



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO

Tesina

“El juego como estrategia para favorecer la autorregulación  
en el niño de primer grado de Preescolar”  
(Propuesta de intervención)

PRESENTA:  
MARISOL PÉREZ BAÑOS

MÉXICO D.F.

Junio 2015

**SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 095 AZCAPOTZALCO**

**Tesina**

**El juego como estrategia para favorecer la autorregulación en el  
niño de primer grado de Preescolar**

**Propuesta de intervención docente que para obtener el título de  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR  
PRESENTA**

**Marisol Pérez Baños**

**MÉXICO, D. F.**

**Junio 2015**

SEP

SECRETARÍA DE  
EDUCACIÓN PÚBLICA



UNIDAD 095 AZCAPOTZALCO, D.F.

## DICTAMEN DEL TRABAJO PARA TITULACIÓN

México, D. F., a 16 de junio de 2015


**C. MARISOL PÉREZ BAÑOS  
P R E S E N T E**

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Titulación de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo intitulado: **“El juego como estrategia para favorecer la autorregulación en el niño de primer grado de preescolar”** (Una Propuesta de Intervención). Opción: Tesina a propuesta de la C. Asesora Dra. Angélica Irene Hernández González, manifiesto a usted que reúne los requisitos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior, se dictamina favorablemente su trabajo y se les autoriza a presentar su examen profesional.

**ATENTAMENTE**  
**“EDUCAR PARA TRANSFORMAR”**

  
Mtra. Nancy V. Benítez Esquivel  
Directora

  
S.E.P.  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 095  
D.F. AZCAPOTZALCO

*Nancy V. Benítez Esquivel*  
NVBE/LMVD/lgs

# Agradecimientos

## A MIS PADRES

Ellos fueron de quien recibí un gran apoyo,  
me educaron y fueron uno de los motivos  
por los que seguí adelante para concluir  
esta gran etapa de mi vida.

## A MIS PROFESORES

Por los aprendizajes que recibí  
de cada uno de ellos.

## A MAURICIO CABAÑAS MORALES.

Por ser un compañero ejemplar,  
brindándome tiempo y motivándome  
para cumplir, los propósitos de mi vida.

Nuestra recompensa se encuentra en el esfuerzo  
y no en el resultado, un esfuerzo total es una victoria completa.

Mahatma Gandhi

# ÍNDICE

I.-Introducción	6
II.- Marco teórico	8
III.- Justificación	19
IV.- Contexto	21
V.-Diagnóstico	23
Situación didáctica de diagnóstico	26
Gráficas de resultados	34
Resultado de diagnóstico	42
VI.- Plan de intervención	44
Situación didáctica de intervención	46
VII.-Discusión	54
VIII. Anexos	57
IX. Referencias Bibliográficas	64

## I. Introducción

En la actualidad los niños reciben cada vez menos atención en el seno familiar. Esta situación puede ser resultado del tiempo que invierten los padres en trabajar para cubrir necesidades económicas que existen en sus hogares y, en consecuencia, destinan menos tiempo al cuidado de los hijos.

La ausencia o poca presencia de los padres puede representar para el niño en edad preescolar un impacto en su ambiente de seguridad y en su habilidad para enfrentarse en un futuro a los problemas que estará sujeto a resolver en su vida, dado que en su proceso de desarrollo necesita desenvolverse en un ambiente donde exista atención, comunicación, amor, confianza, ayuda mutua, respeto, dedicación y una disposición por parte de la familia.

De acuerdo a esto es importante reconocer que cuando hablamos de la familia no sólo nos referimos a un sistema nuclear, sino más bien, a un conjunto de maneras de concebir a la familia desde nuevas estructuras. En donde otros integrantes (como los abuelos, tíos, hermanos mayores, etcétera), participan activamente en la educación de los niños, en contraste a los estilos de crianza definidos únicamente por los padres.

En este sentido, la escuela representa un espacio en el cual el niño refleja los comportamientos y códigos de comunicación que se expresan en casa, y en donde se puede favorecer el uso de normas y reglas mediante el juego que favorezcan una mejor convivencia y autorregulación.

Esto es, la escuela tiene una nueva misión como agente socializador y constructor de autorregulación emocional en los niños, dado que es el espacio en donde el niño se va convirtiendo en una persona capaz de tomar decisiones por sí solo y de ir aprendiendo la habilidad de ir reconociendo sus errores, sus logros y de construir su concepto de lo que puede estar bien o mal basado en la empatía que sostiene con su entorno en su desarrollo integral.

Tomando como referente estos elementos, el proyecto de intervención que se presenta en este documento parte de una problemática que se da en el preescolar "Soumaya" en el grupo de

segundo grado, con niños de 4 años de edad, ubicada en el Distrito Federal, Delegación Tláhuac, Col. San Francisco Tlaltenco. En este grupo se observó que entre los niños se presentan dificultades porque emociones derivan conductas que interfieren en su relación con los demás.

Por ello el propósito será realizar una intervención que favorezca el desarrollo de la autorregulación en los niños, capacidad clave en su desarrollo, que le permita conductas pensadas, controlar los propios impulsos que le ayuden de manera progresiva a su desarrollo personal.

En cuanto el apartado del marco teórico, se analizan diversos argumentos en donde se exponen las posiciones de diversos autores y sus concepciones respecto a la autorregulación y cómo el juego se convierte en la estrategia didáctica que favorece estas habilidades en los niños, señalando los componentes teóricos más importantes y de esta manera tener un claro conocimiento de la problemática que se plantea.

A su vez en la metodología utilizada se presenta el diseño de situaciones didácticas de diagnóstico en el cual se observan necesidades, logros y dificultades de los niños tomando en cuenta los indicadores que permitan identificar en los niños las causas de sus comportamientos.

Posteriormente se hizo una observación donde se evaluó a cada uno de los niños del grupo para obtener y graficar resultados que permitieron analizar y diseñar la intervención.

En la justificación se puntualiza por qué y para qué es importante que los niños desarrollen habilidades de autorregulación tomando en cuenta la problemática antes planteada. Finalmente se realiza una discusión para analizar los alcances y limitantes que se presentaron durante el proyecto de intervención.

## **II. Marco teórico.**

Un conjunto de interrogantes que se destacan en este proyecto son ¿Cómo se forma la capacidad de autorregulación en el niño, en particular en la edad preescolar?, ¿Se puede educar la autorregulación?, ¿Cómo repercute en el desarrollo y aprendizajes? ¿De qué manera ayuda el juego al desarrollo y el aprendizaje de los niños?

La persona autorregulada y la autorregulación del aprendizaje conforman, conceptos importantes en este proyecto. Por lo que en este capítulo se presentarán aspectos teóricos para la comprensión de la autorregulación en el niño permitirán comprender el desarrollo y dar respuesta a las interrogantes anteriores.

La información que se presenta a continuación es el marco que da sustento a este proyecto. Para aproximarnos a la comprensión del proceso de autorregulación en el niño, veremos conceptualmente la autorregulación en un marco de referencia integrador y creciente.

Resulta relevante la aportación de las psicólogas y pedagogas Villanueva, Vega y Poncelis (2011), su forma de expresar el significado de autorregulación utilizando una serie de ejemplos, que permite entender el tema.

De acuerdo a las autoras “la autorregulación es la capacidad de las personas para acatar reglas, iniciar y terminar actividades de acuerdo a las demandas sociales, modular la intensidad, frecuencia y duración de las conductas en contextos sociales y educativos, además incluye la habilidad para actuar según una meta y de comportarse adecuadamente en ausencia de personas que vigilen o controlen el propio comportamiento”, (Villanueva, Vega y Poncelis 2011, p.15).

La definición anterior alude a la capacidad para seguir reglas sociales donde el niño tenga que actuar de acuerdo a dichos criterios de comportamiento para poder ser aceptado por las exigencias sociales, de acuerdo a lo que dicen sobre las habilidades de aprender a comportarse sin que algún adulto esté observándolos, resulta importante porque además de ir regulando su



conducta demostrarán que están aprendiendo a diferenciar lo que está bien o mal en su comportamiento cotidiano.

Otro concepto de autorregulación es el de Pantoja (1989), él nos dice que la autorregulación es la forma en que las personas aprendemos a definir cómo nos comportamos en los distintos niveles de conducta, así como las relaciones entre ellos, con criterios internos para guiarlas y optar entre distintas posibilidades.

En este caso es relevante mencionar que la autorregulación incluye la habilidad de enfocarse y de controlar los impulsos, mientras más pronto pueda un niño autorregularse, más pronto estará preparado para la escuela, donde las demandas escolares y sociales requieren de pensar por sí mismo y satisfacer las expectativas sociales.

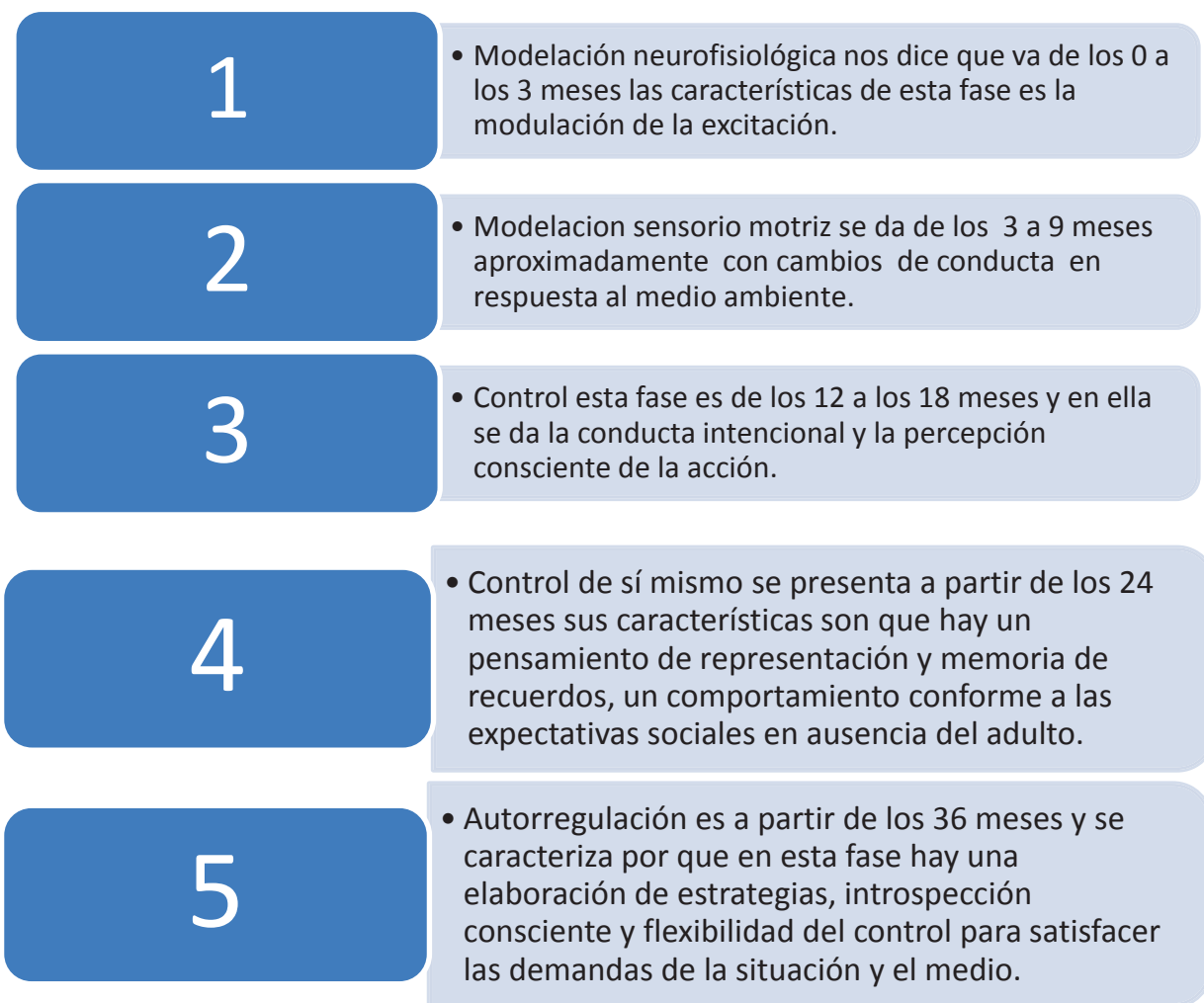
De acuerdo al concepto anterior, es el adulto quien guía al niño para modular su comportamiento, para ello es importante que logre la atención en su emoción, el intercambio de palabras en los primeros diálogos, la capacidad en la moderación de la respuesta, para ello el adulto debe darle seguridad en lo que el niño hace, y enseñarles que hay reglas y responsabilidades para que tenga un buen comportamiento en el aula.

Los anteriores autores consideran que la autorregulación es un aspecto fundamental en todos los ámbitos de la vida, se conforma por un conjunto de capacidades y habilidades para reaccionar sin que las emociones en las personas originen conductas que impidan relacionarse con los demás.

De acuerdo al psicólogo Schaffer (2000), la autorregulación se divide en cinco fases que permita a explicar el desarrollo del niño que va de los cero a tres años.

A continuación se explican estas fases:

### Fases de la autorregulación de los niños. Schaffer R. (2000)



**Figura 1.**

Como se puede observar cada fase es fundamental para el desarrollo de los niños, dependiendo su edad los niños van teniendo cambios de conducta para así llegar a la autorregulación emocional a partir de los 3 años el pequeño empieza a entender las relaciones entre sus emociones y su comportamiento. Tiene mayor control sobre sus impulsos y empieza a pensar antes de actuar. Los padres ayudan a los niños a utilizar estrategias de autorregulación, como el saber esperar y nombrar las emociones. Es frecuente durante las fases que los niños hagan berrinches pero ello requiere una especial serenidad por parte de los cuidadores, (Talaris ,2011).

En otro enfoque el psicoanalista Homberger (1985), plantea en su teoría psicosocial la etapa de “vergüenza y la duda” que va de los 3 a los 5 años esta influye en el modo en que los niños aprenden a controlarse. Un poco de duda y autodesconfianza les ayuda a admitir que no están preparados para hacer ciertas cosas, y un sentido de vergüenza les ayuda a convivir con los demás. Pero esto es sólo un enfoque que se puede considerar para abordar nuestra temática.

Por otro lado, Muñoz (2002) especifica:

“Los niños en la etapa de los primeros pasos necesitan que los adultos les pongan límites. Sin embargo, ponerle demasiados límites puede hacer que los niños se vuelvan compulsivos para controlarse, y el miedo a perder el control puede llenarlos de inhibiciones y hacer que pierdan su autoestima. A menudo esto es interpretado como un comportamiento negativo, por su tendencia a decir no, y a resistirse a la autoridad, pero esto es un comportamiento saludable y normal, que conducirá a resultados positivos.” (Muñoz, 2002)

Pero, el hecho de que un niño obedezca no siempre significa que tiene la capacidad de autorregulación, por lo que debemos considerar que, si un niño siempre hace lo que le piden pero no puede tomar decisiones propias o no sabe cómo reaccionar en situaciones que le resultan nuevas está siendo regulado por otros (Villanueva, Poncelis y Vega, 2011), y por lo tanto, no desarrolla su autorregulación.

Reflexionando lo anterior queda claro que un niño que se puede ubicar como “obediente” no lo hace un niño capaz de autorregularse pues en este momento se encontraría más bien ligado a que espera órdenes y no logra tomar sus propias decisiones en las problemáticas en la que se encuentre día con día.

En el preescolar los niños dan un paso importante en el desarrollo de la autorregulación. Por un lado, el niño en esta edad tiene muchas dudas y quiere ser partícipe de las actividades y juegos, por otro lado, está el niño que no logra tener la misma confianza para iniciar un juego y participar en las actividades con los demás: “el poder realizar actividades independientes les da a los niños un sentido de competencia para controlar sus propias acciones y les brinda la oportunidad de hacerse responsables “(Villanueva, Poncelis y Vega, 2011 p. 21).

Para orientar la formación es importante tener presente que en la autorregulación, como en el autocontrol, “existe un valor para la supervivencia ya que es probable que la persona a lo largo de su vida, tenga que elegir opciones que le permitan desenvolverse mejor dentro de la

sociedad, además da como consecuencia la formación de una persona segura de sí misma y autónoma en sus decisiones.” (Galicia y Cárdenas, 2004)

Otro concepto importante vinculado a la autorregulación y el auto control emocional es la responsabilidad, la cual fortalece la autonomía. En este sentido, el papel de la autonomía posibilita al niño a que coordine sus puntos de vista y sus acciones con otros iguales a él y con otras personas que sean ajenas a su familia lo que le ayudará a superar el egocentrismo característico de su edad, (Arikado, 2005).

Para que el niño logre tomar sus propias decisiones desde el preescolar, debe participar en actividades para que desarrollen habilidades que le permitan desarrollar su autonomía.

Piaget (1962) afirma que “los niños desarrollan su autonomía de forma indisoluble en el terreno moral e intelectual y que el fin de la educación debe ser su desarrollo. La construcción de la identidad personal pasa por la norma moral del niño, en el periodo de 3 a 6 años, es heterónoma, es decir por obediencia al adulto. El niño valorará las acciones en función de lo que se alejen o no de las reglas impuestas por el adulto”.

Cuando se le ayuda demasiado a un niño en tareas que puede realizar por sí solo podríamos estar haciendo que piense que no es capaz de hacerlo. Es importante hacer que realicen actividades sencillas y también algunas que sean pequeños retos, no se deja de lado que el niño en ocasiones requiere de ayuda en ciertas actividades y la manera en que se le da la ayuda define la percepción que va a tener el niño sobre sus propias habilidades.

Entonces podemos afirmar que, la autonomía se puede entender como la capacidad de valerse por sí mismo para actuar de una manera independiente y responsable, además de que es imprescindible para el logro de la regulación del comportamiento, y que no solo se actúe por impulso, (Arikado, 2005).

Piaget (1981) sostiene que para lograrlo es necesario que el adulto deje su papel de autoridad para darle oportunidad al niño de participar en la definición de sus propias reglas, valores,

lineamientos de acción y dar camino a que desarrolle la capacidad de pensar independientemente.

Es normal que los niños pongan a prueba sus limitaciones en términos de habilidades físicas, comportamientos y expresiones de emoción y habilidades de pensamiento. Es importante tener un ambiente seguro y estructurado dentro del cual explore y enfrenten nuevos retos. Necesitan poner a prueba el nuevo conocimiento de que son seres individuales con algo de control sobre su mundo, esto es importante para su desarrollo, ya que no se sienten cómodos cuando los demás deciden lo que deben hacer y quieren guiarse por sus propias ideas y buscar sus propias preferencias, (Galárraga, 2009).

Otro de los aspectos que se considera importante retomar es el contexto social que influye en la forma de pensar de las personas. Por ejemplo, el niño cuya madre propicie el aprendizaje del nombre de los objetos va a pensar de una forma distinta a la de aquél cuya madre exprese órdenes breves y no platique con su hijo.

Es decir que mientras los padres prestan atención y cuidados a sus hijos le están ayudando a desenvolverse en el ámbito en el que se encuentren además de que les están ayudando a comprender y desarrollar estas competencias básicas que tienen que aprender a lo largo de su vida. Por ello, la importancia de la interacción y comunicación en la familia.

Por otro lado, la escuela es un contexto social donde la finalidad es que los estudiantes adquieran y desarrollen los conocimientos, habilidades y actitudes indispensables para adaptarse a un contexto intelectual para su vida futura. En la escuela la regulación de emociones requiere de aprendizajes que permitan la adaptación humana a los diferentes contextos. Vivir y aprender exigen que las personas reaccionen ante los acontecimientos de un mundo cambiante, y una vez que lo logran aprenden a regular esas reacciones, (Shonkoff y Phillips, citados en SEP, 2004).

Por todo lo que se vive a diario y los estados de ánimo que experimentamos tanto niños como adultos queda claro que la autorregulación se vincula con el reconocimiento y regulación del

comportamiento a partir de las emociones, y no a partir del impulso, sino permitiendo pensar antes de actuar y enfocar la atención en una tarea determinada.

El Programa de Educación Preescolar (2011) define entre las competencias que se deben promover en el niño, las relacionadas con la capacidad para autorregularse y que se observan en la expresión adecuada de emociones, la interiorización de reglas y normas de interacción, el control de sus impulsos y de necesidad de gratificación inmediata y el uso del lenguaje para regular su conducta en los distintos tipos de interacción con los demás.

En este caso es importante retomar que, las normas sociales son las reglas que deben seguir las personas para una mejor convivencia, a las que se deben respetar y ajustar las conductas, tareas y actividades del ser humano. Pero también es importante reflexionar cómo podemos medir una “adecuada” expresión de las emociones, cómo se interiorizan las reglas y normas de interacción y cómo se logra el autocontrol de los impulsos en los niños y niñas.

Uno de los aspectos a propiciar como lo especifica el programa es que los niños utilicen el lenguaje para crear acuerdos y expresen sus opiniones y necesidades y a su vez respeten la de los compañeros.

En el Programa de Educación Preescolar (SEP, 2004), se menciona que los niños que aprenden a regular sus emociones constructivamente enfrentan mejor sus decepciones, frustraciones y sentimientos que son dolorosos para él, que son frecuentes cuando son pequeños, y puede suponerse que, como resultado, no sólo son más felices sino que también se relacionan mejor con otras personas en el hogar, con las personas que los cuida y con sus compañeros de la escuela cuando juegan.

De acuerdo a esto podemos argumentar que el tener la capacidad de regular las emociones también ayuda a los niños a entender que las emociones son controlables, dominables y que se les puede utilizar y expresar apropiadamente (Abarca, 2003). Por lo que es necesario favorecer el reconocimiento de las emociones y pensar en estrategias que favorezcan su autorregulación.

Al principio, los padres o quien cuida a los pequeños intervienen directamente para calmar o tranquilizar al niño, constituyendo sus experiencias en torno de rutinas que son manejables y predecibles; estas conductas dan al pequeño un mundo predecible, reducen sus exigencias emocionales de las experiencias cotidianas y organizan sus propios esfuerzos por regular sus emociones, (Villanueva, Poncelis y Vega, 2011).

Las autoras antes mencionadas señalan que el estimular y propiciar hábitos que hagan entender el control de los impulsos y de las emociones ayudan a los niños a habituarse reconocer sus emociones, además de comprender que los esfuerzos que ellos realicen le permiten familiarizarse con estas habilidades de control de acuerdo a su personalidad.

Por otro lado, “el establecimiento de relaciones interpersonales fortalece la regulación de emociones en los pequeños y fomenta la adopción de conductas prosociales en las que el juego desempeña un papel relevante por sus potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización y control, la creación de estrategias para la solución de conflictos, así como de algunas disposiciones: cooperación empatía, respeto y participación en grupo” (SEP, 2011 p.75), por lo que el juego es la estrategia utilizada en este proyecto.

Se investigó el beneficio que el juego proporciona a los niños para desarrollar experiencias que permitan poner en practica la capacidad de identificar sus emociones y actuar tomando como referencia las reglas además de que en la actividad del juego, el niño logra articular conocimientos, emociones, sentimientos y relaciones interpersonales. Es decir el juego favorece el desarrollo social, Saracho (1998) menciona que los niños encuentran en el juego situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás y adquirir conceptos de amistad también aprenden a ser disciplinados y a seguir reglas o esperar su turno para participar en cada juego.

Vygotsky (1988), enfatiza la importancia del juego en edad preescolar ya que las interacciones sociales que se presentan durante éste guían al niño a familiarizarse con normas y reglas sociales, el juego con sus pares se hace una actividad central del desarrollo del niño, sin dejar de lado que necesitan tiempo para ellos mismos.

Para ampliar lo anterior Villanueva, Poncelis y Vega (2011 p.18), mencionan que el juego que contribuye a la autorregulación en edad preescolar debe tener las siguientes características:

- Situaciones imaginarias
- Roles
- Variedad de temas
- Uso del lenguaje
- Reglas definidas con claridad

Conforme a lo anterior el juego tiene estas características que favorecen a la autorregulación, lograr tomar un rol y tomar turnos en los juegos, su imaginación y creatividad permite que su juego tenga muchas posibilidades de ampliar las temáticas y adquieran nuevas experiencias, con el uso del lenguaje se comunican tomar turnos y expresan sus opiniones además incrementan su capacidad de regulación interna con reglas y planes para guiar su comportamiento.

Anteriormente con frecuencia algunas personas creían que el ir al preescolar significaba solo jugar. Actualmente se sabe mucho sobre el juego en la etapa preescolar y su importancia para promover la autorregulación, pues en el juego los niños ensayan conductas que observan de otros, poner en práctica estrategias de solución de problemas, se ajustan a las reglas y se enfrentan a varias emociones que deben controlar si desean seguir en el juego.

Es importante cuestionarse: ¿Cómo aprenden los niños a esperar su turno? ¿A cumplir con las reglas? Pues en los juegos sus propios compañeros no los dejan hacer lo que quieran: o cumplen con las reglas o no juegan. Los niños pequeños pueden trabajar en equipos o en parejas; al principio no es fácil, pero tienen que aprender a trabajar de esta manera desde pequeños.

El juego es una de las principales actividades en el niño preescolar, es un factor fundamental para el niño en esta etapa, ya que el acercamiento del niño a su realidad y el deseo de



comprenderla y hacerla suya ocurre a través del juego, que es el lenguaje que mejor maneja. Los comportamientos que el niño presenta se manifiestan a través del juego, es el medio por el cual el pequeño pueda interactuar en el mundo que lo rodea, además de que es una forma de que el descargue su energía, expresar sus deseos, necesidades, sentimientos, y al mismo tiempo mediante el juego crea y recrea las experiencias vividas.

En educación preescolar, el juego no es un simple entretenimiento, sino que al jugar, el niño interactúa y se relaciona dependiendo de su particular naturaleza, al convivir con otras personas va interiorizando su propia imagen, conociendo sus aptitudes y limitaciones, reconociéndose a sí mismo como diferente de los otros y al mismo tiempo forma parte de un grupo.

“El juego es una proyección del mundo interior y se contrapone al aprendizaje, en el que se interioriza en el mundo externo hasta llegar a hacerlo parte de uno mismo. En el juego transformamos el mundo exterior de acuerdo con nuestros deseos, mientras que en el aprendizaje nos transformamos nosotros, para transformarnos mejor a la estructura de ese mundo externo”. (Bruner, 1983 p.23)

Por lo tanto hay muchas razones para procurar dejar al niño libre en un clima de confianza para expresarse, con buenos modelos culturales a los que pueda imitar y que además sirvan de ejemplo para la actuación, pues el juego en estos casos hace que los pequeños sigan roles y que él se adapte a diferentes personajes, el tema elegido o las necesidades de las situaciones que se presenten así como a las normas dentro y fuera del aula.

Como nos dice Montañés (2000) en su libro “Juego en el medio escolar”, los niños deben considerar las exigencias del entorno y los requerimientos y propuestas de sus compañeros de juego, es gratificante para el desarrollo afectivo del niño pues es a través del juego las personas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

Por todo lo anterior se destaca que el adquirir la autorregulación en el niño es importante para un pleno desarrollo, y que lo involucra varios factores tanto familiares escolares, culturales, sociales y de las características personales que va adquiriendo el niño.

El juego favorece el desarrollo del autocontrol en el niño y bien se dice que es un factor importante por que conforma aspectos que hacen que el niño adquiera habilidades necesarias para adaptarse a lo cotidiano y pueda resolver problemáticas con facilidad de acuerdo a las experiencias que con él adquiere de manera grata y divertida.

### III. Justificación

El preescolar es un nivel educativo en el cual se pueden observar las actitudes, habilidades, necesidades y destrezas que van teniendo los niños a lo largo del ciclo escolar. En este sentido es necesario enfatizar la importancia de que los alumnos reciban atención por parte de los docentes y padres de familia para favorecer en su desarrollo integral, será preciso crear ambientes de aprendizaje que ayuden a formar individuos con la capacidad de adaptarse a una sociedad, valerse por sí mismos y aprenda habilidades para regular su conducta.

De acuerdo a esto el ambiente de aprendizaje ayudará al niño a darle un bienestar emocional, ya que al entrar al preescolar es necesario introducirlos al nuevo contexto social se adapte a él, desarrolle su autoestima y que tenga la iniciativa de participar en tareas diarias educativas y sociales progresivamente.

Para complementar esto el campo formativo Desarrollo Personal y Social en el Programa de Educación Preescolar (2011 pp. 74), describe que en el desarrollo del niño influyen varios aspectos con los que va construyendo la identidad personal y a su vez va adquiriendo las competencias emocionales y sociales. Este desarrollo da inicio en el ámbito familiar, desde muy temprana edad los niños buscan la forma de comunicar lo que necesitan o quieren en este caso los adultos serán quienes eduquen para hacerlos competentes y sea más rápida su adaptación en los ámbitos en los que se desarrollen.

Como anteriormente se ha mencionado la problemática que se presentó en los alumnos de primero de preescolar fue que ellos tienen dificultades para cumplir un rol cuando juegan, no respetan turnos, en el salón de clases hablan al mismo tiempo y no se hacen entender, se anticipan en actividades, no escuchan las indicaciones, pocos colaboran a la hora de recoger y acomodar los materiales, aunque están los pecheros suelen poner algunas de sus cosas en el piso, cuando llega el momento de trabajar en equipo se les dificulta llegar a algún acuerdo, hay niños que quieren hacerlo todo mientras que otros prefieren no participar solo observar.

¿Cómo lograr en este proyecto de intervención que los niños logren desarrollar habilidades de autorregulación en su conducta?, mediante la elaboración de situaciones didácticas de diagnóstico que se realizarán durante dos semanas, se observan seis indicadores y se registraran las dificultades y necesidades que cada uno de los niños presente mediante el proceso.

Por medio de este proyecto se pretende diseñar estrategias que propicien el desarrollo de habilidades para que el niño autorregule su conducta. Por tal motivo se considera primordial fomentar actividades significativas que sean útiles para las experiencias que los niños adquieran en esta etapa, estarán presentes en su futuro, por lo mismo es necesario que las actividades propuestas se conviertan en logros que beneficien a los alumnos en el desarrollo de habilidades que autorregulan su conducta.

## IV. Contexto

Las conductas que hay dentro de la familia y la escuela forma un papel muy importante para la autorregulación de las mismas, la actividad docente cumple funciones importantes para el desarrollo integral del niño por lo que hay que trabajar para lograr esta integración al nuevo contexto social que se encuentran al entrar al nivel preescolar.

El proyecto de intervención se realiza en la institución educativa particular llamada "Soumaya" en el grupo de 1° de preescolar con alumnos de 4 años, la cual se encuentra ubicada en el Distrito Federal en la Delegación Tláhuac, Colonia San Francisco Tlaltenco, cuenta con tres grupos: 1°, 2° y 3°, la población cuenta con una posición económica media, la zona en donde se encuentra la escuela posee todos los servicios públicos.

La mayoría de los niños que acuden a esta escuela son hijos únicos o los más pequeños de la familia con edades de 4 a 5 años, ellos tienen acceso a la tecnología como los videojuegos, celulares, tabletas electrónicas, por lo que se escuchan comentarios de los alumnos sobre las cosas que suelen hacer en casa como ver televisión, jugar videojuegos, y algunas otras distracciones que les proponen los padres para tenerlos entretenidos por tiempos largos sin que convivan con las personas o con algún otro niño y puedan ampliar sus experiencias que lo hagan desarrollar habilidades cognitivas y sociales.

En la sociedad actual el ritmo de vida es rápido y complejo, por lo cual los padres de familia que trabajan en ocasiones piden apoyo para el cuidado de sus hijos. En el colegio Soumaya los papás llevan por las mañanas a sus hijos pero en la salida a la mayoría de los alumnos los recogen los abuelos y pasan las tardes con ellos mientras esperan a sus padres a que lleguen de trabajar, les ofrecen tiempos muy acelerados debido a esto los niños esperan a que se les realicen tareas que les corresponden, esto agiliza el tiempo con el que los adultos cuentan haciendo más difícil su desarrollo autónomo y autorregulado del niño.

Los niños tienen un comportamiento y hábitos que traen de su contexto familiar y se reflejan cuando llegan al aula, es difícil que los niños puedan manejar sus emociones que en un momento dado presentan con sus familiares, ellos aprenden a seleccionar a las personas que les dan el consentimiento para romper reglas, no respetar acuerdos y hábitos de convivencia que les afectan personalmente.

## V. Diagnóstico inicial

El diagnóstico se realizó durante dos semanas a partir del día 11 al 22 de marzo del 2013, a doce alumnos de 4 años de edad mediante actividades que permitieron identificar a partir de seis indicadores las conductas de los niños (Ver Anexo 1) estos indicadores se establecieron de acuerdo a las actitudes de los niños para posteriormente graficar los resultados obtenidos.

La mayoría de las actividades se hicieron para el trabajo en equipo, (algunas serán permanentes), procurando fueran dinámicas y atractivas para los alumnos con el propósito de que todos participaran, se pensaron en actividades lúdicas para observar actitudes y habilidades de cada niño ya que ellos en el juego presentan un comportamiento espontáneo, es una de las actividades que realizan con naturalidad en su vida cotidiana.

De acuerdo a la problemática planteada anteriormente, se analizó cuál era el campo formativo con el que se debería de trabajar para comenzar a diseñar las situaciones didácticas de diagnóstico y lo que se pudo retomar fue que, en el campo formativo Desarrollo Personal y Social se hace referencia sobre las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal y de las competencias emocionales y sociales. La comprensión y regulación de las emociones y la capacidad para establecer relaciones interpersonales son procesos estrechamente relacionados, en los que las niñas y los niños logran un dominio gradual como parte de su desarrollo personal y social, (PEP, 2011 p.74).

De ahí se partió para después tomar el aspecto identidad personal para favorecer la competencia: Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa y el aprendizaje que se espera lograr es: se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone.

Tomando en cuenta el aprendizaje esperado y los comportamientos de los niños se crearon los seis indicadores, el primero de los indicadores fue si espera su turno para participar ya que se observó que su atención en algunos momentos la tenían enfocada a otras cosas que llamaban

su atención además de que cuando tenían que participar algunos llegaban a mostrar timidez o cambiaban de tema, en ocasiones cuando se le daba la palabra al niño que estuviera alzando la mano otros interrumpían sin respetar al compañero, o simplemente en los juegos se notaban ansiosos.

Otro indicador que surgió en el aula fue, realizan tareas que se le designaron en una actividad grupal, la mayoría de los alumnos trabajaban en grupo, con sus diferencias de ideas y opiniones llegando a algunas discusiones.

El siguiente indicador delimitado fue, si el niño sigue las reglas del aula establecidas por el grupo. El indicador número cuatro es el trabajo en equipo, lo que se pudo observar fue que algunos de los alumnos no se integraban por sus diferencias y actitudes por ejemplo no saber compartir el material o pelear por una misma cosa, por no esperar su turno o respetar la opinión de los otros.

Desempeña el rol que le fue asignado en un juego lo que el rol del juego es un indicador que se plante por algunos aspectos donde se notó que no todos los niños seguían las normas, por ejemplo cuando se organizaba una actividad lúdica no todos los niños respetaban las reglas del juego. En el juego de sonidos y características de animales a cada niño se designaba un animal por ejemplo alguien iba a ser el perro, el gato, un caballo, entre otros, donde se pedía que cada uno al frente pasara y actuará como era su animal y en ocasiones se les dificulta pues no desempeñaban este rol, querían el de otro compañero.

Colabora en actividades de limpieza de los espacios que utiliza. El hablar de este indicador queda claro que en ocasiones hasta los adultos podemos llegar a ser desordenados pero fue planteado para una mejora de acuerdo a los hábitos que los niños llegaban a presentar cuando se les indicaba que tomarán algunos materiales y se regresaran a su lugar o el simple hecho de llegar y ordenar sus mochilas y loncheras en los percheros y mesas asignadas, el adquirir esos hábitos a temprana edad ayudará a desarrollar competencias para toda su vida, otro ejemplo es separar la basura en inorgánica y orgánica. Con estas pautas se busca mejorar las actividades del salón de clases.



Lo que se valoró en este diagnóstico fueron los hábitos que tenía cada niño. Conforme a esto se diseñaron las diferentes actividades para que los niños desarrollen competencias que les ayuden a mejorar su autorregulación.

Después de la realización de las actividades de diagnóstico se graficó el número de veces que presentaron los comportamientos observados de cada uno de los niños, de acuerdo a los seis indicadores antes mencionados.

A continuación se presenta la situación didáctica de diagnóstico y las gráficas descritas con los logros y dificultades que presentaron los niños durante estas dos semanas de observación.

Situación Didáctica de Diagnóstico

**Propósito fundamental: Adquiera habilidades para regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.**

Campo Formativo	Aspecto	Competencia que se favorece	Aprendizaje Esperado
<b>Desarrollo personal y social</b>	Identidad personal	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone.</li> </ul>
			<p>Indicadores</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Espera su turno para participar</li> <li>2. Realiza tareas que se le designaron en una actividad grupal</li> <li>3. Sigue las reglas del aula establecidas por el grupo</li> <li>4. Trabaja en equipo</li> <li>5. Desempeña el rol que le fue asignado en un juego</li> <li>6. Colabora en actividades de limpieza de los espacios que utiliza</li> </ol>

## Secuencia Didáctica

### Actividades:

#### “EI RALLY”

- Se les preguntará a los alumnos si ellos ¿Saben que es un rally? , ¿En algún lugar han escuchado la palabra rally? ¿En dónde? ¿Saben en qué consiste un rally?
- Posteriormente se platicara con los alumnos acerca de que es un rally, se dirá que el rally: es una competición en donde cada participante compite y que debe completar las actividades en el menor tiempo posible. El ganador es aquel que haya empleado menos tiempo para completar la carrera. Se les explicará que el rally que se realizará son pruebas de habilidad y destreza. Se cuestionara ¿Si a ellos les gustaría jugar al rally?, tratando de motivarlos y animarlos a participar.
- Primero se explicará el recorrido apoyándose en un croquis que se tendrá que hacer en el pizarrón donde se simulen las estaciones que tendrán que recorrer se les explicará a los niños algunas reglas para poder jugar como que deberán participar todos los integrantes del equipo, deberán cumplir las indicaciones de cada estación, en el menor tiempo posible y se apoyará a los alumnos a tomar acuerdos para el juego.
- Se organizarán los equipos por medio de alguna dinámica de números se les asignará un número del 1 al 4 entonces a los niños que se les asigne el número uno tendrán que hacer un equipo, todos los número dos en otro, los numero tres se juntaran también y los número cuatro en el último equipo, se animara a escoger un color para su equipo para que lleven en la mano un cacho de listón que les permita identificarse como miembros de su equipo.
- La actividad comenzará estableciendo las cuatro estaciones que consistirán en lo siguiente:  
**ESTACIÓN 1: “¿Cómo son mis amigos?”**  
En la actividad ¿Cómo son mis amigos? Se le pondrá un pliego de papel a cada equipo, la maestra menciona que al llegar a la estación tienen que dibujar uno a uno a sus compañeros hasta completar a todo el equipo, colocando solo un marcador o crayola para el equipo, la maestra observara cómo los alumnos se ponen de acuerdo de quién y cómo realizarán la actividad.  
**ESTACIÓN 2: Comiendo donas.**  
Se colocará una dona que cuelgue de un hilo para cada equipo, se explicará que deben comérsela entre todos los integrantes, se afirmara que no tienen que utilizar las manos, se pueden mover de la manera que ellos decidan para acercarse a la dona sin olvidar que todos tienen que comer una parte, cada equipo tendrá que utilizar sus propias estrategias y habilidades.

### **ESTACIÓN 3: “El tesoro escondido”**

En esta estación tendrán que buscar plumas de pollo que estarán escondidas dentro de una tina grande con muchos globos inflados, se meterán en total doce plumas de pollo, cuatro de cada color de los equipos por ejemplo: cuatro verdes, cuatro azules, cuatro amarillas y cuatro rojas para que niño por niño entre a la tina y los cuatro integrantes del equipo tenga una.

### **ESTACIÓN 4: El rompecabezas.**

En esta estación se le dará un rompecabezas de 9 piezas a cada equipo para que entre todo el equipo lo armen, será armado en un espacio donde todos los niños observen y puedan participar para concluir con las estaciones del rally, y al final se preguntarán las estrategias que utilizaron para armarlo.

Ya que estén preparadas las estaciones se recorrerán con los equipos las estaciones para que conozcan su ubicación y se explicará la actividad que se va a realizar en cada una. Las estaciones se podrán identificar a través de carteles que digan el nombre y el número de la estación, además de que se harán cuatro banderines para cada estación con los colores de los equipos y se les indicara a los niños que cada que terminen de realizar la dinámica tomaran su banderín y seguirán avanzando al siguiente reto del rally.

- Se llevará a cabo el Rally acompañando a los alumnos durante el recorrido como un apoyo en caso de ser necesario tratando de intervenir lo menos posible.

-El ganador será el equipo que haya recolectado todos los banderines de cada estación y lo haya hecho en el menor tiempo.

-Se llevarán monedas de chocolate y se les pondrá un cordón para simular que son medallas, estas se darán a todos los participantes del rally, al equipo ganador además de su medalla también se les dará un diploma.

### **- Evaluación grupal del Rally**

#### **Aspectos a Evaluar**

-Si los alumnos aceptan participar conforme a las reglas establecidas

-Si los alumnos proponen normas para el juego

-Si los alumnos utilizan el lenguaje para hacerse entender, expresan sus dudas y sentimientos.

-Si los alumnos toman en cuenta las opiniones de sus compañeros

## Secuencia Didáctica

### Actividades:

Se realizarán varios juegos en donde se motivará y se guiará de los niños para hacer que participen en cada uno de estos. Se hará que jueguen para que logren un trabajo en equipo también tengan una participación individualmente, además de que todos consigan involucrarse, aprendan a respetar turnos y sigan su rol en el juego.

#### Inicio

Indagar acerca de los conocimientos previos de los niños y niñas referente a los juegos de mesa, se preguntará ¿Han jugado algún juego de mesa? ¿Qué juego fue el que jugaron? ¿Con quién jugaron?

#### Desarrollo

Se realizará un juego por día se comenzará jugando a la “lotería” y a continuación se dan las pautas para esta actividad:

#### Actividad 1 “ LA LOTERÍA”

Se les preguntará a los niños si han observado que en algunas ferias se juega a la lotería, si les gustaría que se represente el ambiente que se vive en las ferias cuando se juega a la lotería.

Se les pedirá que hagan pareja con alguno de sus compañeros, recordando que nadie tiene que quedar sin pareja después se les mostrarán las tarjetas y láminas de la lotería que en esta ocasión será con imágenes de frutas para facilitar el juego a los alumnos. Se preguntará quiénes son los que han jugado el juego de la lotería, para que expliquen como lo hicieron y se tomarán en cuenta las reglas que mencionen y las que no les parezcan buenas se podrán modificar y deberán proponer algunas otras los niños.

En orden pasarán pareja por pareja a escoger alguna de las tarjetas que sean colocadas en una mesa al centro del salón, ya que tengan sus tarjetas se dará un tiempo para que observen las imágenes que tienen sus tarjetas, la maestra será quien vaya diciendo el nombre de las frutas de las tarjetas entonces pondrán atención para que puedan escuchar el nombre de la imagen de las tarjetas, según vayan pasando los nombres con semillas van a colocarlas en la imagen correspondiente y cuando ya hayan llenado con las semillas sus tarjetas entonces dirán “lotería”

Los ganadores serán los que llenen su tarjeta y se checará que en verdad ya hayan sido mencionadas todas las imágenes de su tarjeta.

El siguiente juego de mesa será el Jenga y a continuación se explicará el modo con que se jugará.

## Actividad 2 “JENGA”

Hay que motivar a los niños para que se interesen en el juego se preguntará ¿alguna vez han jugado JENGA? Posteriormente se les explicará en qué consiste el juego y se mostrarán las fichas del juego.

Esta vez se dividirá el grupo en tres equipos de cuatro niños, cada uno de los equipos se pondrá su nombre, se pedirá que los integrantes propongan el nombre de una fruta que sea de su agrado, ya que todos hayan dicho su fruta tendrán que ponerse de acuerdo para escoger el nombre de una de las frutas menciona y así poner el nombre a su equipo se mencionaran las reglas y en ese momento en una mesa se construirá la torre y a su vez la maestra tendrá que explicar las reglas simulando lo que se pide por ejemplo: deben usar solo una de las manos para sacar los bloques y colocarlos ordenados en la parte superior de la torre y ella realizará la indicación. Se explicará a los niños que una vez que la torre está construida, se puede esperar 10 segundos antes de empezar a sacar las piezas para asegurarse que la torre no caiga en el primer intento. Se pedirá que los miembros de cada equipo proponga a uno de sus integrantes para que sea su representante, ya que se tengan los representantes de los tres equipos se repartirá un dado a cada uno de ellos después los tres lanzaran su dado sobre la mesa y se registraran en el pizarrón el número que obtuvieron al lanzar el dado, se tomará de referencia el resultado mayor para que ese sea el equipo que juegue primero y al final el menor número de puntos obtenidos.

Ahora si se armara la torre y el primer equipo comenzará a jugar los otros compañeros solo observaran sin mover la mesa y para que cuando se caiga la torre ellos mismo armen nuevamente la torre y el equipo siguiente juegue. El juego se acaba cuando la torre se cae. Los niños de cada equipo que hayan tirado la torre van a ser los encargados de recoger y guardar las piezas en su caja para colocar el juego en el área lúdica.

Por último se les preguntará a los niños si ¿fue complicado el juego?, ¿Qué sintieron cuando tenían que sacar una pieza?

Se continuará con el juego la pirinola.

## Actividad 3 “LA PIRINOLA”

Se llevará una pirinola al salón de clases para mostrársela a los niños se les preguntará si ¿algún día han jugado con alguna pirinola? A los que sí han jugado se les pedirá que comenten cómo jugaron, los otros niños tendrán que escuchar como es el juego, luego la maestra complementará la explicación de los niños que participen. Se dirá que la pirinola es un juego que se utiliza como diversión y que los adultos en ocasiones lo juegan con dinero, podrían ganar pero también corren el riesgo de perder su dinero, la pirinola tiene seis caras planas y se puede jugar con dos o más personas.

Ahora se les explicará que el juego comienza cuando el primer jugador hace girar la pirinola con la mano y ya que todos hayan puesto en el centro una de sus fichas, en cada una de las cuales hay escrita una leyenda: cuando la pirinola deje de girar, el jugador en turno hará lo que dice la leyenda de la cara que haya quedado boca arriba; ésta, generalmente, ordena al jugador que tome o que deje cierta cantidad de fichas de la pila inicial, que en este caso ustedes usaran dulces en lugar de fichas. En caso de que la cantidad a tomar sea todo, el montón se vuelve a formar como al inicio del juego es decir ustedes tendrán que volver a poner uno de sus dulces.

Se preguntarán las dudas de los niños para aclararlas, después se pedirá que todos los niños se sienten en círculo en el suelo. Se pondrá una bolsa de dulces para que tomen 10 cada uno de los niños para cuando giren la pirinola pongan o tomen la cantidad que se indica en la pirinola por ejemplo: puede caer “pon uno” y el niño que giró la pirinola va a poner un dulce, después le toca girar a otro la pirinola podría caer “toma uno, pon dos, toma dos, todos ponen o toma todo” entonces deben hacer lo que se pide. El que logre recolectar más dulces será el ganador.

El último juego de mesa será el memorama

#### Actividad 4 “el memorama”

Se comenzará cuestionando a los niños acerca de los memoramas: ¿alguna vez han jugado al memorama?, ¿les gustaría jugar?, la maestra motivara diciendo a los niños que el memorama es un divertido juego y se les mostrará uno formado con la temática animales, frutas y colores.

Se explicará que el juego consiste en que las tarjetas se pondrán sobre las mesas de manera que no se vea el dibujo y serán devueltas por los niños, las reglas del juego serán que cada niño tomará un turno y volteara dos tarjetas, si son iguales se quedara con ellas, si no las devolverá a su lugar y así sucesivamente, hasta que se acaben las tarjetas y gana el niño que tenga más pares.

Se les indicará lo siguiente:

Se harán equipos de tres integrantes para después repartir los memoramas en una mesa van a colocar las tarjetas como anteriormente se indicó y empezarán el memorama con seis pares de dibujos que deberán encontrar. Voltearan alguna carta para ver qué dibujo contiene, después voltearan una segunda carta; si encuentran el par las cartas se quedarán volteadas para que los compañeros corroboren que si sea el par para que puedan recogerlas, en caso contrario deben volver a voltear las dos tarjetas.

Una vez que hayan encontrado todos los pares comenzarán a contarlos para ver quien obtuvo más pares.

Al final se preguntara:

¿Les gusto la actividad?, ¿Qué les pareció?, ¿les fue difícil recordar los lugares de las tarjetas? Y se observará que se hayan respetado los turnos para voltear las tarjetas.

Por último se retoman todos los juegos realizando la actividad titulada “Rincón de juegos”

#### Actividad 5

“Rincón de juegos “

Consistirá en reunir a los niños por equipos de tres integrantes cada uno, en cuatro mesas se pondrán los juegos antes planteados para que por equipos se sienten en una de las mesas y se rotarán los equipos, para que todos tengan la oportunidad de jugar los otros juegos. Se indicará que cuando su juego haya terminado tienen que pasarán a la mesa de los compañeros que también hayan terminado su juego, esto será realizado durante media hora aproximadamente. Cada equipo, tendrá un juego diferente y jugarán de acuerdo a las reglas acordadas por cada juego.

Para finalizar se preguntara:

- ¿Qué fue lo que más les gustó?
- ¿Cuál fue el juego que les gustó más?
- ¿Cuál no?
- ¿Qué se les dificultó?

RECURSOS:

- Lotería de Frutas
- Pirinola
- Memorama de figuras (uno por cada equipo).
- Jenga
- Dados

#### ACTIVIDADES PERMANENTES

Se realizarán actividades permanentes para que los niños vayan adquiriendo habilidades que les ayuden a autorregular su conducta, a continuación se presenta las actividades a realizar:

En el salón hay varios materiales didácticos entre ellos están los bloques y en estas actividades se utilizarán estos bloques de construcción para que el niño decida qué construir, cómo construirlo y quién quiere que le ayude a construir y, luego, los niños organizarán y planificarán su edificio. Cuando hayan terminado, pueden mirar su edificio y decidir si lo tumban y construyen otra cosa o dejan los bloques de lado y pasan a otra cosa. Y así este pensamiento organizado ayude a niños en edad preescolar a desarrollar



la autorregulación, el autocontrol y el trabajo en equipo.

Se apoyara del juego de simón dice para cuando tengan que guardar sus cosas, poner en su lugar sus materiales, tomen el mantel para la hora de tomar sus alimentos, limpien su mantel y pongan su basura en los botes.

**“La vara parlante”**

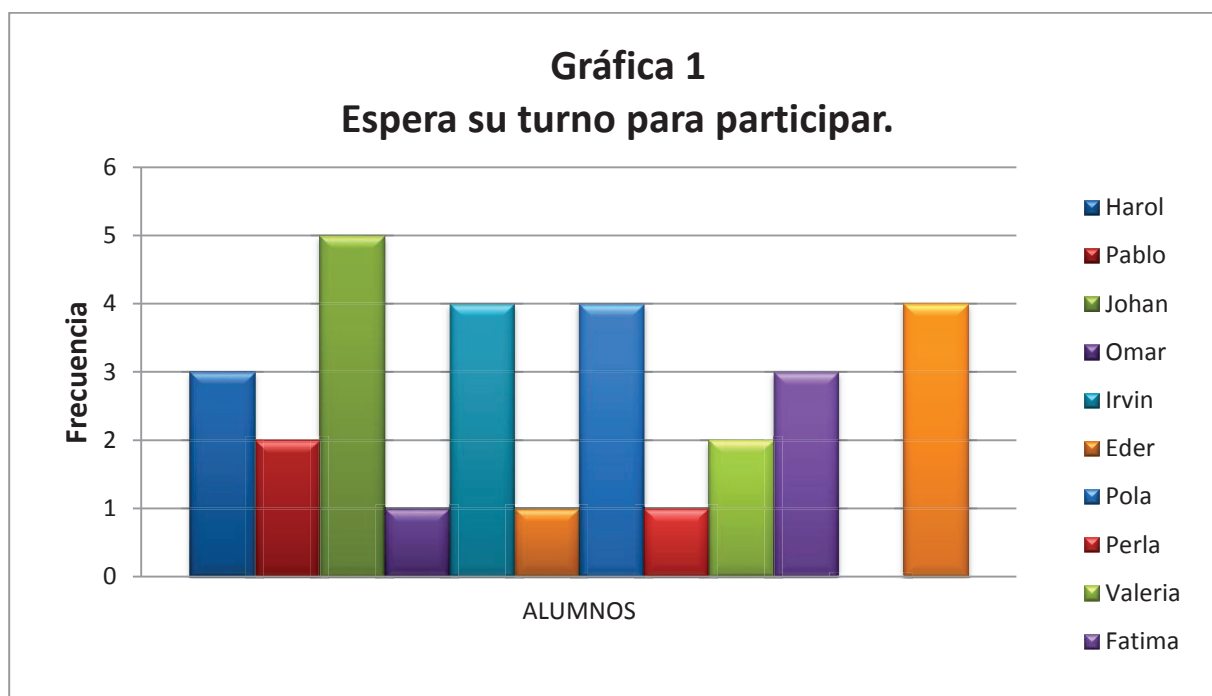
Las varas parlantes son una excelente manera de enseñar a los niños a escuchar a los demás cuando hablan. Los niños deben aprender a anticipar pacientemente este juego con la esperanza de ser llamados para sostener la vara. Se les pedirá que se sienten en un círculo y al final del día cuando se hace el recuento de las actividades diarias. Los niños levantan sus manos para responder a las preguntas. Se llamará a uno de los niños y la maestra le dirá toma la vara parlante. Todos los demás estudiantes deben mirar al niño con la vara mientras está hablando. Sólo el niño con la vara puede hablar es una de las reglas del juego. Esto también puede ser usado para mostrar y contar por la mañana a los niños que asistieron a la escuela, cuántas niñas y niños o en cualquier momento que sea pertinente aplicar el juego y así desarrollen nuevas habilidades para hablar y escuchar.

**Aspectos a Evaluar**

- Si los alumnos aceptan participar conforme a las reglas establecidas
- Si los alumnos proponen normas para el juego
- Si los alumnos utilizan el lenguaje para hacerse entender, expresan sus dudas y sentimientos.
- Si los alumnos toman en cuenta las opiniones de sus compañeros

## Resultados del Diagnóstico

Las siguientes gráficas representan los datos retomados de la observación durante las dos semanas de la aplicación de las actividades de diagnóstico que han permitido analizar el comportamiento de cada uno de los niños, los seis indicadores se retomarán nuevamente a continuación: esperan su turno para participar, realizan tareas que se le designaron en una actividad grupal, siguen las reglas del aula establecidas por el grupo, trabajan en equipo, desempeñan el rol que le fue asignado en un juego o si colaboran en la limpieza de los espacios que utilizan.

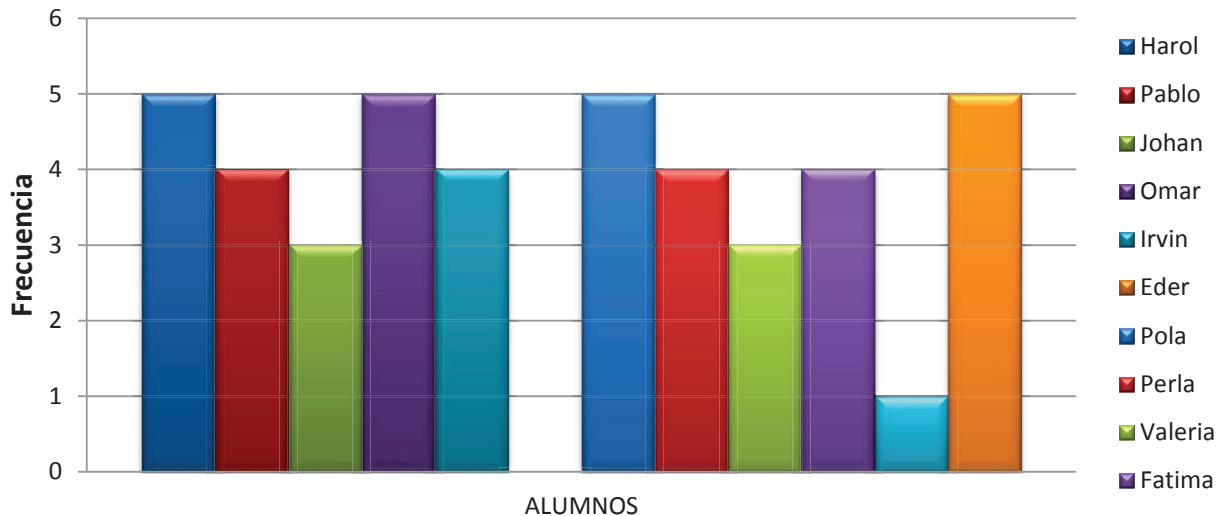


En la gráfica número uno se observa si los niños logran esperar su turno para participar. Perla, Eder y Omar fueron los niños con menor habilidad para esperar su turno al participar en algunas actividades, Santiago no logró respetar su turno en los juegos y actividades durante las dos semanas del diagnóstico, Harol, Pablo, Fátima y Valeria son quienes en ocasiones respetaron el tiempo de su participación y la de los demás mientras que Johann, Irvin, Paola y Amayte estuvieron más atentos y con un poco de calma en las actividades.

Los niños estaban muy entusiasmados por jugar, pero aunque no era su turno ellos ya querían mover las tarjetas o las fichas de los juegos, Omar estuvo muy nervioso, le tocó participar en uno de los equipos en donde también estaba Perla, ella era quien tenía el turno antes que él y como se adelantaba para participar en el juego provocó que Perla se molestara.

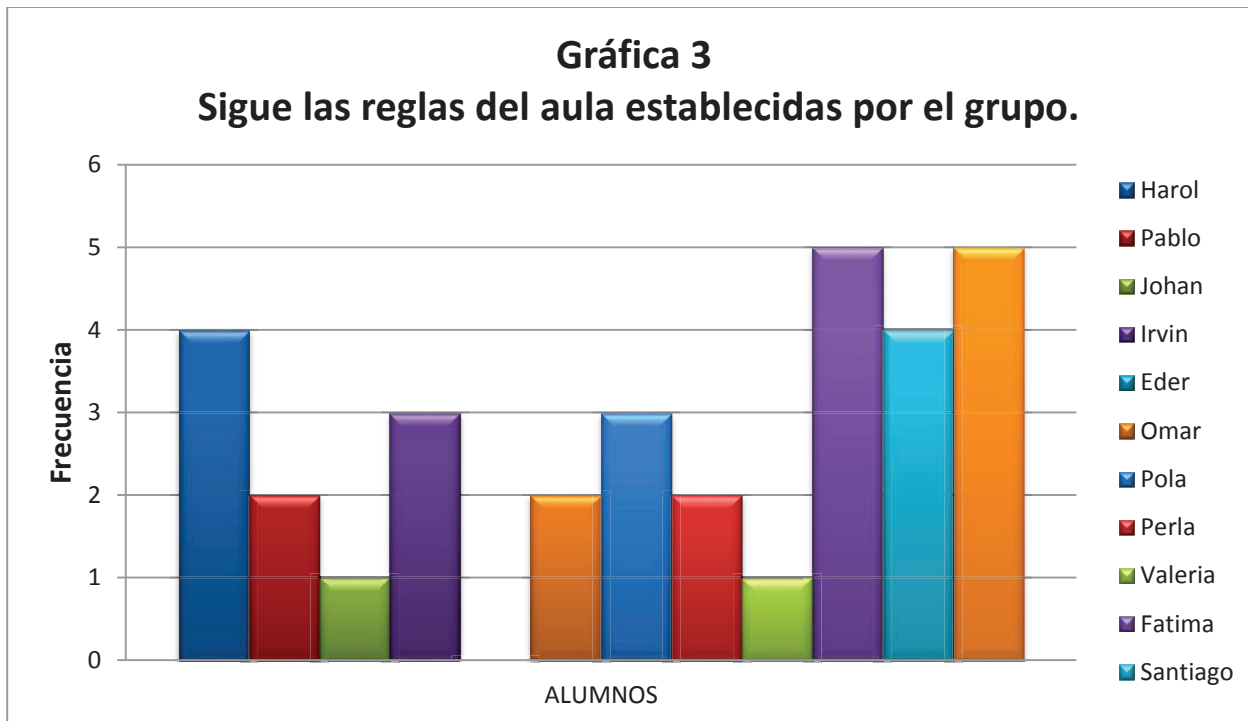
De forma general se puede observar que los niños no logran tener paciencia cuando llega el momento de participar en los juegos y actividades que se les presentaron durante estas dos semanas.

**Gráfica 2**  
**Realiza tareas que se le designaron en una actividad grupal.**



En la observación de la gráfica dos se presenta como resultado que Eder, Valeria, Johann y nuevamente Santiago fueron de los niños que tuvieron poca participación al tener que realizar las tareas asignadas en actividades grupales, Pablo, Irvin, Perla y Fátima se mostraron con poca disposición para cumplir con las tareas, quienes más realizan las tareas que se le designaron fueron Harol, Omar, Paola y Amayte.

Cuando se jugó a la lotería a los niños se les presentó dificultad en el juego al tener que poner los frijoles en su tarjeta, en el momento en que se les mencionó el nombre de las tarjetas se confundieron un poco por lo que unos llenaron las casillas sin seguir el orden y lo que le sucedió a Paola, fue que al término no logró llenar su tarjeta. Eder siempre se mostró inconforme con lo que le tocaba hacer en los juegos, su negación y en ocasiones enojos no lo dejaron disfrutar los juegos. Fátima colaboró con las tareas de los demás, en algunos juegos les dijo lo que tenían que hacer y como lo tenían que hacer según su criterio, en los rincones de juegos de mesa se ubicó a Eder y Santiago en el equipo de Fátima pero no llegaron a un acuerdo pues a Eder le molestó la actitud de Fátima, al principio dejó que le explicara después desesperado le dijo ¡no me digas que tengo que hacer, yo voy a jugar como yo quiera! finalmente ninguno de los dos logró realizar lo que se pedía en la actividad grupal.

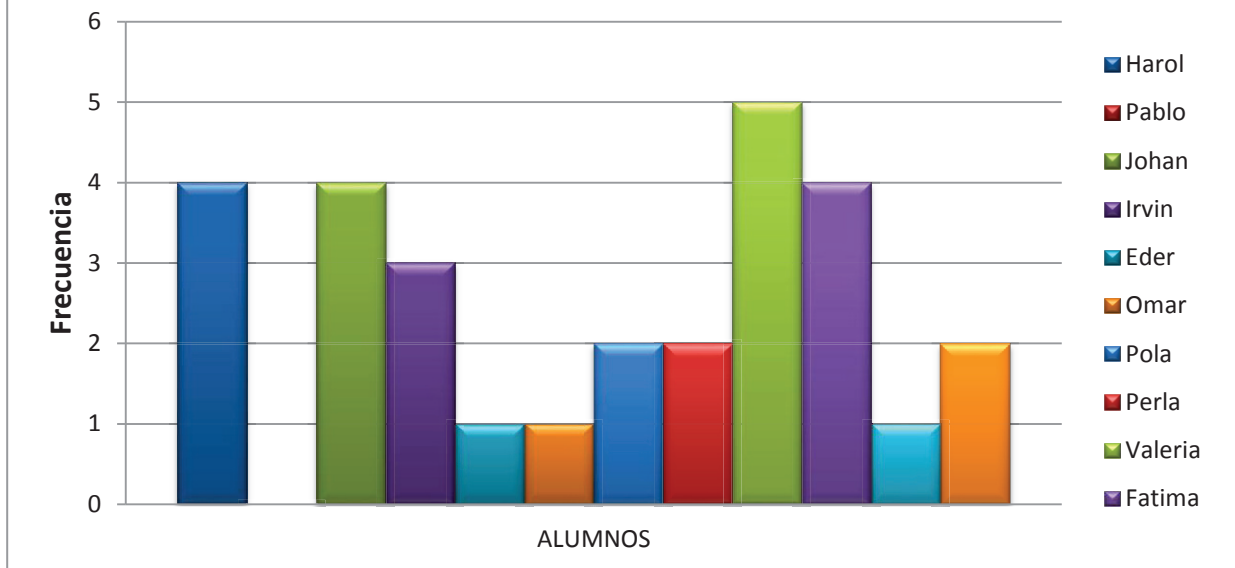


Esta gráfica muestra que a los niños se les dificulta seguir las reglas del aula establecidas por el grupo, en el caso de Amayte y Fátima siguieron las reglas con más frecuencia, a comparación de sus compañeros Amayte es una de las niñas más comprometidas con las cosas que hace, Harol, Santiago, Irvin y Paola en ocasiones respetaron las reglas, los niños que pocas veces lo hicieron fueron Pablo, Omar, Perla, Valeria y Johann finalmente quien no lo realizó ni una sola vez fue Eder su inquietud lo hizo que no cumpliera las reglas.

Cuando llegó el momento de jugar al “lobo y el cordero” se presentó el siguiente conflicto: cuando debían de cambiar el papel de ser cordero a lobo Pablo no quería dejar de ser un cordero se resistió discutiendo, él no aceptaba la regla de que por haberse soltado de la fila tenía que cambiar a ser el lobo enojado se cruzó de brazos y después de un rato volvió a formarse para seguir jugando.

Durante el tiempo que se hizo la observación se pudo percibir que los niños muestran dificultad al seguir reglas que en un momento dado se plantearon en el grupo, y que será necesario el trabajo constante para lograr que el grupo tenga habilidad para seguir las reglas.

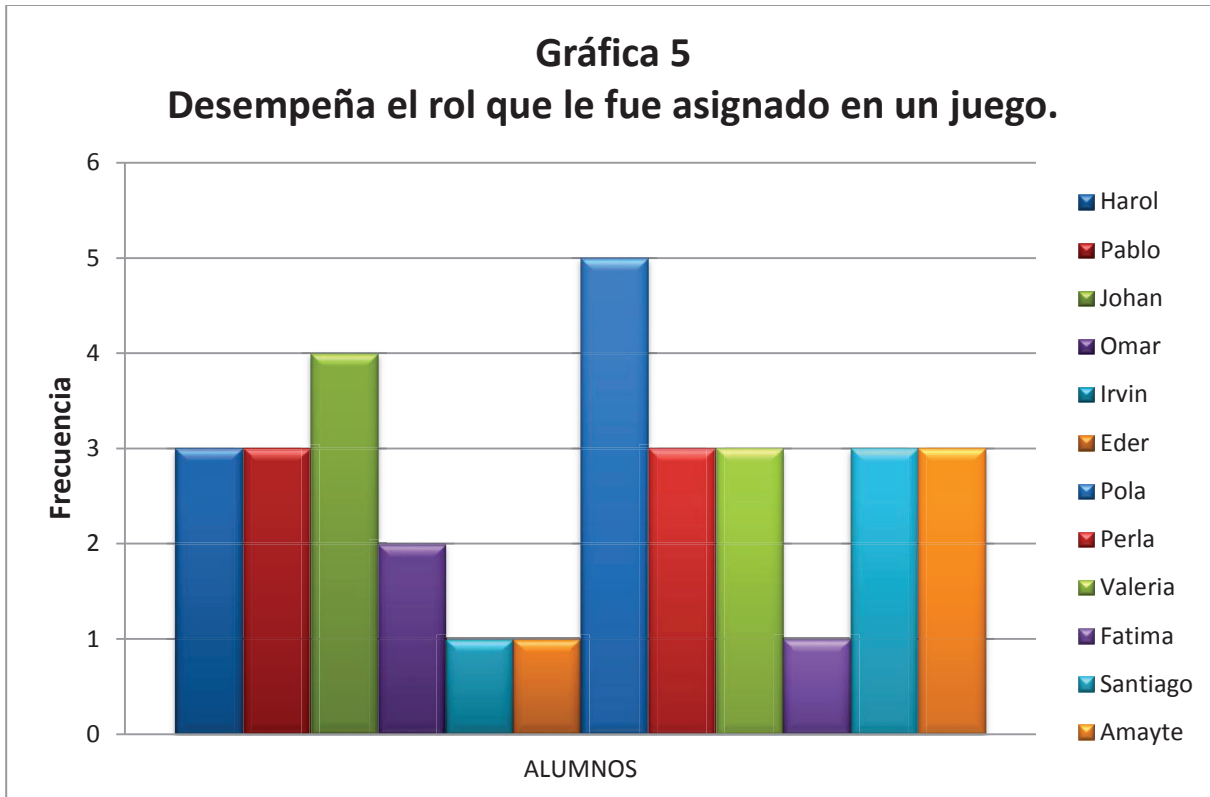
**Gráfica 4**  
**Trabaja en equipo.**



En esta gráfica Pablo no logró trabajar en equipo durante las actividades, los niños que pocas veces lo hicieron fueron Eder, Omar y Santiago, la actitud de Omar fue negativa en el trabajo colaborativo, siempre se anticipó sin respetar la opinión de sus compañeros, Paola, Perla, Amayte, Irvin, Fátima, Harol y Johann en ocasiones se integraron en los equipos, mientras que Valeria fue quien tuvo más participación.

Amayte está aprendiendo a compartir y cuando se tenían que trabajar la ronda de juegos prestó su rompecabezas a Valeria quien trabajó con él durante la clase. Se observó que a Eder se le dificulta integrarse al grupo y por su actitud negativa fue rechazado por los equipos en los que estuvo trabajando cuando los alumnos estaban preparados para jugar, él no quiso cooperar con sus compañeros, estuvo parado la mayor parte del tiempo, Santiago que es su amigo le dijo que se integrara pero no logró que se motivara.

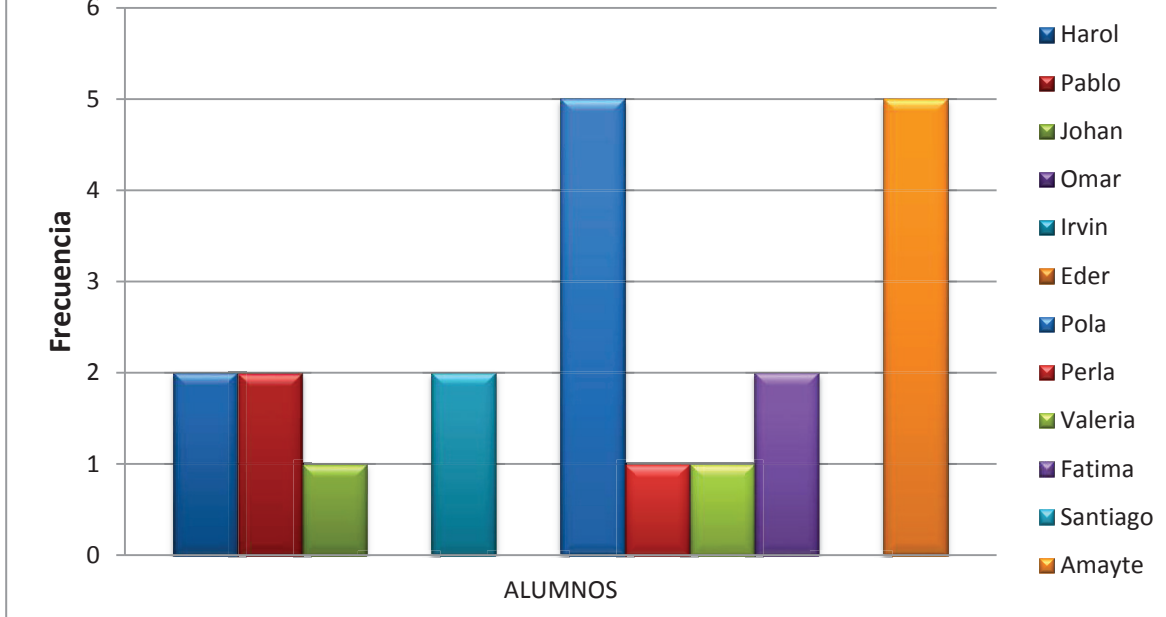
De manera general se corrobora que los niños del grupo tienen dificultad al estar trabajando en equipo por lo que Pablo se encontró con más problemas, no mostró interés en las actividades grupalmente y por otro lado en este indicador Valeria fue la que mostró más habilidades para trabajar con sus compañeros.



Como se puede observar en la gráfica cinco donde se analizó si el niño desempeña el rol que le fue asignado en un juego Paola y Johann lograron desempeñar su rol en más ocasiones, Harol, Pablo, Perla, Valeria, Santiago y Amayte fueron los niños que solo algunas veces pudieron asumir su rol, Omar, Irvin, Eder y Fátima son quienes menos veces lograron desempeñar su rol en la cada actividad.

Será necesario trabajar en este indicador pues es la forma en que podrán ir asumiendo sucesivamente los diferentes “roles” durante su vida cotidiana, Fátima es una de las niñas que le gusta participar en todas las actividades pero lo que se le complica es asumir un solo rol, quiere hacer todo a la vez sin respetar los roles de los demás y pretende hacer, lo que mejor le parece aunque no siempre tenga la razón.

**Gráfica 6**  
**Colabora en actividades de limpieza de los espacios que utiliza.**



La gráfica nos muestra que la gran mayoría de los alumnos manifestó acciones en las que no colaboraban con la limpieza de los espacios que utiliza, por su parte Amayte y Paola son los que mostraron más colaboración al momento de mantener limpio y ordenado los espacios del salón que utilizaron, Harol, Pablo, Irvin y Fátima ellos solo en ocasiones participaron, quienes tuvieron muy poca iniciativa de cooperar fueron Johann, Perla y Valeria, por su parte Eder, Omar y Santiago definitivamente no mostraron iniciativa para limpiar ni ordenar los materiales o colocarlos en su lugar nuevamente al contrario Eder llega con alimentos a la escuela y se le pide al entrar que los guarde para la hora del refrigerio pero tira el cereal o líquidos que trae, Santiago suele imitar los hábitos que Eder tiene lo que provoca malas actitudes en él.

Con respecto a mantener limpio los espacios hubo comentarios como: “maestra esa no es mi basura” aunque estuviera en su lugar, algunos no devolvieron sus materiales a su lugar, cuando entraron de haber realizado activación física Irvin tropezó con la mochila de Santiago, entonces la levantó se dirigió al bote de basura y dijo voy a tirarla a la basura, corrió Santiago mientras



decía es mía no la tires se la dio con molestia diciendo: oye por la culpa de tu mochila me iba a caer ¡No la dejes tirada!.

Por las situaciones presentadas con los niños se puede concluir que se debe trabajar más en los hábitos de limpieza, asignarles y ponerlos a cargo de tareas pequeñas en el aula que puedan hacer no solo actividades individuales si no colectivas para que se sientan parte de un equipo y así poco a poco logren desarrollar habilidades de colaboración.

## Resultados del Diagnóstico

Después de haber llevado a cabo la observación, y haber descrito los resultados que arrojaron los registros de los seis indicadores sobre las dificultades de los alumnos de acuerdo al manejo de sus emociones para autorregular su conducta se pudo notar que los niños han aprendido algunas habilidades para autorregular sus impulsos. Esto es un largo proceso por el que deben pasar para aprender a solucionar alguna problemática que se les presente a lo largo de su vida.

La técnica se estructuró por recopilación de datos de observación esta técnica de enfoque cuantitativo se usó para la recolección de datos y comprobar que la problemática se presenta en los alumnos, además de establecer patrones de comportamiento que se tuvieron y resaltar las deficiencias en los hábitos y comportamientos de cada uno de los niños y niñas.

Para tal efecto se indicó el conteo de las veces que los niños realizaban o no dichos indicadores. Después de esto los resultados de diagnóstico se fundamentaron en los datos obtenidos que se presentaron en las gráficas y con base en los mismos se dio brevemente la interpretación.

“Realiza tareas que se le designaron en una actividad grupal”, este es uno de los indicadores en los cuales los niños participaron en más ocasiones durante las actividades de los seis indicadores observados y de los cuales el indicador con menor participación por parte de los niños fue el número seis: colabora en actividades de limpieza de los espacios que utiliza ya que presentaron pocos hábitos de limpieza y orden.

Por lo tanto será necesario seguir trabajando y ayudar al niño a que adquiera más habilidades para el control de sus emociones, esté preparado para su ingreso a la escuela primaria y a lo largo de su vida logre desarrollar más habilidades que permitan poder formar un individuo capaz de asumir activamente las exigencias de los nuevos contextos, de aprendizaje permanente, de demanda personal, familiar, y en general, de los continuos cambios sociales.

Por otro lado las actividades que se propusieron como permanentes fueron agradables pues los niños se mostraron interesados en ellas, la vara parlante es una de estas actividades con esta

van aprendiendo poco a poco el esperar su turno, a respetar la opinión de sus compañeros, escuchen las indicaciones.

Es necesario seguir diseñando nuevas actividades y juegos que sean novedosos en el aula, para que adquieran habilidades y aprendizajes significativos. Para ello es importante que aprendan a priorizar y cumplir algunas tareas y trabajos por encima de otras cosas.

De acuerdo a los resultados de las gráficas se puede concluir que la mayoría de los alumnos manifiestan actitudes que muestran la necesidad de adquirir habilidades para autorregular su conducta.

## **VI. Plan de intervención**

Este proyecto presenta una propuesta de dos situaciones didácticas para la intervención en la autorregulación de los niños dichas actividades parten de los resultados que se obtuvieron con el análisis del diagnóstico reflejado en las gráficas de cada uno de los alumnos con el uso de la metodología cualitativa, se hizo una evaluación grupal, con una observación continua para identificar los cambios y mejoramientos para finalmente estructurar la discusión del proyecto.

Estas actividades son grupales tomando en cuenta que el alumno debe de aprender a seguir normas y reglas dentro del aula y en su entorno social. Fueron pensadas de acuerdo a sus necesidades y características personales, con ellas se pretende que el niño adquiera gradualmente las habilidades y competencias de autorregulación, para que sean útiles y se vea en él un cambio favorable y progresivamente controle sus impulsos.

Existen diferentes actividades con las cuales se pudo enseñar a los niños acerca de la autorregulación de una manera didáctica y divertida estas actividades se pudieron realizar por medio de juego o simplemente por medio de diálogos con los niños. Cada una de estas actividades tiene un objetivo principal relacionado con la autorregulación.

Por medio de estas actividades desarrollaran un progreso en su conducta, aprenderán a escuchar a los demás realizarán sus obligaciones en casa y en el aula, gran parte de estas actividades como método principal fue el juego y el diálogo entre maestro y niño ya que así ellos sabrán lo que se está haciendo y más que nada expresaran el porqué de sus actos.

### **Objetivo**

El objetivo de este proyecto de intervención es:

“Que el niño preescolar por medio de actividades de juego desarrolle habilidades en el manejo de sus emociones para una mejor autorregulación.”

Este proyecto de intervención traduce los elementos generales en respuestas para facilitar la resolución de la problemática, las formas de trabajo de los niños y el ambiente educativo en su conjunto, se pretende preparar al niño para una participación activa y cooperativa, la intervención consiste en una serie de juegos y actividades que se desarrollan en torno a las dificultades y necesidades de los alumnos dentro y fuera del salón de clases y al final de cada una un conjunto de aspectos a evaluar, se realizó para seguir observando los seis indicadores ya mencionados anteriormente además de que se realizarán con el apoyo de la maestra para proporcionarles orientación y sea guía en las actividades planteadas basadas en aspectos básicos del PEP.

## Situación didáctica de Intervención

**Propósito fundamental: Adquiera habilidades para regular sus emociones, trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.**

Campo Formativo	Aspecto	Competencia que se favorece	Aprendizaje Esperado
<b>Desarrollo personal y social</b>	Identidad personal	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone.</li> </ul>
			Indicadores
			<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Espera su turno para participar</li> <li>2. Realiza tareas que se le designaron en una actividad grupal</li> <li>3. Sigue las reglas del aula establecidas por el grupo</li> <li>4. Trabaja en equipo</li> <li>5. Desempeña el rol que le fue asignado en un juego</li> <li>6. Colabora en actividades de limpieza de los espacios que utiliza</li> </ol>

## Secuencia Didáctica

### Actividades

#### DESARROLLO : “ EL CAMPAMENTO ESCOLAR”

Esta actividad se planea con anticipación a la aplicación para organizar los recursos materiales que sean necesarios.

Para comenzar la actividad se cuestionara a los niños con preguntas como: ¿saben lo que es un campamento?, ¿algún día han estado en un campamento?, ¿que realizaron mientras estuvieron en el campamento? o ¿Qué imaginan que se realiza en un campamento? se tomará en cuenta cada una de las respuestas de los alumnos para que se les explique con más claridad en que consiste estar en un campamento: Un campamento es donde los acampadores realizan un conjunto de actividades de convivencia ya sean juegos, canciones, dinámicas o competencias.

Se explica que en el campamento escolar ellos serán los acampadores que participen en actividades según a las diferentes habilidades y a los distintos talentos de cada uno de ellos de forma que potencialicen sus logros, incidiendo así en el concepto que tienen de sí mismos, todos tendrán que participar en los juegos y actividades que se presentarán en el campamento.

La maestra enlista las actividades y se las menciona a los niños para más adelante ir explicando a detalle cada una de estas.

Bienvenida al campamento.

Ubicación de los acampadores.

Juegos y actividades.

- Carrera con costales
- Ponle la cola al burro.
- Carrera de relevos.
- Transportando limones
- Cierre y Despedida

Comenzaremos nuestro viaje al campamento con la canción de “las ruedas de los autobuses” (Ver anexo 2) se pondrán su maleta para el recorrido, la canción los guiará del salón al jardín de la escuela donde se llevará a cabo el campamento, simularemos con el material didáctico del salón una casa de campaña donde ellos guardaran sus cosas, se les pedirá a los niños que colaboren para armar con éxito la casa. Ya organizados se comenzará explicando el primer juego.

“Carrera de costales”

Se divide el grupo en dos equipos de seis integrantes cada uno se les pedirá que hagan una fila respectivamente, se le entregará un costal al primer integrante de cada fila para que se coloque dentro de él, se marcará una línea después de tres metros para que brincando dentro del costal lleguen a la marca, ya que están ahí se quitaran el costal para regresar lo más rápido que puedan al segundo integrante de su equipo y se formará atrás, los demás realizarán la misma dinámica hasta que el sexto integrante llegue a formarse con su equipo.

Al término de esta actividad se darán 10 minutos para que los niños se hidraten y relajen un poco en ese receso se les preguntara ¿Qué es lo que se les facilitó y dificultó? Se pasará a la siguiente actividad llamada “Ponle la cola al burro”

Se tendrá preparado el dibujo de un burro sin cola en un papel grande y doce dibujos de la cola del burro con el nombre en cada una de los participantes.

Este juego consiste en que un niño con los ojos vendados trate de colocarle la cola a un burro que esté colgado o pegado en una pared. Se organizará al grupo poniéndolos en una fila, al primer niño de la fila se le vendaran los ojos y se le entregará una imagen de la cola, tiene que tener un pedazo de cinta adhesiva en su extremo, al final tiene que poner la cola en el lugar que él crea apropiado en la imagen del burro. Se tiene que pedir a los demás niños que permanezcan en su lugar para que no se atraviesen en su camino y ellos podrán ir indicándole dónde poner la cola para que la ponga lo más cerca posible. Todos los niños pasarán con la misma dinámica, cuando todos hayan pasado se verá quien es el que puso más cerca la cola al burro. El que ponga la cola más cerca del lugar correcto en el burro será el ganador.

Se darán 5 minutos para después organizar al grupo para las carreras de relevos, esta competencia será en dos equipos esta vez se marcará una pista de carreras, recta cada 3 metros se marcará el lugar de cada integrante del equipo, al primer niño se le dará una estafeta que irán pasando a sus compañeros hasta llegar a entregarla al último de sus compañeros, el equipo que ganará será quien corra más rápido y entregue su estafeta al final de la pista.

Cuando se concluya esta actividad se les dará un receso para que puedan hidratarse y comer para posteriormente se hará una última competencia llamada “ Transportando limones”

En esta actividad se formarán tres equipos de cuatro integrantes y se pondrán dos jarras con separación de dos metros para cada equipo, en una de ellas se colocarán limones y se repartirá a cada alumno una cuchara, después se formarán detrás de la jarra con limones, el primer integrante de cada equipo detendrá la cuchara con su boca y pondrán sus compañeros un limón en la punta de la cuchara en ese momento comenzará a caminar hacia la otra jarra equilibrándose para lograr llegar al otro lado sin que se caiga el limón de su cuchara, podrán recoger su limón tres veces nada más cada participante después de esas tres veces y si no han logrado llegar a la otra jarra y poner no hayan puesto su limón tendrán que ir a formarse nuevamente para que salga el otro participante, el tiempo que durará el juego será de 10 minutos y al final se contarán los limones que hayan logrado acumular cada uno de los equipos el que tenga más limones será el ganador.



Con este último juego se hará el cierre del campamento escolar preguntando a los niños ¿Qué les parecieron los juegos? ¿Ahora todos saben lo que se puede hacer en un campamento?, ¿Qué es lo que se les dificultó más durante el campamento? y se pedirá a los alumnos que ayuden a recoger sus cosas de la casa para comenzar a desarmarla, todos tienen que colaborar y se cantará la siguiente canción para motivar a los niños: “ya jugaste chiquitito, ahora tienes que guardar, despacito, despacito tú ya sabes el lugar” y ya que todo esté recogido se pondrán su maleta y se cantará nuevamente la canción del autobús (Ver anexo 2) para volver al salón de clases y concluir la actividad.

#### Aspectos a evaluar

- Participó en las actividades y juegos
- Llegaron a algún acuerdo para organizarse
- Tuvo la capacidad de comunicarse con sus compañeros para organizarse.

<b>Situación didáctica de intervención</b>			
<b>Propósito fundamental:</b>			
<b>Adquiera habilidades para regular sus emociones, a trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.</b>			
<b>Campo Formativo</b>	<b>Aspecto</b>	<b>Competencia que se favorece</b>	<b>Aprendizaje Esperado</b>
Desarrollo personal y social	Identidad personal	Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se involucra y compromete con actividades individuales y colectivas que son acordadas en el grupo, o que él mismo propone.</li> </ul>
			<p style="text-align: center;"><b>Indicadores</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Espera su turno para participar</li> <li>2. Realiza tareas que se le designaron en una actividad grupal</li> <li>3. Sigue las reglas del aula establecidas por el grupo</li> <li>4. Trabaja en equipo</li> <li>5. Desempeña el rol que le fue asignado en un juego</li> <li>6. Colabora en actividades de limpieza de los espacios que utiliza</li> </ol>

## Secuencia didáctica

### " Construimos una torre"

#### INICIO:

Se organizarán a los niños en semicírculo para explicarles que hoy vamos a utilizar las cajas que se pidan con anticipación. Les comentaré que antes de venir a la escuela, me enseñaron una imagen de una torre muy grande y que se me ocurrió la idea de utilizar las cajas para formar una. Les haré las siguientes preguntas: ¿Alguien ha visto cómo son las torres y los edificios?, ¿Quieren ver un dibujo de una torre?, ¿Cómo es? ¿Es alta? ¿Creen que con las cajas podemos construir una torre? Posteriormente les diré que vamos a construir una torre con las cajas, colocándole una encima de la otra.

Tomaremos acuerdos y les haré ver la importancia de trabajar en equipo, que deben respetarse, y permitir que cada niño tenga la oportunidad de participar al momento de colocar su caja, para que así todos juntos participen, jueguen y se diviertan.

#### Desarrollo:

Se organizará a los niños en dos equipos mixtos formado por la mitad de la cantidad total de niños y niñas. Cada equipo tendrá un conjunto de cajas y estará en un espacio del salón, de modo que tengan libertad para moverse y jugar. Se les dirá que van a utilizar las cajas para construir su torre y que para ello cada niño y niña podrá poner las que tengan disponibles una encima de la otra. Se hará énfasis en que deben tener cuidado en que éstas no se caigan y que para ello pueden conversar entre ellos, o buscar estrategias en las que eviten su caída y, por el contrario, logren hacer una torre muy alta. Los niños, con mucho cuidado tendrán la posibilidad de subirse a las sillas, con el fin de lograr que su torre sea alta. Enfrentarán el desafío de evitar que su torre se derrumbe y cuando suceda eso mantendrán la perseverancia para volver a construirla. Se dará la sugerencia de que pueden tomar en cuenta el tamaño de la caja y la posición al momento de ponerlas una encima de la otra. Cuando las torres se sostengan por sí solas, revisaremos qué tan altas están y felicitaremos a cada equipo por su trabajo.

Cierre:

Al finalizar, formaremos un medio círculo y con base a la experiencia recién vivida les harán las siguientes preguntas a todo el grupo: ¿Les pareció difícil construir su torre? ¿Consideran que para construirla fue necesario que trabajáramos en equipo? ¿Qué hicieron para evitar que se cayera la torre? A cada niño se le preguntará cómo se sintió jugando con todos sus compañeros y si alguien le ofreció ayuda a otro niño, favoreciendo así la toma de conciencia del trabajo en equipo para enfrentar un desafío.

Materiales: Una caja por cada niño, de diferentes tamaños y el dibujo de una torre.

Tiempo: 30 minutos.

Espacio: Salón de clases.

Aspectos a Evaluar

- Si los alumnos se involucran y comprometen en las actividades.
- Si los alumnos aceptan participar conforme a las reglas establecidas
- Si los alumnos proponen normas para el juego
- Si los alumnos toman en cuenta las opiniones de sus compañeros.

#### “Simón dice”

La autorregulación es la capacidad del niño para prestar atención, escuchar, recordar y seguir las instrucciones a través de una tarea. Por lo tanto se pensó en la siguiente actividad llamada “Simón dice”. Se comenzará diciendo a los alumnos que en este juego, hay un líder que se llama "Simón" que en este caso será la educadora ese líder y por lo tanto quien decide la acción a tomar como tocarse la nariz, la punta de los pies, mover los brazos, entre otras. Los niños que siguen a "Simón" deben hacer exactamente lo que "Simón dice", por ejemplo: "Simón dice que levanten los brazos" el seguidor debe hacerlo. "Simón dice" durante todo el juego y animará a los niños a seguir y copiar todas las acciones.

Desarrollo:

Alinear al grupo en un lugar donde todos puedan ver a la maestra. se comenzara el juego diciendo “Simón dice manos en la cabeza”, verificar que todos hayan puesto sus manos sobre sus cabezas. El único momento en que no deben hacerlo es cuando la maestra no dice "Simón dice". Si realizan la acción sin la frase "Simón dice", deberían quedar fuera del juego.

Se dará otra orden, tal como, "Simón dice, párate en un pie". Comprueba de nuevo. Se continuará dando órdenes, combinando un poco y se dirá algo como, "Levanta la mano derecha", se Juega hasta que quede una persona. Este es el ganador.

Otra de las actividades para complementar fue “Quién llega primero al banderín”, el desarrollo de la actividad es el siguiente.

#### DESARROLLO :

Actividad. “Quién llega primero al banderín”.

Se trata de un juego de movimiento, mediante el cual los niños aprenderán a esperar su turno.

El juego se llama “Quién llega primero al banderín”.

Los niños se agruparán en dos equipos de seis integrantes cada uno. Los equipos harán filas, y se pondrán detrás de una línea de salida. Frente a cada fila y a 3 metros de distancia, estarán colocados unos banderines.

Se les dará la señal para que el primer niño de cada fila salga caminando con pasos amplios y rápidos, pero sin correr, con el fin de alcanzar el banderín lo antes posible, al llegar al final tomará el banderín y regresará de la misma forma, tocará al compañero siguiente para darle la salida, y clavará el banderín en una base de unicel del color de su equipo, la actividad la realizarán durante 10 minutos. Por último se colocará al final de la fila a esperar que le vuelva a tocar su turno.

Se les explicarán las reglas del juego: Cada niño de la fila puede ir por un banderín tantas veces como sean capaces de hacerlo en 10 minutos, sin correr y esperando que le vuelva a tocar su turno (cuando su compañero le dé la señal de salida).

El niño que corra saldrá del juego y su equipo se quedará con un jugador menos.

El niño que salga sin esperar que su compañero lo toque para darle la salida también saldrá del juego.

Gana el equipo que más banderines acumule, en el tiempo indicado.

#### Aspectos a Evaluar

- Si los alumnos se involucran y compromete en las actividades.
- Si los alumnos aceptan participar conforme a las reglas establecidas
- Si los alumnos proponen normas para el juego
- Si los alumnos toman en cuenta las opiniones de sus compañeros.

**Nota:** esta situación didáctica de intervención está conformada por una serie de juegos para lograr trabajar los indicadores siguientes, espera su turno para participar, realiza tareas que se le designaron en una actividad grupal, sigue las reglas del aula establecidas por el grupo, trabaja en equipo, desempeña el rol que le fue asignado en un juego y colabora en actividades de limpieza de los espacios que utiliza, para compartir responsabilidades; apoyarse mutuamente; aprender a ordenarse para trabajar juntos; hablar a su turno, mejorar vínculos y apoyar con sus habilidades.

## VII. Discusión

El presente proyecto se fundamentó, teórica y metodológicamente, estableciendo una estrecha relación entre el análisis de la información del marco teórico, el planteamiento de aquellos elementos estratégicamente objetivos a los alcances de la implementación y el diseño de situaciones didácticas. Demostrando que el juego es una estrategia que favorece la autorregulación.

La aplicación de todas las estrategias de intervención se inició para identificar algunos ajustes a las actividades, observando la importancia de estimular a los niños a la participación, además se pudo ver que algunos alumnos hacen el intento por autorregular sus impulsos, participan y colaboran en ocasiones en las actividades, trabajan en equipo pero aún suelen tener algunas diferencias de opiniones, tienen que desarrollar más competencias para favorecer su autorregulación.

Cada uno de los niños mostró diversas actitudes en las diferentes actividades de diagnóstico, la mayoría de los niños presentaron interés en ellas, donde se pudo observar su desarrollo durante el proceso de evaluación de cada uno de los alumnos.

La evaluación fue un aspecto de gran importancia, ya que permitió rediseñar nuevas estrategias que favorecieron la dinámica y el control de grupo, así como favorecer la cuestión colaborativa y participativa.

Considero que el juego fue importante en el desarrollo de las actividades didácticas además de que forma parte de la vida de los niños es una actividad que se aprovechó por los beneficios y facilidades que brinda para la construcción de aprendizajes significativos en el niño, ya que cuando juega desarrolla habilidades sociales donde se relaciona con los demás y adquiere experiencias para facilitar su regulación y autonomía en los diferentes entornos en los que se encuentra.

Se observó que estos doce alumnos de cuatro años poco a poco se fueron habituando a ordenar sus cosas, tomarlas y regresarlas al lugar designado, en el trabajo por equipos y el lograr llegar a tener acuerdos es uno de los indicadores que necesita más atención. El aprendizaje de seguir instrucciones, cooperar, esperar su turno, obedecer las reglas y de compartir son habilidades sociales importantes que se fueron dominando a través de las situaciones didácticas de juego.

Por lo tanto el juego permite que los niños experimenten nuevas formas de ser, sirve como forma de lenguaje ya que en algunos niños es un poco difícil la expresión de manera verbal y es así como el juego tiene un papel importante, les permite formular y asimilar experiencias que les son constructivas en su vida.

El juego es la actividad donde el niño experimenta su vida, el espacio donde el niño manifiesta de un modo diferente a los que le provocan sufrimiento, miedo o placer existiendo algo de flexibilidad en la forma de educar pues hay libertad de expresión y pocos límites establecidos y por medio del juego el niño aprende y madura.

Un aspecto importante es que la profesora debe estimular las actividades lúdicas en los niños permitiéndoles jugar a lo que ellos desean, organizándose solos y poniendo sus propias reglas. El papel de la maestra no es únicamente de transmitir el conocimiento sino desarrollar todas y cada una de las habilidades del niño.

Durante la observación se fue viendo que los niños tenían una interacción entre ellos más sana donde fueron entendiendo y aplicando las reglas o indicaciones que se les daba de cada actividad. Algunas de las dinámicas que se presentaron fue para que lograran esperar su turno, pues han sido de mucha ayuda se divierten y a su vez trabajan para adquirir más valores. Ya que poco a poco los niños van asimilando la importancia de mantener ordenadas sus cosas pues cuando colocan las cosas en sus lugar se les facilita volver a tomarlas cuando las necesitan, tienen más espacios libres donde desplazarse.

Como bien se mencionó en el marco teórico la autorregulación no es una destreza natural, es una habilidad que se aprende con la experiencia y para implementarla se busca una

organización en la institución con las otras maestras del colegio para que sigan tratando al grupo y no solo se quede en este primer año si no que sirva en todos los niveles en preescolar.

Por último, se afirma que la autorregulación emocional desempeña un papel fundamental en la vida de los niños. Es importante que los padres y adultos que intervenimos en su educación podamos favorecer ambientes de aprendizaje que impulsen la autorregulación de las sus emociones, y no se limiten a expresarlas libremente. En el transcurso del proyecto pude observar que los niños tienen emociones agresivas, de miedo y enojo muy comunes, es por esto que las actividades que se diseñaron deben repetirse en más ocasiones y en más variedad de ejercicios durante el ciclo escolar.

Finalmente se afirma que ser docente preescolar es tener la oportunidad de enfrentarse, cada día, a una caja de sorpresas: una sonrisa, el llanto, un logro o una interrogante difícil de responder. Estas situaciones hacen que el ejercicio académico y profesional sea un papel gratificante y un reto permanente.



**ANEXO 1**

**Registro del indicador: Espera su turno para participar**

Nombre del alumno	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	M	J	V	total
Harol	0	0	0	0	0	0	1		1	0	0	1	1	3
Pablo	0	0	0	0	1	0	0		0	0	0	0	1	2
Johann	0	0	1	0	1	0	1		1	0	1	1	0	5
Omar	0	0	0	0	0	0	1		0	0	0	0	0	1
Irvin	0	0	1	0	1	0	0		1	0	1	0	1	4
Eder	0	0	0	0	1	0	0		0	0	0	0	0	1
Paola	1	0	1	0	1	0	0		1	0	1	0	0	4
Perla	0	0	0	0	1	0	0		0	0	0	0	0	1
Valeria	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	1	1	2
Fátima	1	0	0	0	0	0	1		0	0	0	1	1	3
Santiago	0	0	0	0	0	0	0		0	0	0	0	0	0
Amayte	0	0	0	0	0	0	0		0	0	2	1	1	4

Nota: Registro aplicado en la observación realizada del 11 al 22 de marzo.

**Registro del indicador: Realiza tareas que se designaron en una actividad grupal.**

Nombre del alumno	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	J	V	total
Harol	0	0	0	1	1	0	0	0	2	1			5
Pablo	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1			4
Johann	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1			3
Irvin	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1			4
Eder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			0
Omar	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1			5
Paola	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1			5
Perla	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0			4
Valeria	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1			3
Fátima	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0			4
Santiago	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0			1
Amayte	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1			5

Nota: Registro aplicado en la observación realizada del 11 al 22 de marzo.

**Registro del indicador: Sigue las reglas del aula establecidas por el grupo.**

Nombre del alumno	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	M	J	V	total
Harol	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	4
Pablo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	2
Johann	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1
Irvin	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3
Eder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Omar	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	2
Paola	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	3
Perla	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2
Valeria	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Fátima	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	5
Santiago	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	4
Amayte	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	5

Nota: Registro aplicado en la observación realizada del 11 al 22 de marzo.

### Registró del indicador: Trabaja en equipo

Nombre del alumno	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	total
Harol	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	4
Pablo	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Johann	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	4
Omar	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1
Irvin	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	3
Eder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
Paola	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	2
Perla	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2
Valeria	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	5
Fátima	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	4
Santiago	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1
Amayte	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	2

Nota: Registro aplicado en la observación realizada del 11 al 22 de marzo.

**Registro del indicador: Desempeña rol que le fue asignado en un juego.**

Nombre del alumno	L	M	M	J	V	L	M	M	M	J	V	total
Harol	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	3
Pablo	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	3
Johann	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	4
Omar	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2
Irvin	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Eder	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
Paola	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	5
Perla	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	3
Valeria	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	3
Fátima	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Santiago	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	3
Amayte	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	3

Nota: Registro aplicado en la observación realizada del 11 al 22 de marzo.

**Registro del indicador: Colabora en actividades de limpieza de los espacios que utiliza.**

Nombre del alumno	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	L	M	M	J	V	total
Harol	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2
Pablo	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	2
Johann	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Omar	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Irvin	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2
Eder	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Paola	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	5
Perla	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
Valeria	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1
Fátima	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
Santiago	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Amayte	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	5

Nota: Registro aplicado en la observación realizada del 11 al 22 de marzo.

## Anexo 2

Las ruedas de los autobuses van girando van girando van, por toda la ciudad

Las puertas de los autobuses se abren y cierran abren y cierran

Las puertas de los autobuses por toda la ciudad

La gente en los autobuses se sube y baja sube y baja

La gente en los autobuses por toda la ciudad

Preparados para una vuelta

Cuando sube un bebe va

waaa, waaa, waaa,

waaa, waaa, waaa,

waaa, waaa, waaa...

Cuando sube un bebe va waaa, waaa, waaa, por toda la ciudad

Las mamis siempre dicen

shh, shh, shh,

shh, shh, shh,

shh, shh, shh...

Las ruedas de los autobuses van girando van girando van, por toda la ciudad

Los niños en el autobús irán, a acampar a acampar

Los niños en el autobús irán, a acampar a acampar por toda la ciudad.

(La canción termina cuando la educadora les indica que bajen del autobús al llegar a su destino, en este caso sería al campamento)

## IX. Referencias Bibliográficas

Antología Básica (1994). El maestro y su práctica docente. México

Berger, K. (2007). Psicología del desarrollo infancia y adolescencia. España: Panamericana.

Bruner, J. (1983). Jugar, juegos y lenguaje. Barcelona: Paidós.

Chadwick, Clifton B. (2000). La Psicología del aprendizaje del Enfoque Constructivista México, pp.23

Erickson, E. (1985). El ciclo vital completado. Buenos Aires: Paidós.

De la Fuente, J. (1999). Educación para la construcción personal. Bilbao: Desclee de Brouwer

González C., Fuentes J., & Ángeles F. (2011). Mecanismos atencionales y desarrollo de la autorregulación en la infancia. México.

Piaget, J & Héller, J. (1945). La autonomía en la escuela. Buenos Aires: Losada.

Piaget, J. (1974), El criterio moral en el niño. Barcelona: Fontanella, Segunda Edición

Piaget, J. (1977) Estudios sociológicos. Barcelona, España: Ariel.

Piaget, J. (1981) Psicología y Pedagogía. Barcelona, España: Ariel.

Pani M., (2007). Psicología evolutiva. México: Primera Edición

Pantoja, L. (1989). La autorregulación científica de la conducta. España: Universidad de Deusto.

Rogoff B., Gauvain M. & Ellis S. (1984). Development viewed in its cultural context. En Bornstein M. y Lamb M. (eds.), Developmental psychology, Hillsdale, NJ, Earlbaum.

Schaffer, Rudolph. (2000).Desarrollo Social. México: Siglo XXI editores.

Secretaria de Educación Pública (2011). Programa de Educación Preescolar. México: SEP.

Secretaria de Educación Pública (2004). Programa de Educación Preescolar. México: SEP.

SEP, (2004) Avances recientes en el conocimiento de los niños en edad preescolar. Desarrollo emocional y autocontrol. Desarrollo cerebral, México, SEP (Cuadernos sobre desarrollo y aprendizaje infantil, 1) 2004.

Secretaria de Educación Pública (2005) Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar. México: SEP



## Referencias Electrónicas:

Abarca, C. (2003) La educación emocional en la educación primaria. Currículo y práctica. Tesis Doctoral. Universidad de Barcelona. Extraído de [http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2349/01.MMAC\\_PRIMERA\\_PARTE.pdf?sequence=2](http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2349/01.MMAC_PRIMERA_PARTE.pdf?sequence=2)

Arikado, G. (2005) Juegos interactivos para el desarrollo de la autonomía en los niños de primer grado de preescolar. Propuesta de innovación de acción docente. UPN Chihuahua. Extraído de <http://200.23.113.59/pdf/22581.pdf>

Corporación CED. (2008). Cómo fomentar la autonomía en los niños. Julio 05, 2013, de El portal de la familia en internet Sitio web:

[http://www.lafamilia.info/index.php?option=com\\_content&view=article&id=386:como-fom](http://www.lafamilia.info/index.php?option=com_content&view=article&id=386:como-fom)

Covarrubias, M (2012). Preescolar, Taller: el ritmo lo marca tu corazón. Diciembre 15, 2013, de AFSEDF, SEP Extraído de:

[http://www2.sepdf.gob.mx/proesa/archivos/fichero\\_2012/preescolar/4\\_ritmo\\_corazon\\_preesc.pdf](http://www2.sepdf.gob.mx/proesa/archivos/fichero_2012/preescolar/4_ritmo_corazon_preesc.pdf)

Galicia, P, y Cárdenas, M. (2004) La autonomía en las tareas preescolares promovida a través de un programa de autocontrol. Tesis para obtener el título de Licenciada en Psicología Educativa. UPN: Ajusco. Extraída de: <http://200.23.113.59/pdf/21131.pdf>

Galárraga, O. (2009) Recursos lúdicos para el aprendizaje de las matemáticas en niños de 4 a 5 años. Tesis para obtener el grado de carrera parvularia. Universidad Politécnica Salesiana. Extraído de

<http://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3151/1/UPS-QT01608.pdf.pdf>

Instituto Talaris. (2011). Información para los padres: La autorregulación. Agosto 22, 2014, de Instituto Talaris extraído de:

[http://www.parentingcounts.org/professionals/parenting-handouts/informacion\\_para-los-padres-la-autorregulacion.pdf](http://www.parentingcounts.org/professionals/parenting-handouts/informacion_para-los-padres-la-autorregulacion.pdf)

Montañes, J., Parra, M., Sánchez, T., López, r., Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P., Turégano, P., (2000). El juego en el medio escolar. Extraído de:  
[http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15\\_17.pdf](http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf)

Muños, A. (2002). Desarrollo de la personalidad en la infancia. Extraído de:  
[http://www.cepvi.com/psicologia-infantil/personalidad3.shtml#.VWnopc9\\_Oko](http://www.cepvi.com/psicologia-infantil/personalidad3.shtml#.VWnopc9_Oko)

Saracho (1998) En: Montañes, J., Parra, M., Sánchez, T., López, r., Latorre, J.M., Blanc, P., Sánchez, M.J., Serrano, J.P., Turégano, P., (2000). El juego en el medio escolar. Extraído de:  
[http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15\\_17.pdf](http://www.uclm.es/ab/educacion/ensayos/pdf/revista15/15_17.pdf)

Torres, C. (2007). El juego como una estrategia de aprendizaje en el aula. Agosto 15, 2014, de Universidad de los andes Extraído de:  
[http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego\\_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf)

Villanueva A., Poncelis F. y Vega L., (2011).Creciendo juntos estrategias para promover la autorregulación en niños preescolares. Octubre 15, 2013. Extraído de:  
<http://www.psicologia.unam.mx/contenidoEstatico/archivo/files/Banners/creciendo-juntos.pdf>.