó y popularizó. Este libro toma en consideración las teorías mencionadas de Gardner, Salovey y Mayer en el año 1990, para formular sus propios principios generales de conciencia social, autoconciencia, autogestión de uno mismo y de las emociones. Para posteriormente profundizar en los siguientes puntos.

- *El conocimiento de las propias emociones.* El conocimiento de uno mismo, por ejemplo, la capacidad de reconocer un sentimiento cuando aparece y ser también capaz de controlar la evolución de los sentimientos en todo momento.
- *La capacidad de controlar las emociones.* Saber controlar nuestros sentimientos y adecuarlos al momento. Implica, por ejemplo, ser capaz de relajarse, y poder eliminar emociones desagradables como la ansiedad, la tristeza o la irritabilidad e, incluso, poder recuperarse rápidamente de las adversidades de la vida.
- *La capacidad de motivarse uno mismo.* Tener habilidad para controlar la vida emocional y ponerla al servicio de un objetivo. Ejemplos de ello son la capacidad de retrasar la gratificación y contener la impulsividad y, también, de sumergirnos en un estado mental de «flujo».
- *El reconocimiento de las emociones ajenas.* La capacidad de sentir empatía por otras personas, esto es, comprender las señales sociales que revelan que necesitan o desean los demás.
- *El control de las relaciones.* Ser capaces de relacionarnos adecuadamente con las emociones de los demás. Es la cualidad que subyace a la popularidad, el liderazgo y el éxito interpersonal. (Fernández Berrocal, 2021, pág. 20)

A raíz de las definiciones anteriores, se puede concluir que los autores difieren en como nombran cada dimensión. Sin embargo, todos se refieren al conocimiento de las propias emociones, entendiendo esto como la percepción, evaluación y expresión de estas. En palabras de Gardner, inteligencia intrapersonal.

Asimismo, toman en cuenta la discriminación, comprensión y reconocimiento de las emociones ajenas, es decir, sentir empatía por un otro o tener inteligencia interpersonal.

Además, consideran la capacidad de gestionar, controlar o regular las emociones, moderarlas sin reprimir o exagerar. Para posteriormente poder recuperarse, procesar la información al servicio de un objetivo como la toma de decisiones y/o solución de

problemas.

En consecuencia y tomando en cuenta las perspectivas de los autores, se considera que las habilidades anteriormente mencionadas son completamente importantes para el desarrollo socioafectivo y para lograr establecer un ambiente de armonía con la comunidad educativa y la escuela. Para esto es fundamental la capacidad de razonar, reaccionar y adaptarse que tiene cada uno.

Podemos concluir que el desarrollo socioafectivo óptimo ha sido estudiado a lo largo del tiempo por diferentes autores, siendo entendido en diversos términos, tales como inteligencia emocional o como el conjunto de inteligencia interpersonal e intrapersonal. Sin embargo, todos los autores han llegado a la misma conclusión, es decir, para poder desarrollarnos favorablemente como individuos, es necesario integrar cada una de estas habilidades y gestionar nuestras emociones para reaccionar apropiadamente frente a diferentes situaciones, sean o no conflictivas. De la misma forma, también es necesario reconocer y entender las emociones de otras personas, para ponernos en su lugar, validar, acompañar y empatizar con los demás.

Por último, pero no menos importante. Este tema también ha sido estudiado por autores nacionales. Entendiendo que el desarrollo óptimo genera armonía emocional.

Según la escritora chilena Amanda Céspedes, “La armonía emocional es una poderosa fuerza generativa que amplía las cogniciones, permite integrar aprendizajes y provee de todos los recursos indispensables para crecer como persona”. (Céspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 212)

Un desarrollo socio afectivo óptimo es fundamental en la vida de todo ser humano, ya que a nivel personal potencia el desarrollo del autoconcepto e identidad, además del autoconocimiento, la gestión emocional, la autoestima, el autocontrol y el desarrollo de diversas herramientas que favorecen a la toma de decisiones y a la resolución de conflictos.

Por otro lado, favorece al desarrollo de habilidades sociales y comunicativas,

permitiendo una mejor integración social, adaptación en los diferentes contextos.

Es más, cuando un individuo posee un desarrollo socioafectivo óptimo, potencia a su entorno y/o comunidad en que está inserto, convirtiendo red de apoyo emocional logran comprender que el sentir emociones es normal, que no hay emociones malas, solo emociones incómodas, las cuales se deben gestionar para poder comunicar el sentir de manera sana.

### **2.1.1 Etapas Del Desarrollo Socio Afectivo**

Se entiende el desarrollo socioafectivo como el comportamiento de una persona, la manera de reconocer, comprender, gestionar y expresar sus emociones, resolver conflictos, relacionar, comunicar y empatizar parte de la personalidad de esta y favorecen a su desarrollo personal y social.

Tal como señala Laura Ocaña y Nuria Martín, el desarrollo socioafectivo es un concepto amplio que abarca muchos aspectos de la personalidad entre los que destacan los vínculos que el niño establece (en las edades que nos ocupan son el apego y la amistad), las emociones y el autoconcepto, sobre todo su vertiente afectiva que es la autoestima. (Ocaña Villuendas & Martín Rodríguez , 2011, pág. 41)

Sin embargo, el desarrollo socioafectivo de un lactante no es el mismo que el de un adolescente o de una persona adulta, puesto que a medida que el niño o niña va creciendo evolucionan sus necesidades y deseos. En las primeras etapas el bebé tiene una recopilación afectiva limitada, lo que conlleva a sentir emociones básicas tales como la satisfacción y/o aflicción. A medida que el niño o niña va creciendo estas emociones van cambiando y experimentan estados emocionales cada vez más complejos, como la culpa, el orgullo, la ira, y la vergüenza. Posteriormente, empiezan a comprender y utilizar la expresión y regulación emocional.

Es por esto que debemos considerar cómo las etapas de vida influyen en este mismo. Cuando se nace el contacto se limita a las figuras paternas y no se sabe identificar,

comprender y expresar emociones, tampoco está desarrollada la empatía. Esto es algo que se va aprendiendo a lo largo del tiempo. Al igual que la identidad, la personalidad y otros aspectos que van cambiando conforma la persona se desarrolla dentro de un ambiente.

Debemos considerar que las etapas del desarrollo socioafectivo han sido investigadas a lo largo de la historia. Freud en el año 1905 señala que

Según Freud la personalidad se desarrolla a través de diferentes etapas durante la infancia llamadas etapas psicosexuales. Plantea que la sexualidad está presente desde el nacimiento, y con ello existen diferentes zonas corporales que proporcionan placer, las cuales son: oral, anal, fálica, latente y genital. Y buscan la formación de la personalidad del infante. De esta forma, Freud considera que la manera de comportarse de una persona dependerá del modo en el que haya afrontado las diferentes etapas de desarrollo.

Tabla 1. Modelo de teoría psicosexual de Sigmund Freud

Fase	Edad	Conflicto	Actividades	Resultados
Oral	0 -1 año	Destete	Chupar y morder	Optimismo o pesimismo, adicciones al tabaco, alcohol
Anal	1 - 3 años	Entrenamiento para ir al sanitario	Goce con la retención o expulsión de la materia fecal	
Fálica	3 - 5 años	Masturbación y conflicto de Edipo	Masturbación y placer con los órganos sexuales	Identificación del rol sexual, moralidad (Superyo), vanidad
Latente	5 - pubertad		Supresión temporal del instinto sexual	
Genital	Pubertad en adelante		Actividad sexual	

Fuente: [http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/701/1/Teorias\\_de\\_la\\_personalidad.pdf](http://190.57.147.202:90/jspui/bitstream/123456789/701/1/Teorias_de_la_personalidad.pdf)

Posteriormente, Erick Erickson, quien acepta la teoría psicosexual Freudiana, sin embargo, difiere en que desarrolla no solo cinco estadios, sino ocho, considerando etapas posteriores a la pubertad.

En el año 1950 desarrolla la teoría del desarrollo psicosocial, basado en el principio epigenético con el objetivo de categorizar las principales características del ámbito psicológico de las personas a lo largo de su vida dependiendo de las etapas del desarrollo en que se encuentren.

Los principales elementos de esta teoría son el desarrollo de la conciencia de uno mismo, el sentido de competencia para motivar conductas y acciones, y, por último,

los puntos de inflexión de cada etapa del desarrollo.

Es decir, según Erickson en cada uno de los ocho estadios existen “crisis”, a medida que se avanza en estadios aumenta la complejidad de estas “crisis” y de esta forma se alcanza el potencial de desarrollo personal requerido para transitar de manera óptima al siguiente estadio.

En otras palabras “Las crisis según Erikson comprende el paso de un estadio a otro, como un proceso progresivo de cambio de las estructuras operacionales, o un proceso de estancamiento (o regresivo) en el mismo, manteniendo las estructuras operacionales”(Bordignon, 2005, pág. 52)

Tal como señala Bordignon y Nelso, en caso de no transitar efectivamente en una de estas etapas, podrían desarrollarse problemas de estancamiento o regresión en las mismas.

Tabla 2. Modelo de teoría del desarrollo psicosocial de Erick Erickson

ESTADIOS	CRISIS psicosociales	RELACIONES / VINCULACIONES	FUERZAS BÁSICAS	PATOLOGÍA ANTIPATÍAS
1.- Infancia	Confianza Vs. Desconfianza	Madre / Orden cósmico	Esperanza	Retraimiento
2.- Niñez temprana	Autonomía Vs. Vergüenza	Padres / De ley y orden.	Voluntad	Compulsión
3.- Edad de Juego	Iniciativa Vs. Culpa	Familia Básica / Dramáticas e ideales	Finalidad	Inhibición
4.- Edad escolar	Industria Vs. Inferioridad	Vecindad, escuela / Formalismo-Tecnología	Competencia	Inercia
5.- Adolescencia	Identidad Vs. Confusión	Pares, grupo, liderazgo/ Ideología	Fidelidad	Repudio
6.- Juventud	Intimidad Vs. Aislamiento	Amistad, sexo: Afiliativas / cooperación y competición.	Amor	Exclusividad
7.- Adulthood	Generatividad Vs. Estancamiento	Generacionales: trabajo dividido- casa compartida/ Cultura-Educación-Tradición	Cuidado	Actitud rechazante
8.- Vejez	Integridad Vs. desesperanza	Especie humana (mis especies) / Filosóficas	Sabiduría	Desdén

Fuente: Artículo de sitio web Psicología y mente

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>

Piaget, en el año 1951 desarrolla la teoría de desarrollo cognitivo, el cual señala que las niñas y niños quieren investigar y descubrir el mundo, puesto que tienen su propia lógica y forma de conocer y entender las cosas, lo cual es un patrón que se repite a lo largo de la vida, hasta alcanzar la madurez.

La investigación de Piaget se centra en cómo adquieren el conocimiento mientras se van desarrollando. Pensaba que el desarrollo cognoscitivo crea cambios en la capacidad del niño para razonar sobre el mundo y señala que este desarrollo cognoscitivo es una secuencia invariable, es decir, que todos los pequeños pasan por las mismas 4 etapas del desarrollo, sensorio motriz, preoperacional, operacional concreta y operacional formal.

Piaget a diferencia de Erick Erickson hace referencia al desarrollo de las personas, ya que, su postura hace referencia a la personalidad, mientras que Piaget 1951 hace referencia a las acciones físicas y acciones de pensamiento que estas logran desarrollarse desde el nacimiento hasta la pubertad, tomando el desarrollo motor como principal función en estas mismas, puesto que a medida que se van desarrollando las personas, están van adquiriendo el poder de ejecutar acciones más complejas desde poder moverse desde que nacemos, como en la niñez para poder comunicarnos, jugar entre otras

Analizando la información anterior, se observa que Piaget al hablar de las etapas del desarrollo, hace hincapié en que el niño comienza a ser un ser social a los 7 años en adelante.

Piaget, en el año 1951 desarrolla la teoría de desarrollo cognitivo, el cual señala que las niñas y niños quieren investigar y descubrir el mundo, puesto que tienen su propia lógica y forma de conocer y entender las cosas, lo cual es un patrón que se repite a lo

largo de la vida, hasta alcanzar la madurez.

Las niñas y niños construyen el conocimiento del ambiente usando lo que ya saben, esta investigación de Piaget se centra en cómo adquieren el conocimiento mientras se van desarrollando. Pensaba que el desarrollo cognoscitivo crea cambios en la capacidad del niño para razonar sobre el mundo y señala que este desarrollo cognoscitivo es una secuencia invariable, es decir, que todos los pequeños pasan por las mismas 4 etapas del desarrollo, sensorio motriz, preoperacional, operacional concreta y operacional formal.

Tabla 3. Modelo de teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget

<b>Etapas</b>	<b>Edad</b>	<b>Características</b>
Etapa sensoriomotora (Niño activo)	Desde el nacimiento a los 24 meses	La conducta del niño es esencialmente motora, no hay representación interna de los acontecimientos externos, ni piensa mediante conceptos.
Etapa Preoperacional (Niño intuitivo)	Desde los 2 a los 7 años	Es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y del desarrollo del lenguaje hablado.
Etapa de las operaciones concretas (Niño práctico)	Desde los 7 a 11 años	Los procesos de razonamiento se vuelven lógicos y pueden aplicarse a problemas concretos o reales. En el aspecto social, el niño ahora se convierte en un ser verdaderamente social y en esta etapa aparecen los esquemas lógicos de seriación, ordenamiento mental de conjuntos y clasificación de los conceptos de casualidad, espacio, tiempo y velocidad.
Etapa de las operaciones formales. (niño reflexivo)	Desde los 11 a 12 y en adelante.	En esta etapa el adolescente logra la abstracción sobre conocimientos concretos observados que le permiten emplear el razonamiento lógico inductivo y deductivo. Desarrolla sentimientos idealistas y se logra formación continua de la personalidad, hay un mayor desarrollo de los conceptos morales.

Fuente: (Análisis de la universidad de Barcelona sobre la teoría del desarrollo cognitivo de Piaget)

La teoría de Donald Winnicott se desarrolla en el año 1953 y está basada en que todo niño tiene un potencial, y para desarrollarlo se necesita de un ambiente facilitador.

Por lo cual el niño o niña pasa por tres etapas, las cuales son: dependencia absoluta (0-6 meses), dependencia relativa (6 meses – 2 años) y Hacia la independencia. Winnicott considera que un buen desarrollo depende de la presencia de la madre y de los cuidados que ella proporciona al bebé. (Véase figura 4)

Tabla 4. Modelo de teoría del juego Donald Winnicott

Periodo	Edad	
Dependencia absoluta	0 – 6 meses	Dependencia de provisión física y psicológica Ambiente facilitador hace posible el progreso constante de los procesos de maduración, no hace al niño, pero favorece que el niño advierta su potencial.
Dependencia relativa	6 – 24 meses	Desadaptación graduada, comprensión intelectual y reflejos condicionados del infante Interés por el mundo y exploración más allá de la madre, expresión para satisfacer sus necesidades.
Hacia la independencia	< 2 años	Desarrollo de la autonomía e individualización. Diferenciación de las sensaciones y estados emocionales tales como (enfado, frustración, etc.)

Fuente: <https://ouricult.files.wordpress.com/2012/06/donald-winnicott-obras-completas.pdf>

Las autoras Diane Papalia y Gabriela Martorell en el año 2017, desarrollan las 8 etapas del ser humano, tomando en cuenta la teoría psicosocial y sus etapas según Erickson, pero desarrollando 3 categorías, tales como, el desarrollo físico, cognoscitivo y psicosocial. (Véase figura 5)

Esta investigación, se centrará en los puntos enfocados en lo emocional y social del ser humano, los cuales el autor nombra, desarrollo cognoscitivo y desarrollo psicosocial. Las autoras en esta tabla describen los cambios que presenta el ser humano a lo largo de su vida, desde la infancia hasta la adultez tardía, en estos 3 distintos desarrollos.

Tabla 5. Modelo de teoría del desarrollo humano según Diane Papalia y Gabriela Martorell

Periodo del desarrollo	Desarrollo cognoscitivo	Desarrollo psicosocial
Prenatal (concepción al nacimiento)	Se desarrollan las capacidades de aprender, recordar y responder a la estimulación sensorial.	El feto responde a la voz de la madre y siente preferencia por ella.
Infancia (nacimiento a tres años)	<p>Están presentes las capacidades de aprender y recordar incluso en las primeras semanas.</p> <p>Hacia el final del segundo año se desarrolla la capacidad de usar símbolos y de resolver problemas. Se desarrolla rápidamente la comprensión y uso del lenguaje</p>	<p>Apego a padres y otros.</p> <p>Se desarrolla la autoconciencia.</p> <p>Se produce el cambio de la dependencia a la autonomía.</p> <p>Aumenta el interés en otros niños.</p>
Niñez temprana (tres a seis años)	<p>En alguna medida el razonamiento es egocéntrico, pero aumenta la comprensión del punto de vista de los demás.</p> <p>La inmadurez cognoscitiva produce ideas ilógicas sobre el mundo.</p> <p>Se consolidan la memoria y el lenguaje.</p> <p>La inteligencia se hace más predecible.</p> <p>La experiencia preescolar es común, y más aún la preprimaria.</p>	<p>El autoconcepto y la comprensión de las emociones se hacen más complejo; la autoestima es global.</p> <p>Aumentan la independencia, iniciativa y el autocontrol.</p> <p>Se desarrolla la identidad de género.</p> <p>Los juegos son más imaginativos y elaborados y, por lo común, más sociales. Son comunes el altruismo, la agresión y el temor.</p> <p>La familia todavía es el centro de la vida social, pero otros niños cobran más importancia.</p>

<p>Niñez media (seis a once años)</p>	<p>Disminuye el egocentrismo.</p> <p>Los niños comienzan a pensar en forma lógica, pero concreta.</p> <p>Se incrementan las habilidades de memoria y lenguaje.</p> <p>Los avances cognoscitivos permiten a los niños beneficiarse de la escuela formal.</p> <p>Algunos niños revelan necesidades y dotes educativas especiales.</p>	<p>El autoconcepto se hace más complejo e influye en la autoestima.</p> <p>La correlación refleja el cambio gradual del control de los padres al hijo.</p> <p>Los compañeros adquieren una importancia central.</p>
<p>Adolescencia (11 años a alrededor de 20 años)</p>	<p>Se desarrolla la capacidad del pensamiento abstracto u el razonamiento científico.</p> <p>Persiste la inmadurez del pensamiento en las actitudes y conductas.</p> <p>La educación se enfoca en la preparación para la universidad o el trabajo.</p>	<p>La búsqueda de identidad, incluyendo la sexual, es un objetivo central.</p> <p>En general, las relaciones con los padres son buenas.</p> <p>El grupo de pares ejerce una influencia positiva o negativa.</p>
<p>Adulthood temprana (20 a 40 años)</p>	<p>El pensamiento y los juicios morales adquieren mayor complejidad.</p> <p>Se llevan a cabo elecciones educativas y laborales, a veces después de una etapa de exploración.</p>	<p>Los rasgos y estilos de personalidad se estabilizan, aunque las etapas y sucesos de la vida generan cambios de personalidad.</p> <p>Se establecen relaciones íntimas y estilos de vida personales, pero no siempre son duraderos.</p> <p>Casi todos se casan y muchos tienen hijos.</p>

<p>Adulthood middle (40 to 65 years)</p>	<p>Mental abilities reach their maximum; competence and practical capacity to solve problems increase. Creative production declines, but quality improves. Some achieve professional success and their power to generate income is at the peak; others experience exhaustion and professional change.</p>	<p>Development of a sense of identity; the transition of the middle of life occurs. The double responsibility of caring for children and parents causes tensions. The departure of children leaves an empty nest.</p>
<p>Late adulthood (65 years and onward)</p>	<p>Almost all people are mentally altered. Although some areas of intelligence and memory deteriorate, most people find ways to compensate.</p>	<p>Retirement, when it occurs, opens new options for using time. People develop more flexible strategies to face personal losses and the imminence of death. Family and close friends provide important support. The search for the meaning of life becomes a central concern.</p>

Source: <http://www.untumbes.edu.pe/vcs/biblioteca/document/varioslibros/0250.%20Desarrollo%20humano.pdf>

Tal como señala Erick Erickson, se considera que el desarrollo psicosocial de una persona consta de 8 etapas. Sin embargo, se discrepa de la investigación de Jean Piaget, en la cual indica que la niña y el niño comienzan a ser seres sociales a partir de los 7 años. En cambio, se destaca la teoría de Donald Winnicott, pues desde el nacimiento se comienza a ser social, permitiendo al infante entender el mundo que le rodea mediantela madre, quien será nuestro guía y de quien dependerá un buen desarrollo.

En esta etapa de la infancia el ser más importante es la madre, según la teoría de Winnicott, ya que desde que el individuo nace se encuentra en una relación de dependencia absoluta con la madre dependiendo totalmente de sus cuidados, y a medida que va creciendo va desarrollando su forma de ser personal ya que esto es la matriz para el desarrollo del ser humano. Quien transita por estas etapas definidas como dependencia, interdependencia y hacia la independencia.

Por último, las 8 etapas que desarrollan las autoras Diane Papalia y Gabriela Martorell desarrollan profundamente el desarrollo humano, entregando más información de ámbitos físicos, cognitivos y emocionales, además de que concordamos de que los infantes son seres sociales y que desde esa etapa desarrollan las emociones. Además, de pensamientos críticos, ideales y otros aspectos también se desarrollan en la infancia, y se profundizan más adelante en la adolescencia.

## **2.2 CARACTERÍSTICAS QUE PREDOMINAN EN EL ÁREA SOCIOAFECTIVA**

A lo largo de la historia, hemos podido dar cuenta de cómo han cambiado ciertos paradigmas y visiones referidas a la educación, cada vez son más quienes buscan una educación integral y dinámica, centrada en el estudiante, permitiendo un vínculo más cercano entre estudiante-profesor y no desde la superioridad del docente, favoreciendo así a un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo.

Aun así, a la fecha se siguen utilizando métodos rígidos asociados al conductismo, los que buscan el cumplimiento de objetivos académicos a toda costa, donde el estudiante

responde ante la motivación de evitar el castigo y cumplir con ciertos estándares de buena conducta y resultados académicos, pero no actúan por el deseo e interés real de aprender, cuestionar, crear, experimentar y descubrir nuevos conocimientos.

Tal como señala Patricio Alarcón Carvacho 2013

Actualmente la educación chilena está empeñada en desarrollar en los estudiantes la capacidad de pensar, debería ser una preocupación al menos equivalente, la de desarrollar en los estudiantes su capacidad de sentir, o lo que es un equivalente, desarrollarles la capacidad de existir y de coexistir, se entiende que la sociedad chilena actualmente carece de una educación emocional. (Alarcón Carvacho, 2013, pág. 35)

Esta realidad se refleja en actitudes que independiente de la etapa del desarrollo de las personas y de sus conflictos emocionales internos, son poco favorables para el buen convivir. Derivando a múltiples desbordes emocionales, los cuales adoptan diferentes formas a lo largo del desarrollo.

Estos desbordes emocionales son algo muy común en los infantes, ya que aún no tienen las herramientas para gestionar aquellas emociones, y es el adulto quien debe validar, acompañar y educar emocionalmente. Sin embargo, hay quienes tampoco tienen estas herramientas o una inteligencia emocional apropiada para mediar entre el conflicto que genera el desborde emocional de la niña y/o el niño. Lo cual genera una débil autorregulación emocional y un temperamento difícil.

Para esto, es crucial conocer cómo debería desarrollarse la socio-emocionalidad dependiendo de las etapas del desarrollo. La UNICEF señala que existen 3 etapas cruciales que transcurren durante el periodo de escolaridad, las cuales son primera infancia, desarrollo escolar y periodo de escuela primaria.

-Primera infancia (0 a 2 años)

Con la estimulación adecuada, el cerebro del niño forma conexiones neuronales a un ritmo de al menos 1.000 por segundo. Sin embargo, existen

indicios recientes de que dicha velocidad podría ser de hasta un millón por segundo. Estas conexiones se ven potenciadas por los entornos ricos, afectuosos y protegidos, en el contexto de una prestación de cuidados receptiva y lúdica que potencie el establecimiento de lazos de unión y de un vínculo seguro, contribuyendo así a un desarrollo emocional positivo. (Unicef, 2018, pág. 6)

Esto explica biológicamente la importancia que tiene la familia y el entorno como una red de apoyo segura para el infante, la cual responda y atienda a sus necesidades. Cómo la falta de este puede afectar no solo su manera de vincularse con otros, sino también las conexiones neuronales de cada uno.

-Periodo preescolar (3 a 5 años)

Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este periodo resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivado de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el periodo preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que los rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. (Unicef, 2018, pág. 6)

Es decir, el ser humano se desarrolla a partir de la interacción con otro, pero también mediante la estimulación, el aprendizaje, la comunicación, la comprensión del entorno, el saber enfrentar y resolver múltiples desafíos. Todo esto mediante las competencias integrales a nivel lingüístico, cognitivo y socioemocional que brinda el jugar.

- Periodo de escuela primaria (6 a 8 años)

Coincide con los primeros cursos de la escuela primaria.

El aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este periodo, los enfoques de aprendizaje activo

basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje. (Unicef, 2018, pág. 6)

Esto deja en evidencia la importancia que cumple el juego en el aprendizaje de los niños y niñas, cómo ayuda en el desarrollo de conocimientos y competencias tanto sociales como emocionales a través del juego. Puesto que ayudan también a fortalecer vínculos con sus pares, desarrollar su creatividad, respetar normas, aumentar su curiosidad y ganar autoestima y confianza.

Los niños demandantes o de temperamento difícil, que se caracterizan por poseer una débil autorregulación emocional, tienden a exteriorizar la ansiedad y la disforia en ciertas conductas, los pequeños desarrollan pataletas y los adolescentes, una confrontación agresiva con los adultos. (Céspedes, Niños con pataleta, adolescentes desafiantes, 2008, pág. 102)

Amanda Céspedes en sus escritos mencionados como: Tu cerebro, Educar las emociones. Educar para la vida y Niños con pataletas, Adolescentes desafiantes y otros. Da a conocer algunas características emocionales, que se presentan a lo largo de la vida, que no necesariamente son adecuadas. Ya que cuando un infante presenta conductas de desbordes emocionales, como pataletas, golpes gritos, llantos excesivos y otras. Se observa de manera recurrente que sucede principalmente por la desesperación del adulto responsable, quien en ocasiones carece de capacidades para mediar en este tipo de situaciones. “Las dificultades de autocontrol emocional suelen ser consecuencia de la dificultad para reflexionar y tomar distancia mental del conflicto y así buscar una solución. El niño y el adolescente se dejan invadir por la ira.” (Céspedes, Niños con pataleta, adolescentes desafiantes, 2008, pág. 106)

El no poder regular estas emociones, trae consigo múltiples conflictos, ya que se centran solo en la emoción que están experimentando y no observan el panorama completo. Estos cambios de humor tan repentinos modifican con frecuencia su

temperamento y pueden afectar de diversas maneras en vida, tanto en el desempeño escolar, apariencia, su capacidad para tomar decisiones adecuadas y/o razonables, elección de amigos, etc.

Alrededor de los trece años de edad en promedio, se pone en marcha en forma orquestada un complejo proceso neuro hormonal, con profundos efectos a nivel de todo del organismo, (...) y que se resume en el incremento de la impulsividad y el descenso del umbral del goce en niñas y niños púberes, con el consiguiente aumento del interés por lo novedoso, la búsqueda de sensaciones placenteras y el gozoso descubrimiento de los pares en nuevas interacciones cargadas de emoción. (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 188)

La etapa de la pubertad trae consigo un proceso neuro hormonal y neuro madurativo, este se entiende de qué manera las hormonas afectan al púber ya que esta afecta en su actuar buscando nuevas sensaciones que provoquen un gozo dentro de las actividades que están realizando. “Ciertas modificaciones cerebrales propias del proceso neuro madurativo determinan en el adolescente una tendencia a la disforia. Esta característica se refiere a una mezcla de disgusto, irritabilidad y menor tolerancia a las frustraciones”. (Cèspedes, Niños con pataleta, adolescentes desafiantes, 2008, pág. 93)

Esta etapa puede ser muy confusa en la vida de púberes, puesto que, las emociones en ocasiones pueden parecer estar fuera de control. A veces pueden sentirse alegres, entusiasmados, extrovertidos, etc. Y al minuto siguiente pueden estar deprimidos, enojados o inseguros. Es por esto que es fundamental acompañar a los adolescentes para puedan aprender a entender y conllevar sus emociones.

Más adelante, en la adolescencia tardía

El púber experimenta atracción por lo novedoso; desaparecen la melancolía y los miedos de la etapa anterior, tornándose, tanto chicos como chicas, en

audaces buscadores de sensaciones, que encuentran en el grupo de pares una fuente constante de novedad y atracción. (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 96)

Por esta razón, es en esta etapa donde más apoyo requieren estudiantes, ya que están estos desbordes, donde a la primera señal de inmadurez, se deja al joven de lado, pensando que es un niño aun, que no tiene capacidad de lograr objetivos, etc.

Los adolescentes parecen recuperar la brújula. Atenúan su desbordante energía puberal y comienzan a dar señales de que saben hacerse cargo de sí mismos en forma responsable. Son más reflexivos, tienen más claridad respecto a sus intereses y los abordan con mayor compromiso. (Cèspedes, Niños con pataleta, adolescentes desafiantes, 2008, pág. 93)

En la etapa en donde los adolescentes dejan la infancia de lado, comienzan a descubrir nuevos intereses por el mundo, le llaman la atención cosas que antes les resultaban banales, son más atrevidos, en el sentido que dejan el miedo a un lado y comienzan a atreverse a nuevas cosas, buscan su placer. Sin embargo, también es en esta etapa donde los jóvenes se muestran más reflexivos, piensan con más detalles las cosas que quieren lograr, piensan en el futuro, en cómo lograr las cosas, buscan la independencia y el despego de sus padres.

### **2.2.1 El Desarrollo Socio Afectivo En La Pubertad**

La adolescencia es una etapa de la vida, donde se experimentan cambios los cuales derivan en diferentes desafíos y conflictos tanto físicos, socioemocionales como cognitivos, los cuales si no se abordan de manera adecuada pueden llevar a desbordes emocionales.

El desborde emocional puede dejar consecuencias desastrosas en tus relaciones familiares y/o sociales. Dejarse llevar por el pánico o por la ira que arrasa con

todo constituye una situación penosa, de la cual puedes sentirte avergonzado o muy dolido al ver sus consecuencias. (Cèspedes, Tu cerebro, 2013, pág. 53)

Como consecuencia de una mala gestión emocional, es común que las personas que no recibieron una buena educación con el manejo de emociones, por lo cual, son más propensas a tener un desborde emocional. Esto es más común en niños y niñas, ya que por la etapa en la que se encuentran, todavía no saben identificar, expresar o gestionar lo que sienten. “La única vía para que en cada niño nazca un hombre nuevo es el cambio de mirada sobre la educación emocional, ejercida hoy mayoritariamente por adultos cuya autoridad se sustenta en el dominio del más débil.” (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 213)

Por otra parte, en la etapa de la adolescencia se espera que tengan mayores herramientas para esto. No obstante, no debemos olvidar que este es un periodo donde se debe acompañar, apoyar y contribuir a una formación integral. Brindando una red de apoyo segura donde se sientan contenidos,

Ya que, en este periodo, los adolescentes pasan por cambios, físicos, emocionales y psicológicos. Por lo cual, los adolescentes en ocasiones carecen del conocimiento y/o las herramientas necesarias para atender a estas de manera efectiva, sin sentirse sobrepasados o desbordarse emocionalmente. “Para evitar los desbordes emocionales, debemos recibir una adecuada educación emocional cuando somos muy pequeños, que nos ayude a construir un modelo interno de balance del temperamento.” (Cèspedes, Tu cerebro, 2013, pág. 53)

Por esta razón, el educar las emociones ayuda a evitar crisis o desbordes emocionales, esto se debe trabajar en la infancia para que cuando se transite en la adolescencia exista un balance emocional que permita gestionar las emociones y poder expresarlas de mejor manera. La gestión emocional y el autocontrol son algo fundamental, ya que existe la necesidad de regular las emociones sin reprimir lo que siente ni tampoco sobre exagerar una respuesta con descontrol o impulsos. “El púber precisa una gran fuerza

de autocontrol para mantener a raya sus impulsos, y este esfuerzo es más fácil cuando tienea su lado adultos afectuosos, comprensivos y serenos.” (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 97)

Sin embargo, la pubertad no es solo una etapa de cambios, pues también se centra en labúsqueda de la identidad, la autenticidad del individuo y la búsqueda de un propósito que consiga dar sentido a su vida. Como señala Cèspedes, “Es la adolescencia, una etapa de la vida caracterizada por un fuerte compromiso con los jóvenes logran vislumbrar elsentido y el propósito de un proyecto de vida.” (Cèspedes, Tu cerebro, 2013, pág. 11)

Como adultos podemos acompañar a los adolescentes en esta etapa tomando en cuenta diferentes principios o estrategias para brindar apoyo, contención y educación emocional. “Las estrategias de comunicación afectiva son el recurso más infalible para ganar autoridad ante niños y adolescentes”. (Cèspedes, Niños con pataleta, adolescentes desafiantes, 2008, pág. 119)

Amanda Céspedes, propone algunos consejos para trabajar la autorregulación de las emociones en la pubertad llevando estrategias desde la más simple a la más compleja. Primeramente, es necesario ser claro, conciso, concreto, cortés y coherente con lo que se está diciendo. Además, de tener empatía, principio de buena fe, no enjuiciar a la otra persona y brindar una segunda oportunidad. Como señala Cèspedes, “Principio de la segunda oportunidad, un error puede convertirse en una instancia de aprendizaje si el adulto ofrece una segunda oportunidad.” (Cèspedes, Niños con pataleta, adolescentes desafiantes, 2008, pág. 121)

Es decir, cometer errores no siempre es algo malo o negativo, contrariamente a lo que las personas creen, son instancias en que los estudiante y adolescentes pueden aprender y obtener aprendizajes muchos más sólidos. Por esta razón, se deber dar la posibilidad de corregir los propios errores y ayudar a desarrollar tolerancia a la frustración.

Por último, es necesario validar y tener una escucha emotiva con la otra persona.

“Escucha emotiva es la capacidad para escuchar con interés, afecto y emoción a un niño o adolescente, haciéndole sentir que su problema es importante y que deseamos sinceramente ayudarlo a encontrar una solución”. (Céspedes, Niños con pataleta, adolescentes desafiantes, 2008, pág. 121)

Como hemos evidenciado, en la etapa de la pubertad una de las características psicológicas más presentes son los desbordes emocionales, ya que los adolescentes nosiempre cuentan con las herramientas necesarias para poder trabajar estas intensas emociones. Son los adultos responsables, ya sean sus padres, docentes, terapeutas, etc. Quienes deben considerar, el trato, apoyo y cuidado que se debe tener con la salud mental de nuestros adolescentes. Escuchar y conversar con ellos sin juzgarlos, ni enjuiciarlos, para tal como recomienda la autora Amanda Céspedes, tener una comunicación afectiva con ellas y ellos.

### **2.2.2 Consecuencias De Dificultades Especificas Socioafectivas En La Escuela**

Anteriormente se habla sobre la importancia de una educación emocional y cómo la falta de esta puede provocar falencias dentro del desarrollo socioafectivo de los estudiantes, sin embargo, es necesario considerar las consecuencias negativas y positivas de trabajar la gestión emocional dentro de un centro educativo. Los factores que se pueden ver afectados son desconcentración, impulsividad, agresividad, poca tolerancia a la frustración, error, abstracción de algunos estudiantes. Lo cual perjudica no solo al quehacer de este, sino también a todos quienes forman la institución, es decir, la comunidad educativa en general, y como las emociones afectan el desempeño y el clima escolar.

Trabajar la emocionalidad dentro del aula permite a los estudiantes desarrollar y potenciar este tipo de inteligencia a fin de manifestar, expresar y dominar el estrés, la ira, la agresividad, el temor, la ansiedad, etc., para relacionarse asertivamente en sociedad, comprender y respetar las perspectivas del otro y

detomar una actitud positiva ante la vida. (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 19)

Un punto positivo de trabajar la emocionalidad dentro de las escuelas es trabajar el desarrollo del carácter de las y los estudiantes ayudando a regular el estrés, la ira, el temor, permitiendo interactuar entre si de una manera más sana y en consecuencia con una actitud positiva frente a la vida.

Esa es la tarea del educador: despertar las fuerzas interiores del menor a través de la interacción cargada de sentido. El amor es el único capaz de despertar en el niño dichas fuerzas, las que habrán de construir la paz y hacer posible las utopías. A través del amor todo niño está en condiciones de llegar a ser un artífice de la paz, instalándose plenamente en su tiempo y en su historia. (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 212)

El docente cumple una función primordial en la vida de cada uno de sus estudiantes, puesto que su labor no se centra solo en la transmisión de conocimientos como tal, sinoque, se convierte también en el mediador en los desbordes emocionales de sus estudiantes, tras permanecer extensos periodos junto a ellos, debe tener en cuenta que las emociones y sentimientos diversificados estarán presentes a lo largo de toda la jornada y esto influenciara importantemente en la construcción de su identidad. Es importante acompañar, validar y comprender los diferentes cambios emocionales en que los estudiantes se ven inmersos, con el fin de ayudar a que los niños y niñas puedan tener un crecimiento y desarrollo saludable, obteniendo así un bienestar emocional.

El cerebro “lee” las emociones negativas del profesor afectado por el estrés crónico, realizando una “comprensión” implícita automática, y sintonizando con ella. Es decir, la amargura, el desencanto, la desmotivación y el enojo en sus alumnos. Las emociones son contagiosas y todas ellas, en un dialogo implícito, crean climas de aula densos, tóxicos y favorecedores tanto de la apatía como del conflicto. (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida

, 2009, pág. 145)

Una mala gestión emocional dentro de los participantes de una escuela, no solo afecta al alumnado, sino que también a toda la comunidad educativa, estos son los docentes, ya que este adulto toma el rol de mediar y gestionar las clase y entregar conocimiento, lo que sucede cuando este adulto encargado de la clase es decir el docente, presenta un desborde emocional el trato con las y los estudiantes se ve afectado, esto se debe al no poder regular el estrés al que se ve sometido, esto provoca una desmotivación por lo cual se expresa en malos tratos, como es dirigirse al alumnado con enojo y amargura, afectando el rendimiento académico y emocional del estudiantado

En nuestro país, la formación de pregrado del maestro continúa poniendo el énfasis en la educación cognitiva del alumno, orientada al logro del conocimiento, dejando la educación emocional a iniciativa del profesor. Por tanto, cada maestro forma a sus alumnos en lo afectivo como lo formaron a él. (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 142)

El docente es el encargado de formar y educar a los y las estudiantes en cuanto al conocimiento de sus propias emociones, al auto control y la expresión de sus sentimientos de forma adecuada, sin embargo, para que el docente pueda llevar a cabo esta importante labor en el aula, es importante que se entregue una buena formación y actualización constante de educación emocional.

La felicidad, es uno de los objetivos de la socio-emocionalidad, esta a su vez, es fundamental dentro de la formación integral del niño o joven, ya que permite explorar las dimensiones integradas a la interacción social con su contexto teniendo en cuenta que constantemente el niño está viviendo situaciones que deben tener un manejo apto de las dificultades con las que convive. (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 41)

Como se menciona anteriormente en el escrito, las personas tienen la capacidad de

interactuar con otros y es con los padres y la familia con quien se aprende a vincular, sin embargo, más adelante la etapa escolar también permite la interacción dentro de la escuela, por lo tanto, es algo fundamental para los estudiantes poder vincularse con sus pares de una manera sana, para poder crear un clima escolar propicio para la educación. Donde puedan no solo aprender a la par de sus compañeros, sino también aprender de ellos, compartir, tener amigos y desarrollarse no solo como un ser individual, sino también como parte de una sociedad. “El abandono emocional, hace que los niños y jóvenes adopten actitudes y miedos que los alejan de convivir en armonía y los empuja a la soledad”. (Caballero Botello & Gil Orjuela, 2019, pág. 27)

### **2.3 LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO SOCIOAFECTIVO**

Como hemos evidenciado, el jugar es una acción que causa un gozo y ayuda a canalizar las emociones de una manera divertida mediante distintos tipos de juegos, ya sean cognitivos, motores, sociales o enfocados en las emociones. El tener un desarrollo socioafectivo saludable, es fundamental para el ser humano, ya que nos acompañará a lo largo de nuestra vida. El trabajar la frustración, la agresividad y las emociones negativas desde la infancia, pero seguir este proceso y guiarlo de la mejor forma. Son los adultos responsables del entorno donde se desenvuelve el adolescente, quienes guían este proceso, suelen ser sus padres y los docentes, los que tienen un rol fundamental en esta etapa para lograr un desarrollo integral y pleno.

Como se señaló con anterioridad, a través de la actividad física se puede lograr un aprendizaje de estudiantes, en cuanto a los contenidos escolares, pero no solo eso, sino que también nos ayuda a canalizar emociones.

La práctica deportiva o la simple realización de actividad física de manera regular puede aliviar síntomas en la depresión suave o moderada, se ha mostrado su utilidad como parte de los tratamientos de la psicoterapia, y la farmacoterapia, por ende, la actividad física puede tener un efecto amortiguador

sobre la experiencia de estrés y las molestias de salud. (Remor, 2007 en (Ulloa Sarmiento & Pèrez Villa, 2018, pág. 9)

Por lo general, el deporte se asocia meramente a la parte física de la persona, sin embargo, una actividad deportiva no solo beneficia en el estado de salud física, sino que también contribuye a una mejora de la salud mental de las personas, puesto que, trae consigo diversos beneficios en el aspecto psicológico, tales como el autocontrol de emociones, desarrollar la personalidad a través de la confianza, potenciar la motivación y concentración, una vida social más activa, aumentar el autoestima, entre otras.

La estrategia de canalización de la agresividad y la disforia es la actividad física sistemática. Para ello existen los deportes infantiles. La actividad más indicada es cualquier arte marcial o disciplina de defensa personal, por cuanto ella, enseñada por expertos, promueve el desarrollo del carácter y del autocontrol reflexivo. (Céspedes, Niños con pataleta, adolescentes desafiantes, 2008, pág. 116)

Como señala la autora Amanda Céspedes, una importante estrategia para que como seres humanos insertos en actividades donde el estrés, la agresividad y la frustración se hacen presentes, tanto en el ámbito laboral, educativo, emocional y a lo largo de nuestra vida se pueda tener mayor control o regulación emocional, es mantener actividad física, tanto en deportes, juegos o actividades recreativas.

### **2.3.1 ¿Qué Es El Juego? Perspectivas Y Definiciones**

El juego al ser un concepto muy amplio, según diversos autores tales como Lombardelli 2021, Burns 2021, UNICEF, The lego foundation 2018, Elena García Márquez 2011, Jara Salas y Villarruel González 2018, trae consigo múltiples subdivisiones, tanto tipología como de etapas, teniendo así distintas categorías como juegos psicomotrices, juegos cognitivos, juegos sociales y juegos afectivo – emocionales.

### **Juegos Psicomotrices.**

En estos juegos las niñas y niños exploran a ellos mismos. Miden en todo momento lo que son capaces de hacer, examinan su entorno descubriendo a otros niños y objetos que lo rodean. Se pueden encontrar juegos de condición física, motores, sensoriales y de conocimiento corporal.

### **Juegos Cognitivos.**

Este tipo de juegos ayudan en el desarrollo intelectual del individuo y sus habilidades lingüísticas. Además, trabaja con actividades que tienen como objetivo potenciar áreas de atención, imaginación, memoria, percepción, etc.

En los tipos de juego cognitivo se puede encontrar los juegos manipulativos o de construcción, exploratorio o de descubrimiento y de atención, memoria, imaginativos y lingüísticos

### **Juegos Sociales.**

Son actividades lúdicas que se realizan en grupo, para favorecer la socialización y el proceso de aceptación dentro del grupo social. Entre estos se pueden encontrar juegos simbólicos o de ficción y juegos de reglas y cooperativos.

### **Juegos afectivos – emocionales.**

El juego de rol, o los dramáticos pueden ayudar al niño a asumir situaciones y dominarlas o expresar sus deseos inconscientes o conscientes, ensayar distintas soluciones ante un conflicto. Los de autoestima facilitan para que el niño se sienta contento de ser como es y aceptarse a sí mismo. (Jaras Salas & Villarruel González, 2018, pág. 48)

El juego afectivo es caracterizado por las emociones que expresa ya sea de manera consciente o inconsciente las y los jugadores al momento de afrontar una situación, esta clase de juegos ayuda a canalizar las emociones de los y las participantes por lo que consiguen una aceptación de sí mismos durante el desarrollo de este.

El juego se puede manifestar de diversas maneras, apoyándose de diferentes áreas

buscando trabajar o potenciar alguna cualidad sea corporal o cognitiva presentándolo de una manera entretenida a partir de la interacción con otros individuos.

Esta interacción logra que los participantes generen vínculos emocionales donde se logran potenciar la convivencia, el respeto, el liderazgo, la tolerancia a la frustración, el buen convivir entre otras.

El juego se ve como una actividad que está dentro del quehacer cotidiano de las personas, sin embargo, tiene un trasfondo mucho más profundo y beneficioso a nivel del desarrollo socioafectivo.

Esta investigación se centra primordialmente en el juego social y el juego afectivo-emocional, puesto que el juego no solo puede servir para desarrollar el área motriz de las personas, sino que también desarrolla lo social y emocional.

Como hemos visto anteriormente el ser humano desde la infancia comienza a ser un ser social y a través del juego se puede lograr establecer relaciones con otros, en cuanto a lo emocional, potenciar su imaginación, explorar el entorno que lo rodea y desarrollar nuevas habilidades. Como indica la autora Amanda Céspedes en uno de sus textos, cualquier actividad ya sea física o cognitiva, puede ayudar a la persona a trabajar las emociones.

Debido que un individuo que es capaz de poder gestionar sus emociones de una manera óptima este logra desenvolverse dentro de una comunidad de una manera saludable tomando el rol de un o una líder ya que no minimiza ninguna emoción y valida estas mismas de los individuos de la comunidad, dentro de un juego los actores toman este rol para poder ser un guía dentro de esta actividad y el juego refuerza estas actitudes, ya que le proporciona más confianza al individuo y carácter para enfrentar los desafíos que se le presentan, por lo que se puede deducir que el juego y el desarrollo socio-afectivo buscan potenciar aspectos similares y se complementa uno con el otro.

## **CAPÍTULO 3: ENFOQUE METODOLÓGICO**

Desde la premisa de que el juego potencia el desarrollo socioafectivo óptimo de estudiantes en etapa de pubertad. Se desarrolla una investigación con un enfoque metodológico de tipo cualitativo.

El enfoque cualitativo –por ejemplo, mediante grupos de conversación, entrevistas, testimonios y en general documentos– es exclusivo del orden social y, por lo mismo, no cabe encontrar antecedentes en las ciencias naturales y sus modelos del saber metódico. En cambio, ha de formularse completamente en sus bases y criterios de validación. (Cerón, 2006, pág. 19)

La presente investigación se realiza bajo un enfoque cualitativo, con el objetivo de recabar técnicas empíricas, experiencias descriptivas y datos no estandarizados mediante una entrevista semiestructurada y una entrevista abierta. De modo que esto permite desarrollar una comprensión, análisis y registro exhaustivo de las diferentes dimensiones y quehaceres cotidianos de una comunidad educativa. Puesto que cuando se habla de escuela es fundamental considerar que es una realidad abierta, que puede situarse en múltiples contextos, es impredecible y está en constante movimiento y cambios.

### **3.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN**

Con el propósito de comprender, interpretar y explicar de qué manera los colegios desarrollan la socioafectividad en sus estudiantes. Esta indagación permitirá generar objetivos que posteriormente se trabajarán a través de una intervención.

Todo esto es fundamental para la presente investigación, ya que a través de ella es posible tomar en cuenta las diferentes opiniones de actores y sujetos de investigación estudiados, para posteriormente comparar e identificar similitudes, diferencias, facilitadores y barreras que influyen en el desarrollo de la socioafectividad óptima en estudiantes en etapa de pubertad dentro del establecimiento.

Mediante el análisis de contenido se planificarán los objetivos a potenciar dentro del establecimiento educacional, el paso a paso, y el material didáctico que se requiera para dicha intervención. Así mismo se diseña una dinámica focus group que involucre a 6° básico, un curso de estudiantes en etapa de pubertad, la realización de la dinámica se diseña y planifica tomando en consideración los resultados y los análisis obtenidos a partir entrevistas realizadas en los mismos establecimientos. Todo esto con la finalidad de que los estudiantes en etapa de pubertad, es decir, entre los 11 y 12 años, adquieran herramientas para favorecer a la identificación, conocimiento, reconocimiento y expresión de sus emociones y las de otras personas potenciando el desarrollo socioafectivo de una manera óptima de los individuos mediante el juego.

### 3.2 SUJETOS DE ESTUDIO

Esta investigación realiza la recogida de datos mediante una entrevista semi estructurada y abierta dirigida a dos profesores, cinco estudiantes y una directiva.

Nombre	Sexo		
D. C	Masculino	Profesor de educación física	A
P.	Femenino	Educadora diferencial	B
B. B	Femenino	Coordinadora de convivencia	C

Fuente: Elaboración propia, en base a sujetos de estudio

Y los estudiantes son:

Nombre	Rango etario	Sexo	P.I.E
E.B.L	12 años	Masculino	No
E.A.C	11 años	Femenino	No
E.J.N	12 años	Masculino	Si
E.E.R	11 años	Femenino	No
E.L.V	11 años	Masculino	No

Fuente: Elaboración propia, en base a sujetos de estudio

Lo anterior con el objetivo de tomar en consideración puntos de vistas y observaciones tanto generales como particulares de diferentes actores de la comunidad educativas del liceo “Sirenas”, el cual está ubicado en la zona semi rural de la Región Metropolitana, cuenta con cursos de 1ro básico a 4to medio y con una subdirección de inclusión.

### **3.3 INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE INVESTIGACIÓN**

La presente investigación se constituye de tres partes y su finalidad es obtener una visión de cómo las diferentes partes del establecimiento perciben el juego y cuál es la importancia de este mismo en el liceo.

Para la obtención de información, los instrumentos de recogida de investigación constan de una entrevista semiestructurada dirigida a parte del cuerpo administrativo del establecimiento, se busca recolectar información respecto a la visión y la importancia que ven en el juego y cómo diseñan e implementan herramientas para un desarrollo socioafectivo óptimo. Quienes escriben consideran que la entrevista semiestructurada es adecuada para un contexto escolar porque a través de esta es posible obtener una respuesta profunda y con fundamentos, por lo que, “Se considera que las entrevistas semiestructuradas son las que ofrecen un grado de flexibilidad aceptable, a la vez que mantienen la suficiente uniformidad para alcanzar interpretaciones acordes con los propósitos del estudio (Díaz Bravo y otros, 2013, pág. 163)

Lo anterior, es fundamental para realizar un análisis e interpretación, posterior a eso obtener una perspectiva definida que permita tomar decisiones y crear estrategias pertinentes al caso. La que es la segunda parte, el desarrollo de una intervención de tipo focus group que tiene el objetivo de desarrollar en los adolescentes habilidades socioafectivas mediante el juego.

Finalmente, la tercera parte y el segundo instrumento de recogida de investigación consta de una entrevista abierta dirigida a los mismos sujetos de estudio, mediante esta entrevista se busca evaluar la dinámica, el comportamiento de los estudiantes y los posibles cambios o actitudes posterior a la misma. Esta entrevista es de tipo subjetiva, por lo que las respuestas pueden depender no solo de lo observado en la dinámica, sino también de las vivencias y percepciones propias de los actores, lo que permite generar una visión desde diferentes perspectivas personales en medio de una conversación distendida sobre tópicos fijos.

## **CAPÍTULO 4: CATEGORIZACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

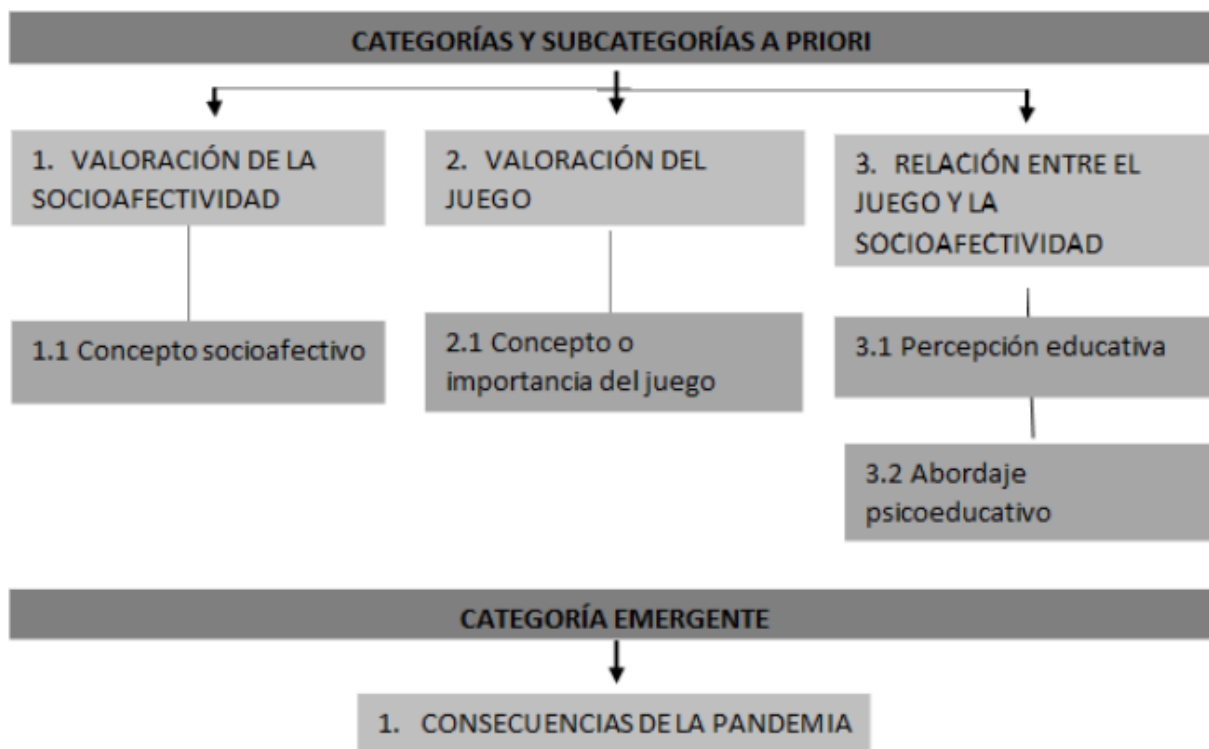
En este capítulo de la investigación se presenta la categorización y subcategorización de la información recopilada a lo largo del estudio. Las categorías de tipo priori son aquellas que clasifican los principales temas de nuestra investigación, estas son las siguientes:

La primera categoría es “Valoración de la socioafectividad” y la segunda es “Valoración del juego”, ambas presentan la importancia que se otorga a cada concepto. Por otro lado, las subcategorías, se refieren a cómo se definen estos. La tercera categoría es “Relación entre el juego y la socioafectividad”, esta describe la percepción que tienen los diferentes actores de la comunidad escolar, respecto a la manera en que como el título señala, se relacionan estos conceptos. Las subcategorías, son percepción educativa y abordaje psicoeducativo, estas, tienen por objetivo identificar de qué manera los diferentes actores del establecimiento perciben la relación entre el juego y la socioafectividad y de qué manera se aborda.

Durante el trabajo de análisis se identifica una categoría emergente, es decir que surgió una nueva categoría a partir de los resultados de la investigación, la cual se considera relevante para el desarrollo de la investigación, esta se refiere a las consecuencias en el ámbito socioafectivo que dejó el Covid-19.

En cada una de las categorías se analizan y comparan perspectivas tanto teóricas y de diferentes actores o sujetos de estudio que forman parte de la comunidad educativa del colegio “Sirenas”, este es el establecimiento donde se realiza la investigación.

A continuación, se presenta un mapa conceptual el cual tiene como finalidad exponer las categorías matrices, emergentes y sus subcategorías.



Fuente: Elaboración propia, en base a categorías y subcategorías a priori

#### 4.1 Valoración de la socioafectividad

La importancia al concepto de socioafectividad según la perspectiva de cada participante se asocia a la categoría “valoración de la socioafectividad”, esta tiene la intención de saber cuál es la importancia que le otorga cada participante a este concepto relacionando y comparándolo con la perspectiva de autores considerados a lo largo de la investigación.

Primeramente, se entrega una visión crítica sobre cómo se priorizando la entrega de conocimientos, el cumplimiento de los contenidos y objetivos de aprendizaje a cabalidad, y la capacidad de adquirir más información por parte de los estudiantes. Ocupándose principalmente por lo académico y dejando de lado aspectos como las emociones y desarrollo socioafectivo de los estudiantes.

Actualmente la educación chilena está empeñada en desarrollar en los estudiantes la capacidad de pensar, debería ser una preocupación al menos equivalente, la de desarrollar en los estudiantes su capacidad de sentir, o lo que

es un equivalente, desarrollarles la capacidad de existir y de coexistir, se entiende que la sociedad chilena actualmente carece de una educación emocional. (Alarcón Carvacho, 2013, pág. 35)

Como mencionaba Alarcón en el año 2013 la educación chilena se centra en la obtención y retención del contenido, buscando que el estudiante sea capaz de rendir en el sistema escolar dejando en segundo plano el desarrollo emocional. Después de 9 años, el profesor “A” del liceo “Sirenas”, señala que “la emoción afecta el rendimiento, afecta de como tú te comportas dentro de la sala, porque nuestro sistema busca rendimiento”.

Es decir, según ambas perspectivas mencionadas, la educación chilena mantiene el enfoque de centrar las capacidades del estudiante en rendir académicamente, cumplir en el sistema educativo, trabajar en los objetivos de aprendizaje, dejando de lado el desarrollo integral desde un enfoque biopsicosocial del estudiante. Por tanto, un abandono emocional, “El abandono emocional, hace que los niños y jóvenes adopten actitudes y miedos que los alejan de convivir en armonía y los empujan a la soledad”. (Caballero Botello & Gil Orjuela, 2019, pág. 27)

Con relación a esto y a la valoración de la socioafectividad, es que el profesor “A”, considera que “la educación emocional hoy en día tiene un realce sumamente importante, o sea como la base de todo el aprendizaje y de la convivencia dentro de la escuela”. Otros, como el profesor “C” tienen una visión similar, señalan que “Si un estudiante no está bien emocionalmente no hay manera de llegar a él a través del conocimiento. Es importante saber cómo están, cómo se sienten, qué les pasa, cómo llegaron y hacerse cargo de esa realidad y después de eso construir”.

Por último, el profesor “B”, se refiere a la importancia de la socioafectividad menciona que desde su experiencia “Con las emociones si uno crea un buen clima de aula y se crea un vínculo, se aprende de mejor forma”.

De la misma forma que Céspedes hace 13 años manifestaba que

Trabajar la emocionalidad dentro del aula permite a los estudiantes desarrollar y potenciar este tipo de inteligencia a fin de manifestar, expresar y dominar el

estrés, la ira, la agresividad, el temor, la ansiedad, etc., para relacionarse asertivamente en sociedad, comprender y respetar las perspectivas del otro y de tomar una actitud positiva ante la vida. (Cèspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 19)

Con relación a lo anterior sobre mantener una actitud positiva para mejorar la entrega de conocimientos a los estudiantes y cómo la actitud y estado del ánimo puede ser un concepto clave a la hora de aprender, el Docente “A” nos menciona que “el niño aprende cuando es feliz, si no es feliz no va a aprender, sí yo no generó esa instancia de felicidad en el aprendizaje, él no va a aprender.”

En consecuencia, de la valoración de la socioafectividad, las respuestas entregadas y a las opiniones de los autores mencionados anteriormente en el escrito, podemos considerar que con el paso del tiempo se ha avanzado en la importancia, influencia y conciencia del desarrollo socioafectivo de los estudiantes y de cómo este afecta el comportamiento y por tanto su aprendizaje. Sin embargo, existe un gran conflicto respecto a cómo poner esto en práctica, cómo y de qué manera favorecer los procesos y en qué momento trabajan.

Las principales barreras visualizadas son el tiempo, la organización, la poca actualización e importancia que le dan no solo los directivos y/o coordinadores de los establecimientos, sino también algunos profesores y los mismos agentes que regulan los programas entregados a los establecimientos, como lo son el Ministerio de educación.

Tal como manifiesta el profesor “A”,

“Lamentablemente es una crítica a lo social a lo educativo, que se pone poco en práctica, o sea, prefiero pasar una materia dos horas, de copia, “lee”, “mira el pizarrón”. En vez de hacer una actividad más práctica, un juego en la cual al estudiante le puede generar un ambiente más practico si no un aprendizaje con respecto al trabajo con sus compañeros”.

Se consideran insuficientes las herramientas que el profesorado contempla, para ejecutar apoyo a la gestión y desarrollo socioafectivo de los estudiantes, frenando las

intenciones, entregando programas que en ocasiones no están actualizados a las necesidades, que no cuentan con una mayor guía o supervisión. Y que en conclusión no le otorgan la relevancia al docente como mediador de gestión y aprendizaje emocional.

#### **4.1.1 Concepto socioafectivo**

En la categoría anterior se reflexiona acerca de la valoración de la socioafectividad, sin embargo, ¿qué se entiende por socioafectividad? Según autores como Ocaña Villuendas y Martín Rodríguez

el desarrollo socioafectivo es un concepto amplio que abarca muchos aspectos de la personalidad entre los que destacan los vínculos que el niño establece (en las edades que nos ocupan son el apego y la amistad), las emociones y el autoconcepto, sobre todo su vertiente afectiva que es la autoestima. (Ocaña Villuendas & Martín Rodríguez , 2011, pág. 41)

En cambio, la perspectiva de profesores del establecimiento “Sirenas” define el concepto de socioafectividad como:

Profesora C “La relación entre las emociones y la parte social”. Por otro lado, el docente A, lo interpreta como “Las habilidades y las cualidades que tienen los estudiantes, que se van amoldando o mejorando o adquiriendo a lo largo de su trayectoria, no solo como estudiante si no como seres humanos” y, la profesora B considera que “el estudiante o la estudiante pueda ir creciendo no solamente en la parte académica, sino que también pueda ir desarrollando otras herramientas que le permitan desenvolverse en la parte social. Socializar de sana manera, y, además, hacerse cargo de sus emociones, de los afectos y esos pueden permitir que el aprendizaje sea de mejor forma “.

Es necesario, además, considerar qué es lo que entienden los estudiantes. Según un estudiante A, el concepto de socioafectividad se relaciona con “Los sentimientos de otras personas”

Según las diferentes visiones, tanto de autores, docentes y estudiantes sobre el concepto de socioafectividad, podemos inferir que este se relaciona meramente con la parte social y con las emociones de los seres humanos, que desarrolla habilidades para establecer relaciones con un otro de manera adecuada, y que es primordial considerar las condiciones del entorno en el que se desenvuelve el estudiante para favorecer a su integración.

#### **4.2 Valoración del juego**

La presente categoría nombrada “valoración del juego” se refiere a la importancia que se otorga al concepto de juego desde las diferentes perspectivas, integrando la visión de autores trabajados a lo largo de nuestra investigación, como la opinión de agentes relevantes en el establecimiento de investigación.

Es posible hallar el uso de la palabra juego para asumir una presunta posición de no responsabilidad o no pretensión de esta, pero no por ello sus actividades carecen de importancia. La concepción común y cotidiana que la mayoría de la gente tiene respecto al juego como algo irrelevante que todo niño hace con el fin de divertirse es errónea, ya que el acto de jugar es una actividad que va más allá de lo lúdico. (Ascanio & Polanco Jimenez, 2019, pág. 7)

Primeramente, tenemos la definición de Ascanio y Polanco quienes opinan que se ha restado importancia al concepto de juego, puesto que comúnmente se considera que el único fin de este es la diversión, sin considerar otras habilidades o destrezas que puede potenciar. No obstante, la Unicef se refiere a ellas señalando que

El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces. (Unicef, 2018, pág. 2)

Por otro lado, tenemos la definición de la UNICEF que refuerza la idea de Ascanio y Polanco respecto a que el juego es más que algo lúdico, puesto que el juego aporta

en experiencias, adquisición de conocimientos, favorece no solo la exploración y el desarrollo socioemocional, sino también el descubrimiento y formación de identidad y autonomía. Esto se ve absolutamente reflejado en la sala de clases, según el docente C, el juego

“Es un aporte, porque la disposición de los chiquillos es distinta, cuando se presentan actividades lúdicas hay más experiencias de aprendizaje, se puede trabajar el trabajo colaborativo entre ellos mismos [...] Lo hemos llevado también a jornadas con los estudiantes, que se llaman hitos formativos y una parte importante de eso son juegos porque desarrollan muchas cosas; el compañerismo, el trabajo en equipo, la solidaridad, el empatizar con otros, el resolver problemas”.

El docente C, al igual que García relaciona el juego con la mejora de las experiencias de aprendizaje significativo para los estudiantes y el desarrollo de habilidades socioafectivas. En cuanto al término de socialización, el docente A menciona “No sólo como docente, sino desde mi área que soy profesor de educación física, para mí el juego es lo más importante, es una de las herramientas que te permite socializar con los estudiantes y entre ellos”. Todo esto, tal como señala el estudiante “D” indica que, además, el juego “Es un método de compañerismo que nos hace participar con cada persona [...] cuando jugamos todos nunca hay alguien que quede excluido”. Lo cual posibilita la integración de todos los y las estudiantes, esto permite que a través del juego aprendan a compartir con sus demás compañeros, practicar la solidaridad, que se conozcan, desarrollar creatividad, imaginación, empatía y que los participantes del juego aprendan reglas de comportamiento social a partir del mismo.

En conclusión, la importancia del juego no es meramente en lo físico, sino que desarrolla tanto habilidades motrices como habilidades socioemocionales, entendiendo que es sumamente importante con el desarrollo del yo social, como mencionan autores, docente y los mismos estudiantes.

### **4.2.1 Concepto de juego**

En el concepto anterior se planteó la valoración que se le entrega al juego desde diversos criterios. Por consiguiente, en esta categoría se presenta la definición del juego, desde la mirada tanto de los participantes del centro educativo como de diversos autores tales como Burns, Ascanio y Polanco entre otros. Primeramente, desde el punto de vista de Burns y otros

Un “juego” consiste en la interacción de un conjunto de jugadores (definidos como actores capaces de tomar ciertas decisiones), que se rigen por un conjunto finito de reglas y/o restricciones, y cuyas acciones y resultados de acción son interdependientes. Aparte de estas reglas, juegos y jugadores no se rigen por ningún contexto sociocultural o institucional. (Burns y otros, 2021, pág. 59)

En comparación a la definición que Burns entrega del concepto de juego, se presenta a continuación el criterio de los sujetos de estudios, quienes, desde su experiencia en el quehacer pedagógico, determinan la definición y los beneficios que consideran del juego. La profesora “B” señala que “Parte del hacer, les permite ir desarrollándose mejor en el tema afectivo y también social. Hemos intencionado aquí en nuestras actividades de formación y convivencia escolar los profesores jueguen distintos juegos para que ellos también tengan este espacio de autocuidado. Esto lo hemos llevado también a jornadas con los estudiantes, que se llaman hitos formativos y una parte importante de eso son juegos porque desarrollan muchas cosas; el compañerismo, el trabajo en equipo, la solidaridad, el empatizar con otros, el resolver problemas”.

Desde la perspectiva de los sujetos de estudios, el juego tiene la finalidad de que los participantes puedan desarrollarse de manera integral a partir de la interacción con un otro, demostrando ser una herramienta que potencia habilidades socioafectivas.

### **4.3 RELACIÓN ENTRE JUEGO Y SOCIOAFECTIVIDAD**

Se han expuesto diferentes definiciones y significancias tanto de la socioafectividad como del juego. A continuación, se relacionan ambos conceptos desde miradas y experiencias, tanto de autores como de los profesores y profesoras del establecimiento de investigación. García Pérez, señala que

A través del juego el niño irá descubriendo y conociendo el placer de hacerlas de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones no olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño una de sus formas de expresión más natural. (García Pérez, 2010, pág. 5)

García, señala que desde la infancia el juego permite no solo el desarrollo de experimentación y adquisición de conocimientos, sino también habilidades de socialización y comunicación. De igual manera, la profesora “C” menciona que, “El juego podría tener mucha injerencia en que ellos se conozcan, que se relacionen, en que se respeten, que aprendan a convivir a pesar de las diferencias entre cada uno [...] Pienso que puede ayudar a descubrirse. En esta etapa ellos están en una búsqueda constante de identidad, de saber quiénes son, qué les gusta, de cómo proyectarse, en su transición de dejar de ser niño y ser un poco más grande. Pienso que puede haber una relación positiva en que a través del juego en las distintas dinámicas que se presenten puedan ir encontrando esas cosas que no están tan definidas”.

En relaciona con lo anterior la docente C relaciona de igual forma el juego con lo social y emocional, al igual que autor García. Ambos hacen énfasis a que el juego no solo permite la adquisición de habilidades físicas, sino que también es un potenciador social y emocional. En total coherencia con lo anterior, el profesor “A” considera que “El juego desarrolla muchas habilidades emocionales como, ya estando con un compañero la felicidad, el compañerismo, el tema del respeto, el tema de la empatía en el momento de jugar, o sea para mi es la base del tema socio afectivo”.

Ahora bien, tomando en cuenta los comentarios anteriores podemos concluir que existe una estrecha relación entre el juego y el desarrollo de habilidades socioafectivas, pero ¿cuál es el rol de cada uno?, ¿de qué manera nos implicamos en esto? García Pérez, comenta que

La sociedad es responsable también de permitir a los niños el desarrollo físico y afectivo con los demás a través de los juegos, por lo que debe dar todas las facilidades para fomentar esta herramienta que si bien es cierto en la escuela es pedagógica, en la comunidad es de convivencia. [...] Cuando el individuo se relaciona con la comunidad está reflejando su cultura socializadora que ha adquirido a través de la familia y la escuela, por lo que se necesita tener los espacios que permitan el desarrollo creciente de lo aprendido. (García Pérez, 2010, pág. 61)

A partir de lo mencionado por autores y entrevistados, se considera que a pesar de que el juego está estrechamente relacionado con lo socioafectivo, no está lo suficientemente visibilizado, ni trabajado, se subestima la importancia que tiene para fomentar y potenciar otras áreas, y no se entregan los espacios necesarios para trabajarlo.

#### **4.3.1 Percepción educativa**

La presente subcategoría abarca todos los puntos anteriormente mencionados, tales como el juego y la socioafectividad, enfocándose en la visión de los sujetos de estudio y de autores.

Primeramente, tenemos el análisis de Alarcón quien señala que,

Actualmente la educación chilena está empeñada en desarrollar en los estudiantes la capacidad de pensar, debería ser una preocupación al menos equivalente, la de desarrollar en los estudiantes su capacidad de sentir, o lo que es un equivalente, desarrollarles la capacidad de existir y de coexistir, se entiende que la sociedad chilena actualmente carece de una educación emocional. (Alarcón Carvacho, 2013, pág. 35)

Una visión similar a la del autor anteriormente mencionado es la de la docente B, quien menciona que “Hay una construcción social de que el juego solo es para niños [...] Creo que esta generación necesita mucho más de aprender a través de dinámicas [...]. Todavía necesitamos abrir más espacios, pero esos espacios deben tener mayor información y más herramientas en el enfoque socio afectivo, ya que los adolescentes que necesitan más apoyo en esta área”.

Se considera, actualmente una mayor consciencia de la importancia e influencia tanto de las emociones en el aprendizaje de las y los estudiantes, como en el juego. Sin embargo, una de las barreras que siguen vigentes son los estigmas orientados hacia estos conceptos, los cuales se refieren al juego meramente como una actividad infantil y de ocio, y entregan una connotación de emociones “negativas” como rabia, pena.

#### **4.3.2 Abordaje psicoeducativo**

En la subcategoría “abordaje psicoeducativo” se relacionan los puntos anteriormente tratados, el planteamiento y desarrollo de estos. En primera parte, tenemos la reflexión de Rendon Uribe, quien nos entrega una crítica respecto al trabajo de competencias socioemocionales que realiza la escuela para/con sus estudiantes.

Desde la escuela o institución escolar no se fomenta la reflexión y la empatía, el maestro no se ocupa de formar o educar las competencias socioemocionales y no hay claridad frente a las estrategias que se deben utilizar para tal fin, se recurre al correctivo o castigo frente a conductas inapropiadas, pero no se hace uso del diálogo razonado. (Rendòn Uribe, 2015, pág. 238)

Una perspectiva similar es de la autora Amanda Céspedes respecto a la importancia de tener una adecuada educación socioafectiva, y como consecuencia de una mala gestión de esta, se desarrollan los desbordes emocionales. La autora señala que “Para evitar los desbordes emocionales, debemos recibir una adecuada educación emocional cuando somos muy pequeños, que nos ayude a construir un modelo interno de balance del temperamento.” (Céspedes, Tu cerebro, 2013, pág. 53)

Es vital que se trabaje la socioemocionalidad con nuestros estudiantes, para formar seres integrales capaces de gestionar sus propias emociones, disminuyendo los ejes de frustración, mejorando su salud mental y calidad de aprendizaje. Como se ha mencionado a lo largo del escrito, se evidencia que sentirse bien emocionalmente es proporcional a un buen rendimiento escolar, entre otros beneficios que puede traer el trabajar la socioemocionalidad dentro del aula. Tal como menciona la autora Amanda Céspedes,

Trabajar la emocionalidad dentro del aula permite a los estudiantes desarrollar y potenciar este tipo de inteligencia a fin de manifestar, expresar y dominar el estrés, la ira, la agresividad, el temor, la ansiedad, etc., para relacionarse asertivamente en sociedad, comprender y respetar las perspectivas del otro y de tomar una actitud positiva ante la vida. (Céspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 19)

En relación con lo anterior, la profesora “B” menciona lo siguiente, “Desde primer ciclo (hablo desde primero a sexto básico), se hacen estas dinámicas porque vimos que en los recreos se relacionaban de forma violenta. Desde ahí, se intenciona que haya un juego y se trabaje el tema del compañerismo y la solidaridad [...] algunos ajustes que hemos hecho es que las últimas horas el profesor tiene la libertad de hacer dinámicas que sean distintas, ya sea salir al patio y hacer algunas dinámicas de juego que sean como que permitan hacer que el aprendizaje sea distinto”.

En relación a la necesidad de trabajar la emocionalidad dentro del establecimiento, el profesor “A”, señala que “por eso hay aquí en el liceo un taller [...], trabaja solo las emociones en los estudiantes, que es el taller socioafectivo [...] ahora estamos haciendo el plan de la GES para el próximo año y yo me inscribí ahí porque quiero que ojalá las últimas dos horas se hagan puras actividades prácticas, [...] que puedan jugar de la misma forma adquiriendo los mismos conocimientos, pero a través del juego”.

A demás del plan GES, el profesor “A” indica, “[...] tenemos un plan de CESI que es un plan de desarrollo afectivo y de sexualidad, que es un plan que no tienen todos los

colegios, que también nos enmarcamos dentro de lo que sale en ese programa, tampoco esta tan actualizado, pero fue un programa que contrato el liceo y eso venia antes de la pandemia y las otras temáticas las concordamos directamente con la coordinadora de convivencia [...] un plan que queremos generar para el próximo año, es que, a través de algo más práctico, a través del juego se puedan generar los mismos conocimientos, pero es re poco porque tampoco hay una directriz del liceo”.

Se considera que, si bien se presenta la intención de implementar variados talleres, prácticas y dinámicas dentro del establecimiento, existen múltiples barreras y problemáticas que dificultan el llevar a cabo estas prácticas, según el profesor “A”, una de ellas se relaciona directamente con el ministerio de educación, “el ministerio nos manda muchas cosas que no sirven, o sea que no nos abordan temáticas que le están pasando a los chiquillos y que en el taller socioemocional están viendo SENDA, que se ve todos los años, son 6 sesiones y yo en mis 10 años de profe, ese taller lo he pasado, el mismo taller los 10 años, o sea, no hay una actualización, pero eso ya no es culpa de nosotros porque es algo que nos imparte el ministerio”.

quien analiza que, en nuestro país, se enfatiza en la entrega de conocimientos, dejando de lado lo emocional.

Algo similar menciona la autora Amanda Céspedes,

En nuestro país, la formación de pregrado del maestro continúa poniendo el énfasis en la educación cognitiva del alumno, orientada al logro del conocimiento, dejando la educación emocional a iniciativa del profesor. Por tanto, cada maestro forma a sus alumnos en lo afectivo como lo formaron a él.

(Céspedes, Educar las emociones, educar para la vida , 2009, pág. 142)

Aunque autores como Rendon Uribe y Céspedes y profesores del establecimiento “sirenas” concuerdan respecto a la importancia de la socioafectividad y el trabajo que se debería de realizar con respecto a este concepto en los establecimientos, se ven frenados por diversas limitaciones tanto normativas, organizativas y/o ejecutivas.

#### **4.4 Consecuencias COVID**

Según el análisis de las repuestas entregadas por los sujetos de estudios es que surge esta categoría emergente, donde trata de manifestar las problemáticas que se presentaron en el establecimiento en consecuencia de la pandemia, a raíz de ello una de las preguntas que aborda esta temática es “Entrevistador A: Desde el rol que cumple en el establecimiento ¿Considera que el juego como una herramienta relevante para el desarrollo socioafectivo?” A lo que la profesora “B” responde

“Super relevante, más ahora en estos tiempos, el desarrollo socioafectivo es súper importante. Vemos que los factores que interfieren en el aprendizaje son muchos y ahora la parte socio afectiva es un factor que se está relevando por la importancia que tiene. Antiguamente no hablábamos todo eso. Pero ahora a raíz de una pandemia recién se están abriendo nuevos caminos para tener en cuenta que la persona un ser integral, no solamente un área, desde ahí que el establecimiento pasó de un enfoque muy academicista a instalar está otra subdirección, la de formación y convivencia escolar, para que haga este equilibrio de que el estudiante no es solamente académico, sino que también hay muchas otras cosas que influyen Y desde ahí el tema socioemocional”.

Por otro lado, la docente “C” menciona que:

“Este año ha sido muy duro después de haber tenido dos años sin clases y sin relación entre ellos mismos, los chiquillos dentro de la sala están muy agresivos. Entonces pienso que el juego podría tener mucha injerencia en que ellos se conozcan, que se relacionen, en que se respete, que aprendan a convivir a pesar de las diferencias entre cada uno”.

Sin embargo, esto se trabaja con todos los estudiantes, según comenta el profesor “A”, este abarca cursos “De primero básico hasta cuarto medio, fue un plan piloto que nació en la pandemia, el 2020 nos dimos cuenta de que había muchos estudiantes que, estando encerrados en sus casas, lloraban mucho, echaban mucho de menos a sus compañeros, entonces tratamos de hacer algo, en la cual ellos se pudieran expresar continuamente, y eso continúa hasta el día de hoy”.

Por esto es fundamental la valoración que se otorga al desarrollo socioafectivo, a las emociones y sentimientos de los estudiantes. Todo esto mediante la escucha emotiva, entendiéndose como “la capacidad para escuchar con interés, afecto y emoción a un niño o adolescente, haciéndole sentir que su problema es importante y que deseamos sinceramente ayudarlo a encontrar una solución”. (Cèspedes, Niños con pataleta, adolescentes desafiantes, 2008, pág. 121), mediante esto se favorece a los y las estudiantes tanto en su desarrollo emocional, como en su autocontrol y autoestima, puesto que aprenden a respetar y validar los sentimientos de sus pares, a compartir y cooperar entre ellos, favoreciendo a una convivencia armónica.

## **CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES**

Mediante la presente investigación, se considera que el juego es un factor fundamental e influyente para los estudiantes, ya que desarrolla el área socioafectiva de manera plena y saludable, pues al momento de jugar los estudiantes están en una constante interacción con otros desarrollando liderazgo, trabajo cooperativo, tolerancia a la frustración, entre otras habilidades generando nuevas experiencias.

A lo largo de esta investigación se ha logrado evidenciar la importancia de trabajar la socioafectividad dentro de los establecimientos y entregar los espacios para trabajarlo. A continuación, se presentan los objetivos trabajados durante la investigación con las siguientes conclusiones:

- Evidenciar de qué manera el juego puede favorecer a un desarrollo socioafectivo óptimo en estudiantes en etapa de pubertad:

Según lo recopilado en las entrevistas, el juego contiene múltiples beneficios, ya que, los participantes logran desarrollar habilidades tanto físicas como psicológicas, puesto que, ayuda a canalizar sus emociones, favorecer al rendimiento escolar, mejora la relación con sus compañeros, construye un buen clima escolar, entre.

No es necesario que exista una dinámica de juego intencionada a desarrollar las emociones, ya que estas pueden ser trabajadas en cualquier área educativa, esta dinámica se puede aplicar en diferentes instancias y asignaturas.

- Comprender, develar e investigar la importancia del juego y el desarrollo socioafectivo en estudiantes en etapa de pubertad:

La importancia que tiene el juego y la socioafectividad para favorecer el aprendizaje de los estudiantes en etapa de pubertad, es que mejora la comprensión desde una mirada académica. Además, el juego permite generar vínculos, socializar, adquirir empatía, solidaridad con sus compañeros. Sin embargo, como se ha evidenciado, tanto autores como Alarcón, Amanda Céspedes, Ascanio y Polanco, además de

docentes y equipo directivo de la comunidad educativa afirman que esta acción entrega múltiples beneficios.

Al momento de desarrollar el juego en la etapa de la pubertad, se presentan conflictos internos, ya que es una etapa de transición donde surgen múltiples cambios físicos y psicológicos, por ende, la socioafectividad junto con el juego logran ser beneficiosos.

- Sensibilizar a la comunidad educativa la importancia que tiene un desarrollo socio afectivo óptimo en los estudiantes mediante una dinámica focus group de juegos:

Dentro de la dinámica realizada se logró evidenciar lo vital que es trabajar la socioafectividad de una manera saludable, ya que los involucrados en esta acción necesitan tener el espacio donde puedan expresar lo que sienten en un ambiente seguro y el juego brinda el espacio necesario para realizar esta acción con adolescentes, pues al momento de presentar un espacio de juego, los participantes sienten mayor confianza para poder compartir, escuchar y empatizar.

- Identificar y analizar de qué manera se desarrollan las prácticas de socio afectividad y juego en las escuelas:

El juego se va dejando de lado a medida que nuestros estudiantes van creciendo, debido a los estereotipos y prejuicios que la sociedad ha ido instaurando a lo largo de los años y a la concepción de juego como algo común que solo los infantes pueden ejercer con libertad, y el hecho de que un adolescente lo practique se toma como una evasión a sus responsabilidades. Otro factor que influye en la carencia del juego y socioafectividad es que los docentes priorizan el ámbito curricular más que lo socioafectivo, siendo este vital para el desarrollo de estudiantes en etapa de pubertad. Sin embargo, esto no es del todo cierto, pues el juego es un alto influenciador en distintos aspectos, tanto para mejorar la entrega de conocimientos a los estudiantes,

como para crear dinámicas y estrategias lúdicas en las clases.

### **5.1 LIMITACIONES**

- Carencia de profundidad en las respuestas por parte del grupo de estudiantes durante las entrevistas.
- La perspectiva academicista del colegio atenta con la posibilidad de profundizar en las ideas que los estudiantes pueden entregar.
- Tiempo acotado de revisión de trabajo de campo

### **5.2 PROYECCIONES**

- Para seguir profundizando en la temática, en una próxima investigación se propone abarcar un rango etario mayor.
- Integrar a otros participantes de la comunidad educativa que tengan que ver con el desarrollo de ciencia, historia, matemática, lenguaje, entre otros.
- Se sugiere que en una próxima investigación se utilice la metodología de proyecto de intervención que componga en varias sesiones.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alarcón Carvacho, P. (2013). *Coexistencia y educación* . Cuarto propio.
- Ascanio, V. E., & Polanco Jiménez, J. P. (18 de Octubre de 2019). El estatuto del juego en la adolescencia. *Repositorio Institucional de la Universidad Católica de Pereira - RIBUC*, pág. 16. <https://repositorio.ucp.edu.co/bitstream/10785/5553/1/DDMEPCEPNA111.pdf>
- Bordignon, N. A. (2005). El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigénico del adulto. *Revista Lasallista de investigación* , 2(2), 50-63.
- Burns, T., Roszkowska, E., Marchado, N., & Corte, U. (1 de Agosto de 2021). Teoría sociológica de juego: agencia, estructuras sociales y procesos de interacción . *Sociologia, problemas e prática* , págs. 57-85. <https://doi.org/10.7458/SPP20219724910>
- Caballero Botello, M. A., & Gil Orjuela, A. M. (2019). *La educación socio-emocional como estrategia para solucionar problemas de violencia escolar en estudiantes de quinto grado en la Escuela General Santander de Fusagasugá*. Universidad de Cundinamarca, Fusagasugá.
- Casas Anguita, J., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2002). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*. Departamento de Planificación y Economía de la salud.
- Cerón, M. (2006). *Metodologías de investigación social*. Santiago: LOM.
- Céspedes, A. (2008). *Niños con pataleta, adolescentes desafiantes*. Vergara.
- Céspedes, A. (2009). *Educación de las emociones, educar para la vida* . Vergara .
- Céspedes, A. (2013). *Tu cerebro*. B Chile S.A.
- Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández , M., & Valera Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en Educación Médica*, 2(7), 162-167.

- Díaz Bravo, L., Torruco García, U., Martínez Hernández, M., & Valera Ruiz, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167.
- Fernández Berrocal, P. (2021). *Inteligencia emocional*. Bonal letra Alcompas, S.L.
- García Márquez, E., & Alarcón Adalid, M. J. (Febrero de 2011). Influencia del juego infantil en el desarrollo y aprendizaje del niño y la niña. *Efdeportes.com*, pág. 1. <https://efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm#:~:text=Jugando%2C%20el%20niño%2Fa%20aprende,crea%20zonas%20potenciales%20de%20aprendizaje>.
- García Pérez, N. (2010). El juego como didáctica en la educación primaria. *El juego como didáctica en la educación primaria*. Universidad pedagógica nacional, Ciudad del Carmen.
- González Rey, F. (2013). La subjetividad en una perspectiva cultural-histórica: avanzando sobre un legado inconcluso. *Revista CS*, 19-42. Scielo.org: <https://www.redalyc.org/pdf/4763/476348374001.pdf>
- Jaras Salas, C., & Villarruel González, J. (2018). *El juego de roles como estrategia pedagógica y su relación con la lectura en una estudiante de primer ciclo básico con necesidades educativas especiales*. Universidad Academia de Humanismo Cristiano, Santiago.
- Liceo Bicentenario Talagante. (s.f.). *nuevo.bicentenariotalagante*. nuevo.bicentenariotalagante: <http://nuevo.bicentenariotalagante.cl/>
- Lombardelli, J. (2021). Ludificando las ciencias: un espacio para la creación colectiva. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 163-174.
- Mercadè, A. (2015). Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: La teoría de las inteligencias múltiples. *Los 8 tipos de inteligencia según Howard Gardner: La teoría de las inteligencias múltiples*. <https://materialestatic.es/transicion/apuntes/Los.8.tipos.de.inteligencia.segun.Howard.Gardner.pdf>
- Ocaña Villuendas, L., & Martín Rodríguez, N. (2011). *Desarrollo socioafectivo*.

Parainfo.

- Pàrraga Salvatierra, N., Vera Arcentales , F. O., Bazurto Briones, N. A., Mendoza Castro , A. M., & Barcia Briones, M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagògica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de bàsica media . *Revista científica, Dominio de la ciencia*, 7(1), 903-919.
- Pereira Pèrez, Z. (2011). Los diseños de mètodo mixto en la investigaciòn en educaciòn: Una experiencia concreta . *Revista electrònica Educare*, XV(1), 15-29.
- Rendòn Uribe, A. (2015). Educaciòn de la competencia socioemocional y estilos de enseñaanza. *Sophia*, 11(2), 237-256.
- Ulloa Sarmiento , C. P., & Pèrez Villa, B. C. (2018). *La actividad fisica y su relaciòn con la salud emocional en los estudiantes de los grupos ASU-Deportes de la Universidad Politècnica Salesiana*. Universidad Politècnica Salesiana, Cuenca. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/16520/1/UPS-CT008013.pdf>
- Unicef. (Octubre de 2018). *Aprendizaje a travès del juego*. Unicef.org: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Unicef. (Julio de 2021). *Adolescentes, Características, ¿Qué cambios y conductas son esperables en la adolescencia?* Unicef.org: <https://www.unicef.org/uruguay/media/5416/file/Ficha%201%20-%20Características%20de%20la%20adolescencia.pdf>