



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD UPN 098, CIUDAD DE MÉXICO, ORIENTE.**

**“LOS JUEGOS TRADICIONALES COMO ESTRATEGIA PARA LA  
REGULACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS DE SEGUNDO GRADO DE  
PREESCOLAR”**

**TESINA**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN EDUCACIÓN**

**PRESENTA:**

**ALMA DELIA MORALES GARCIA**

**DIRECTOR DE TESINA: JOSÉ RAUL MEDINA BENJAMIN**

**CIUDAD DE MÉXICO FEBRERO 2019**

## **AGRADECIMIENTOS**

Antes que nada le agradezco a DIOS por haberme dado la oportunidad de vivir y por permitirme cumplir uno se mis deseos, terminar mi proyecto así como poner en mi camino a personas especiales.

### **A mis papás.**

Por permitirme llegar a este mundo y dejarme valerme por sí sola, esto me permitió conocer un mundo cruel y complejo, hoy sé que eso me ayudó mucho para saber que quería para mí. Gracias porque inconscientemente me hizo responsable de mi vida.

### **A mi hijo ANGEL.**

Por ser mi fuerza, mi motor y mi inspiración en cada momento, este trabajo es por él y para él gracias por existir ¡te amo! Te dedico este logro y todos los que están por venir.

### **A mi amiga Alejandra**

Que en este camino me brindó su apoyo e influyo sus conocimientos y experiencias para lograr este trabajo recepcional, por sus consejos, paciencia, dedicación y apoyo brindado durante la realización de mi proyecto y por no dejarme caer en este ultimo año.

### **Gracias a mis asesores:**

José Raúl Medina, María Luisa López  
Adrián Contreras, por ser los mejores guías y profesores, gracias por cobijarme con sus conocimientos y experiencia pero en especial por su paciencia y comprensión.

# ÍNDICE

<b>Presentación</b> .....	5
---------------------------	---

## **CAPÍTULO I PRÁCTICA DOCENTE Y CONTEXTO SOCIAL**

1.1 Contexto social del jardín de niños.....	7
--	---

1.2 Contexto familiar.....	8
----------------------------	---

1.3 Contexto escolar.....	11
---------------------------	----

1.4 Diagnóstico.....	24
----------------------	----

1.5 Justificación.....	26
------------------------	----

1.6 Planteamiento del problema: Regulación de emociones.....	28
--	----

1.7 Metodología de Investigación: Cualitativa Investigación -Acción.....	30
--	----

1.8 Objetivos.....	31
--------------------	----

## **CAPÍTULO II PLANTEAMIENTO CURRICULAR PARA LA EDUCACIÓN PREESCOLAR 2011**

2.1 Plan de estudios 2011.....	32
--------------------------------	----

2.2 El manejo de emociones y el juego desde el currículo 2011.....	35
--	----

2.3 La evaluación en educación preescolar.....	37
--	----

## **CAPÍTULO III INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y JUEGOS TRADICIONALES**

3.1 Teoría de las inteligencias múltiples.....	40
--	----

3.2 Inteligencia emocional.....	44
---------------------------------	----

3.3 Antecedentes del juego .....	45
3.4 Desarrollo del niño y etapas del juego.....	48
3.5 Juegos tradicionales.....	51
3.6 Importancia y motivación del juego.....	55
<b>CAPÍTULO IV MI EXPERIENCIA DOCENTE EN LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA REGULACION DE EMOCIONES</b>	
4.1 Rol del docente en los juegos tradicionales.....	59
4.2 Intervención docente en la regulación de emociones.....	60
4.3 Estrategias docentes para la regulación de emociones a través del juego tradicional.....	62
<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>72</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>74</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>75</b>

## **PRESENTACIÓN**

El juego tradicional es una de las actividades más antiguas y placenteras de la humanidad que promueve la diversión, la creatividad, la salud mental y el desarrollo de habilidades sociales, ya que a través de este se aprende a compartir, negociar, trabajar en equipo y a resolver conflictos con un simple papel o tijeras.

El juego es un importante catalizador de las emociones y las emociones son inherentes a los niños por lo que están siempre presentes en el aula, por ello el presente trabajo tiene como propósito principal revalorar la importancia de la regulación de emociones en la educación para el desarrollo integral de los alumnos. El conocimiento de las propias emociones y el fomento de la autorregulación se puede realizar a través de los juegos tradicionales.

El presente trabajo se organiza en cuatro capítulos, el primer capítulo aborda parte de mi experiencia en el aula vinculada con la teoría por lo que se tratan aspectos importantes del contexto social, escolar y familiar de la comunidad donde laboro actualmente, así mismo se considera la historia del jardín de niños, su infraestructura el material con el que cuenta y el perfil del personal docente para generar un diagnóstico del grupo del 2ºB, del cual se encuentra la propuestas de intervención docente que se concretan en el capítulo cuatro.

El segundo capítulo corresponde al programa de la educación Preescolar 2011 que se implementa actualmente en las aulas preescolares. Así mismo se considera un espacio para la importancia de la evaluación en la adquisición de aprendizajes en los alumnos. El conocimiento de sus emociones y la autorregulación de las mismas son parte de este aprendizaje.

En el capítulo tres se incluye la teoría de las inteligencias múltiples del Dr. Gardner la que nos permite entender mejor el desarrollo de la inteligencia emocional de los niños y la importancia de que conozcan y expresen sus emociones para establecer relaciones interpersonales positivas. Se habla sobre la importancia de los juegos tradicionales como actividad primordial en la infancia y como medio para favorecer la regulación de emociones; Finalmente, se contempla la relación entre las emociones y el juego, sus finalidades y justificaciones para llevarlo a cabo

En el cuarto capítulo se encuentra la propuesta de intervención educativa, que utilizan como medio principal el juego tradicional ya que a través del juego los niños aprenden, se conocen a sí mismos, se desarrollan con los otros y con su entorno. Por consiguiente a través de los juegos tradicionales los niños pueden desarrollar la autorregulación de sus emociones; cada propuesta contiene su instrumento de evaluación, para valorar el aprendizaje obtenido. De igual manera se habla sobre las estrategias de intervención en la regulación de emociones y en la implementación de los juegos tradicionales para una práctica educativa.

## CAPÍTULO I PRÁCTICA DOCENTE Y CONTEXTO SOCIAL

### 1.1 CONTEXTO SOCIAL DEL JARDÍN DE NIÑOS

El contexto social es parte fundamental de las relaciones interpersonales en las que indudablemente se manifiestan e interactúan las emociones de los individuos que se relacionan entre sí, además de otros elementos como lo son las costumbres y creencias entre otros.

De acuerdo a Vygotsky, citado por Bodrova E., Leong D., (2004) el contexto social es todo lo que haya sido afectado directa o indirectamente por la cultura en el medio ambiente del niño y se considera en tres niveles:

**TABLA 1. Niveles del contexto social**

Nivel I Interactivo Inmediato	Nivel II Estructural	Nivel III Cultural o Social
Constituido por los individuos con los que se interactúa en ese momento, por ejemplo cuando el niño juega con sus amigos en el parque ese es su contexto interactivo inmediato es la acción, situación y lugar que se presenta en el aquí y en el ahora.	Compuesto por las estructuras sociales como es la familia y la escuela. La iglesia también se considera una estructura social al igual que las instituciones de salud porque están representando grupos que dan sentido a la sociedad y que establecen sus reglas para regular las conductas de sus participantes.	Integrado por elementos de la sociedad como es el lenguaje, el sistema numérico y el uso de la tecnología, los cuales son mecanismos de comunicación y conocimiento para la transmisión y conservación de la cultura lo cual le brinda identidad a sus miembros y al lugar donde se desenvuelven

FUENTE: Bodrova E., Leong D., (2004)

El entorno sociocultural del Jardín de Niños Xochipilli es el siguiente: se encuentra ubicado en la calle Norte 13 N. 1798, Colonia María Isabel; Municipio de Valle de Chalco Solidaridad; Estado de México, C.P. 56615 es una localidad urbana con una gran diversidad cultural, y de acuerdo a la ficha de identificación instrumento que se aplica a todos los padres de familia para conocer más del contexto social y familiar del niño se obtiene la siguiente información: se cuentan con todos los servicios públicos como luz, drenaje, agua, teléfono, internet, transporte público.

Así mismo cuenta con centros comerciales, mercado, biblioteca, centro de salud, pavimentación en sus calles principales y alumbrado público. Los ingresos de las familias son bajos esto se manifiesta por los empleos que desempeñan y por el nivel educativo del responsable de los ingresos familiares, principalmente cuentan con educación básica, dicha preparación les da acceso a los siguientes empleos: empleadas en tiendas 9%, limpieza general 9%, conductores de transporte público 12%, albañiles 34%,y comercio informal 9%, mecánicos 3%, policías 9% y empleadas domésticas 21% muchos de estos empleos los desempeñan dentro de la misma comunidad, algunos se trasladan al municipio de Chalco o a la Ciudad de México. Dichos datos se adquieren de la ficha de inscripción véase (Anexo 1) que se realiza a padres de familia al inicio del ciclo escolar.

Es una comunidad flotante ya que varias familias no cuentan con casa propia por lo que rentan el inmueble donde viven, esta condición hace que se trasladen constantemente a otros espacios para vivir, muy pocos cuentan con casa propia.

Existe un alto grado de inseguridad como el robo a transeúntes de manera cotidiana, robo a casa habitación y al transporte público así como a negocios, autos y refacciones, la drogadicción es uno de los principales vicios que se inicia desde edades tempranas. Culturalmente no hay actividades sobresalientes que caractericen a la comunidad, más bien son festejos familiares durante diferentes épocas del año y algunas festividades religiosas, principalmente el doce de diciembre es la fiesta más importante.

## **1.2 CONTEXTO FAMILIAR**

Las familias se componen por padres jóvenes, más sin embargo son muy pocas las familias nucleares representan un 28% las familias compuestas con un 25%, predominan las familias de madres solteras con un 46% véase (Anexo 2).

El cuidado de los menores regularmente se deja a cargo de abuelos, tíos, hermanos mayores y en ocasiones a menores de edad, así como a vecinos para que las madres y padres puedan salir a trabajar, por lo que la atención a los niños no es la adecuada esto se ve reflejado en la falta de reglas, valores, cariño y de cuidado e higiene personal.

La educación de los niños principalmente está a cargo de los cuidadores inmediatos, en algunos casos los abuelos se hacen cargo pues aunque los padres estén presentes al vivir en casa de los abuelos aceptan su autoridad para la educación de sus hijos, no obstante en muchos de los casos aunque no estén de acuerdo, estas circunstancias alteran la dinámica familiar, por lo tanto genera malestar emocional en las familias lo que degenera sus relaciones afectivas, (Goleman, 1996).

En muchas ocasiones los niños están expuestos en sus familias a conductas violentas que reflejan el manejo de emociones de manera negativa, la drogadicción, el alcoholismo y actividades ilícitas, lo que influye de manera directa e indirectamente en la formación del niño en cuanto a cómo manifestar sus emociones, de acuerdo a Gardner, (2001) los contextos en que viven y se desarrollan los seres humanos brindan oportunidades y limitaciones que caracterizan un ambiente cultural determinado. Para poder moverse en el mismo contamos con estructuras mentales una de ellas es la inteligencia emocional que nos ayuda a reaccionar a los contenidos variables que nos rodean, (Gardner, 2001)

En base a la entrevista inicial véase (Anexo 3) que se realiza a padres de familia al inicio del ciclo escolar referente a las actividades que realizan los niños en casa se obtiene la siguiente información: fuera del horario escolar los alumnos dedican tres horas diarias a ver televisión y dos horas diarias a jugar en tabletas electrónicas, así mismo realizan actividades de juegos al aire libre.

Estas condiciones de vida generan poco interés en las actividades escolares por parte de los padres de familia. Muy pocos niños tienen una familia nuclear y estable que les brinde la atención y cuidados necesarios para su bienestar y buen desarrollo tanto físico como emocional, lo cual se ve reflejado en la interacción social y rendimiento académico. Las pocas familias que son responsables y se interesan en la educación y desarrollo de sus hijos destinan un tiempo para leerles cuentos, jugar con ellos y para convivir en familia

La familia al representar la primera institución social en la que los niños aprenden y desarrollan el lenguaje lo que les permite enriquecer el significado de las palabras, esto hace posible que los niños cuenten con una gama mucho más amplia de elementos para manifestar sus emociones y percepciones. Así mismo en el seno familiar tienen lugar sus primeras experiencias con las emociones desde el momento en que crea un lazo afectivo con la madre cuando el niño es amamantado, más sin embargo no todos los niños están expuestos en las familias a experiencias positivas en el manejo de emociones.

Todos los elementos ya mencionados son parte de los niños que se tienen en el aula y por lo tanto forman parte de las necesidades a atender en la práctica educativa por lo que se planea un plan de trabajo escolar anual llamado ruta de mejora entrelazado con una estrategia global de mejora en la que se plasman las necesidades de los alumnos y las acciones a emprender desde la escuela en colaboración y cooperación con los padres de familia y toda la comunidad escolar para una mejor atención y un mejor aprendizaje de los alumnos.

- ✓ La ruta de mejora escolar es una herramienta para que el colectivo docente organice las acciones que fortalezcan las capacidades de la escuela para mejorar los aprendizajes de los alumnos, la planeación de actividades surgen a partir de las necesidades detectadas de todos los alumnos en cada campo formativo y prioridad educativa

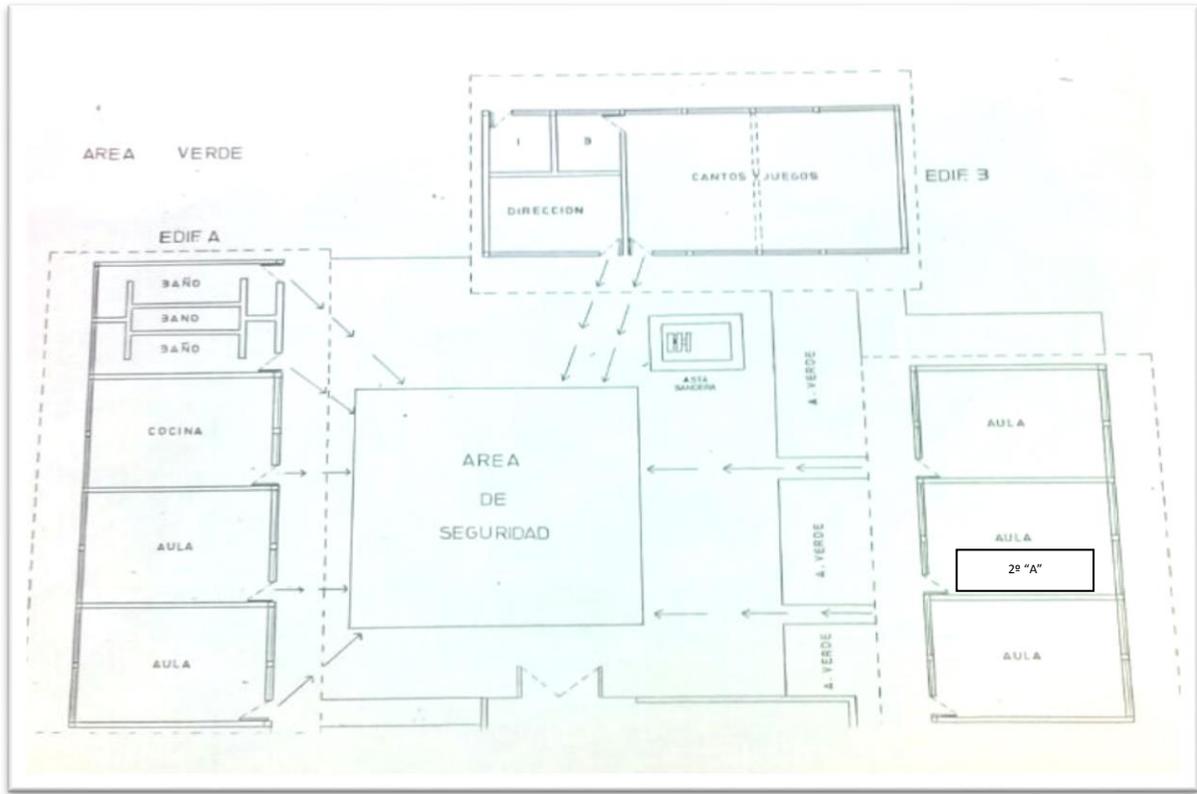
- ✓ La estrategia global de mejora escolar es el instrumento que apoya la organización de las actividades planeadas de forma integral, que atenderán las necesidades de los alumnos por lo que también define la manera en que participan los maestros, los alumnos y los padres de familia.

De acuerdo a los ya mencionados instrumentos el Jardín de Niños “Xochipilli” planeo brindar un espacio de convivencia sano a la comunidad escolar, para atender la necesidad de regular las emociones de los alumnos, una de las acciones a realizar es implementar juegos tradicionales. Para sensibilizar a los padres de familia sobre la importancia de involucrarse en las actividades de aprendizaje de sus hijos; el colectivo docente planeo actividades en las que los padres participen activamente como es la feria de las matemáticas, y representación de cuentos entre otras véase (anexo 4)

### **1.3 CONTEXTO ESCOLAR**

La historia del Jardín de Niños “Xochipilli” inicia en el año de 1984 con la expropiación de los terrenos pertenecientes a la manzana 5 de la colonia María Isabel del Municipio de Valle de Chalco, con las siguientes medidas: al Norte 70.00 mts., Sur 70.00mts., Poniente 38.30 mts. Y al oriente 38.30 mts. Dando como superficie total: 2681.00 metros cuadrados dicha decisión es tomada en una asamblea general en el mes de enero del mismo año por los colonos de la comunidad, con el fin de construir un jardín de niños para el beneficio, bienestar y progreso de la niñez.

**IMAGEN 1. Croquis del Jardín de Niños “Xochipilli”.**



FUENTE: Expediente del Comité Administrador del Programa Federal de Construcción de Escuelas (C.A.P.F.C.E) de la construcción del Jardín de Niños Xochipilli (ciclo escolar 2016-2017).

Los colonos ponen a disposición del ayuntamiento las áreas del terreno destinadas para los servicios básicos, así mismo solicitan que la colonia sea beneficiada con los servicios para mejorar su calidad de vida.

El 30 de marzo de 1985 se inicia la construcción del Jardín de Niños por: Comité Administrador del Programa Federal de Construcción de Escuelas (C.A.P.F.C.E). La obra autorizada a construir fueron dos aulas didácticas en una superficie de 133.56 m<sup>2</sup>. y una plaza cívica de 120 m<sup>2</sup>. La obra terminada se entregó a las 12 horas del día 11 de octubre de 1985.

El Jardín de Niños inicia sus labores en el año 1986 teniendo como directora a la maestra Elena Moreno Cazares, posteriormente en el año 1992 la función directiva es desempeñada por la maestra Alicia Moreno Téllez, habiendo en ese entonces tres grupos, se construyeron tres aulas más, una sala de usos múltiples, dos bodegas, una biblioteca escolar, la barda perimetral y dos módulos de sanitarios.

En el año 2008 se incorpora a la dirección la maestra Concepción Cruz Camarillo quien actualmente continua al frente de la institución, durante su gestión la matrícula escolar aumenta a cinco grupos, dos de segundo grado y tres de tercero, integrados por 81 hombres y 78 mujeres dando un total de 159 alumnos.

Referente a mi labor docente cuento con 17 años de servicio profesional, mi experiencia docente se inicia en el año 2000 en el Jardín de Niños Xochipilli en el cual actualmente continúo laborando, mi primer grupo fue 2° grado con 28 niños, posteriormente he trabajado con tercer y segundo grado alternadamente, estos años de experiencia me han permitido observar de cerca la expresión y el manejo de emociones de los niños en diversas situaciones desde una pelea por un juguete o material hasta los golpes lo que en consecuencia altera la dinámica y el ambiente del grupo.

Dichos conflictos en ocasiones se resuelven con soluciones positivas entre los pequeños, otra veces se quedan con sentimientos de frustración por no tener la razón u obtener lo que quieren al no regular su enojo o ira, en los casos más difíciles el conflicto que inicia con los niños termina con padres de familia, por ello es primordial que desde pequeños la Educación Preescolar enfatice la regulación de emociones para una mejor convivencia entre pares, considerando con especial atención tanto los aspectos psicológicos como biológicos los cuales son parte inherente del ser humano y el contexto histórico y cultural particular del lugar donde se vive, (Gardner, 2001).

Las emociones que con mayor frecuencia se manifiestan en las aulas preescolares son la tristeza esta surge en los alumnos por situaciones en las que los compañeros no quieren jugar con el otro, al decir entre compañeros: ya no quiero ser tu amigo, al despedirse de su mamá a la hora de la entrada, cuando no se les presta algún material o al recordar situaciones familiares que les afectan.

El enojo se manifiesta cuando quieren ser los primeros en la fila y otro compañero les gana el lugar, cuando toman sus pertenencias, al no darles el material del color o del tamaño que desean, al no desempeñar el rol que quieren en los juegos. La alegría se presenta cuando el papá o abuelitos van por ellos a la hora de la salida ya que de manera regular estos no se presentan a recoger al alumno, al proponer una actividad y el grupo la recibe con agrado, cuando se presenta material diferente y llamativo, al reconocer el esfuerzo realizado para lograr un propósito, cuando disfrutan las actividades que se les proponen.

Considerando lo antes mencionado y aunado a los diferentes planes y programas de Educación Preescolar que he llevado a la práctica uno de los aspectos importantes a considerar para que los alumnos logren regular sus emociones es planear actividades en las que pongan en juego sus emociones al respetar reglas, acuerdos, desempeñar distintos roles, expresar y reconocer sus emociones, tomar decisiones, compartir materiales y espacios.

Así como decidir cuáles son los medios y recursos que pueden aplicarse mejor al implementar estas actividades en el aula para ayudar a los alumnos a lograr la regulación de sus emociones, (Gardner, 2001) lo cual se requiere hacer de forma sistemática para poder avanzar en este aspecto.

El Programa de Educación Preescolar 1992 se fundamenta principalmente en el desarrollo infantil en sus dimensiones física, afectiva, intelectual y social. Su propuesta de Intervención docente es por proyectos, la organización del aula es por áreas: la de biblioteca, de expresión gráfica y plástica, de dramatización y de naturaleza, así mismo propone una organización de juegos y actividades relacionados con distintos aspectos del desarrollo del niño, (SEP, 1992).

Este programa en si no define un apartado específico para el desarrollo personal del niño en cuanto a la regulación de emociones, considera algunos aspectos que se mencionan a continuación: El niño no sólo es gracioso y tierno, también tiene impulsos agresivos y violentos. Se enfrenta, reta, necesita pelear y medir su fuerza. Negar estos rasgos implica el riesgo de que se expresen de formas incontrolables. Se requiere proporcionar una amplia gama de actividades y juegos que permitan traducir esos impulsos en creaciones, (SEP, 1992).

En cuanto al programa de Educación Preescolar 2004 este presenta una estructura totalmente diferente se trabaja a partir de Situaciones Didácticas para favorecer las 50 competencias que se proponen, cabe mencionar que una competencia se define como la capacidad de responder a diferentes situaciones e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes).

Estas competencias se entrelazan estrechamente con los 12 propósitos fundamentales que definen la misión de la Educación Preescolar y expresan los logros que los alumnos deben cumplir al concluir su Educación Preescolar, además de que estos son la guía para el trabajo pedagógico, (SEP, 2004)

De los doce propósitos que plantea el Programa de Educación Preescolar, el primer propósito se refiere a la importancia de que los alumnos expresen sus sentimientos, regulen sus emociones, desarrollen un sentido positivo de sí mismos y establezcan relaciones interpersonales positivas para una sana convivencia.

Estos aspectos forman parte del proceso de desarrollo infantil, por ello el Programa de Educación Preescolar 2004 considera un espacio en su estructura para el campo formativo de desarrollo personal y social en el que presenta los fundamentos teóricos del mismo y la importancia de que los niños se conozcan a sí mismos y regulen sus emociones, (SEP, 2012).

Otro de los aspectos importantes que marca este programa es la intervención educativa a partir de 10 principios pedagógicos con la clara finalidad de brindar un referente conceptual sobre algunas características de los alumnos, de sus procesos de aprendizaje y la evaluación del aprendizaje, así mismo son un referente para reflexionar sobre la propia práctica.

Estos 10 principios pedagógicos se organizan en tres aspectos: a) características infantiles y procesos de aprendizaje, b) diversidad y equidad, c) intervención educativa, (SEP, 2004).

**TABLA 2. Principios pedagógicos de la Educación Preescolar 2004.**

PRINCIPIOS PEDAGOGICOS		
Características infantiles y procesos de aprendizaje	Diversidad y equidad.	Intervención educativa.
<p>1. Las niñas y los niños llegan a la escuela con conocimientos y capacidades que son la base para continuar aprendiendo.</p> <p>2. La función de la educadora es fomentar y mantener en las niñas y los niños el deseo de conocer, el interés y la motivación por aprender.</p> <p>3. Las niñas y los niños aprenden en interacción con sus pares.</p> <p>4. El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños.</p>	<p>5. La escuela debe ofrecer a las niñas y a los niños oportunidades formativas de calidad equivalente, independientemente de sus diferencias socioeconómicas y culturales.</p> <p>6. La educadora, la escuela y los padres o tutores deben contribuir a la integración de las niñas y los niños con necesidades educativas especiales a la escuela regular.</p> <p>7. La escuela, como espacio de socialización y aprendizajes, debe propiciar la igualdad de derechos entre niñas y niños.</p>	<p>8. El ambiente del aula y de la escuela debe fomentar las actitudes que promueven la confianza en la capacidad de aprender.</p> <p>9. Los buenos resultados de la intervención educativa requieren de una planeación flexible, que tome como punto de partida las competencias y los propósitos fundamentales.</p> <p>10. La colaboración y el conocimiento mutuo entre la escuela y la familia favorece el desarrollo de los niños.</p> <p>Principios pedagógicos</p> <p>a) Características infantiles y procesos de aprendizaje.</p> <p>b) Diversidad y equidad.</p> <p>c) Intervención educativa.</p>

FUENTE: Programa de educación preescolar 2011.

Las 50 competencias que propone el programa se agrupan en 6 campos formativos: Desarrollo Personal y Social, Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Conocimiento del Mundo, Expresión y Apreciación Artística y Desarrollo Físico y Salud lo que permite identificar las implicaciones de las actividades y experiencias en las que participen los niños.

En este programa el campo formativo de Desarrollo Personal y Social, marca claramente la importancia de la comprensión y la regulación de emociones estos aspectos se van a favorecer en los alumnos al poner en práctica diversas actividades previstas desde la planificación de situaciones didácticas como por ejemplo: la lectura de cuentos son una buena estrategia para que los niños conozcan y comprendan sus propias vivencias y emociones a partir de personajes y situaciones que expresan su estado de ánimo y que les permita reflejarse en ellas para conocerse mejor.

Entre los cuentos que podemos mencionar se encuentran: Fernando furioso que retoma el tema de la furia y como la familia interviene para calmarlo, la ardilla miedosa que nos ayuda a entender que es el miedo y a descubrir sus capacidades para creer en sí mismos.

El Programa de Educación Preescolar 2011 en general presenta la misma estructura aunque las competencias se reducen a 41, pero se enriquece con la inclusión de un mapa curricular para lo que se denomina Educación Básica: Educación Preescolar, Primaria y Secundaria.

**TABLA 3. Campos formativos, aspectos y competencias del Programa de Estudios 2011 de Educación Preescolar.**

<b>COMPETENCIAS DE EDUCACIÓN PREESCOLAR. PROGRAMA DE ESTUDIOS 2011</b>			
N° P.	CAMPO FORMATIVO	ASPECTO	COMPETENCIA
1	Lenguaje y comunicación	Lenguaje oral	Obtiene y comparte información mediante diversas formas
2			Utiliza el lenguaje para regular su conducta en distintos tipos de interacción con los demás
3			Escucha y cuenta relatos literarios que forman parte de la tradición oral
4			Aprecia la diversidad lingüística de su región y su cultura
5		Utiliza textos diversos en actividades guiadas o por iniciativa propia, e identifica para que sirven	

6		Lenguaje escrito	Expresa gráficamente las ideas que quiere comunicar y las verbaliza para construir un texto escrito con ayuda de alguien
7			Interpreta o infiere el contenido de textos a partir del conocimiento que tiene de los diversos portadores y del sistema de escritura
8			Reconoce características del sistema de escritura al utilizar recursos propios (marcas, grafías, letras) para expresar por escrito sus ideas
9			Selecciona, interpreta y recrea cuentos, leyendas y poemas y reconoce algunas características
10	Pensamiento matemático	Número	Utiliza los números en situaciones variadas que implican poner en práctica los principios del conteo
11			Resuelve problemas en situaciones que le son familiares y que implican agregar, reunir, quitar, igualar, comparar y repartir objetos
12			Reúne información sobre criterios acordados, representa gráficamente dicha información y la interpreta
13		Forma, espacio y medida	Construye sistemas de referencia en relación con la ubicación espacial
14			Identifica regularidades en una secuencia, a partir de criterios de repetición, crecimiento y ordenamiento
15			Construye objetos y figuras geométricas tomando en cuenta sus características
16			Utiliza unidades no convencionales para resolver problemas que implican medir magnitudes de longitud, capacidad, peso y tiempo e identifica para que sirven algunos instrumentos de medición
17	Exploración y conocimiento del mundo	Mundo natural	Observa características relevantes de elementos del medio y de fenómenos que ocurren en la naturaleza; distingue semejanzas y diferencias y las describe con sus propias palabras
18			Busca soluciones y respuestas a problemas y preguntas sobre el mundo natural
19			Formula suposiciones argumentadas sobre fenómenos y procesos
20			Entiende en que consiste un experimento y anticipa lo que puede suceder cuando aplica uno de ellos para poner a prueba una idea
21			Identifica y usa medios a su alcance para obtener, registrar y comunicar información
22		Mundo natural	Participa en acciones de cuidado de la naturaleza, la valora y muestra sensibilidad y comprensión sobre la necesidad de preservarla
23		Cultura y vida social	Establece relaciones entre el presente y el pasado de su familia y comunidad a partir de objetos, situaciones cotidianas y prácticas culturales
24			Distingue algunas expresiones de la cultura propia y de otras, y muestra respeto hacia la diversidad
25			Participa en actividades que le hacen comprender la importancia de la acción humana en el mejoramiento

			de la vida familiar, en la escuela y la comunidad
26	Desarrollo físico y salud	Coordinación, fuerza y equilibrio	Mantiene el control de movimientos que implican fuerza, velocidad y flexibilidad en juegos y actividades de ejercicio físico
27			Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas
28		Promoción de la salud	Práctica medidas básicas preventivas y de seguridad para preservar su salud, así como para evitar accidentes y riesgos en la escuela y fuera de ella
29			Reconoce situaciones que en la familia u otro contexto le provocan agrado, bienestar, temor, desconfianza o intranquilidad y expresa lo que siente
30	Desarrollo personal y social	Identidad personal	Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros
31			Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan sus conducta en los diferentes ámbitos en que participan
32		Relaciones interpersonales	Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y comprende que todos tiene responsabilidades y los mismos derechos, los ejerce en su vida cotidiana y manifiesta sus ideas cuando percibe que no son respetados
33			Establece relaciones positivas con otros basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía
34	Expresión y apreciación artística	Expresión y apreciación musical	Expresa sus sensibilidad, imaginación inventiva al interpretar canciones y melodías
35			Comunica las sensaciones y los sentimientos que le producen los cantos y la música que escucha
36		Expresión y apreciación de la danza	Expresa por medio del cuerpo, sensaciones y emociones en acompañamiento del canto y de la música
37			Explica y comparte con otros las sensaciones y los pensamientos que surgen en él o ella al realizar y presenciar manifestaciones dancísticas
38		Expresión y apreciación visual	Expresa ideas sentimientos y fantasías mediante la creación de representaciones visuales, usando técnicas y materiales variados
39			Comunica sentimientos e ideas que surgen en él o ella al contemplar obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas fotográficas y cinematográficas
40	Expresión y apreciación artísticas	Expresión y apreciación teatral	Expresa mediante el lenguaje oral, gestual y corporal situaciones reales o imaginarias en representaciones teatrales sencillas
41			Conversa sobre ideas y sentimientos que le surgen al observar representaciones teatrales

Fuente: Programa de Estudios 2011/Guía para la educadora. Preescolar

De las 41 competencias que propone el Programa de Estudios de Educación Preescolar 2011, se trabajaran en específico las competencias del campo formativo desarrollo personal y social que a continuación se mencionan:

**TABLA 4. Competencias a favorecer para le regulación de emociones.**

<b>Campo formativo</b>	<b>Aspecto</b>	<b>Competencia</b>
<b>Desarrollo personal y social</b>	<b>Identidad personal</b>	<b>Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan sus conducta en los diferentes ámbitos en que participan</b>
	<b>Relaciones interpersonales</b>	<b>Establece relaciones positivas con otros basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía</b>

Fuente: Programa de Estudios 2011, Educación preescolar

Estas competencias se seleccionaron en base a que son de mayor impacto sobre el tema de las emociones, de la importancia de ayudar a los alumnos a conocerlas y regularlas para poder establecer relaciones interpersonales positivas con los otros para una mejor convivencia.

Las competencias se favorecen en los alumnos mediante la implementación de actividades que consideren que aprendizajes esperados se espera que aprendan los alumnos de acuerdo a sus fortalezas y necesidades. Los aprendizajes esperados son indicadores de logro que en términos de temporalidad que se establece en los programas de estudios, definen lo que se espera que cada uno de los alumnos en cuanto al saber, saber ser y saber hacer, además de que constituyen un referente para la planificación y la evaluación, (SEP, 2011).

Así mismo se agregan los estándares curriculares los cuales son descriptores de logros y definen lo que los alumnos demostraran al concluir un periodo escolar, así mismo sintetizan los aprendizajes esperados. Los estándares curriculares están organizados en cuatro periodos escolares de tres grados cada uno:

**TABLA 5. Organización de Estándares Curriculares**

Estándares Curriculares		
Periodo escolar	Grado escolar de corte	Edad Aproximada
Primero	Tercer grado de preescolar	Entre 5 y 6 años
Segundo	Tercer grado de primaria	Entre 8 y 9 años
Tercer	Sexto grado de primaria	Entre 11 y 12 años
Cuarto	Tercer grado de secundaria	Entre 14 y 15 años

Fuente: Plan de Estudios 2011. Educación Básica

Cada periodo corresponde de manera aproximada y progresiva a ciertas características clave del desarrollo de los estudiantes de acuerdo a su edad, (SEP, 2011). Los principios pedagógicos se organizan en bases para el trabajo, su esencia es brindar un referente sobre las características y procesos de aprendizaje de los alumnos, orientan la organización y el desarrollo del trabajo docente, así como la evaluación y de las formas en que se propicia.

Las bases para el trabajo que proponen son un referente para reflexionar sobre la intervención de la educadora, pero también brindan una orientación del desarrollo, los procesos de aprendizaje y las características de los niños. Una de las características más importantes a considerar para el trabajo con los alumnos es el juego porque el juego potencia el desarrollo y el aprendizaje de los niños, además de que el juego adquiere formas complejas que propician el desarrollo de competencias, (SEP, 2012).

En la edad preescolar el juego es parte esencial de la vida cotidiana de los niños, por lo que propicia el desarrollo de competencias sociales y de autorregulación por las diversas situaciones en las que se ve inmerso al convivir con sus pares y con adultos en los diferentes juegos de los que es participe. El juego favorece inmensamente la autorregulación porque al participar en ellos los niños tienen que acatar las reglas del juego y la organización de los mismos como pueden ser por parejas, equipos de determinado número de participantes o grupales, (SEP, 2011).

Se aumenta una guía para la educadora la cual representa un apoyo porque ofrece un sustento sobre el enfoque de los campos formativos, se considera los ambientes de aprendizaje como elemento indispensable para la enseñanza-aprendizaje, explica y da a conocer los elementos necesarios que debe contener una situación de aprendizaje, cómo y en qué momentos se deben de evaluar los aprendizajes. La regulación de emociones se continúa contemplando de manera importante en el campo formativo de desarrollo personal y social, (SEP, 2012).

La infraestructura del jardín de niños cuenta con más de 30 años, se compone por cinco aulas en buenas condiciones, un aula designada como cocina, un salón de usos múltiples, una dirección, dos bodegas, plaza cívica, un módulo de sanitarios, áreas verdes lo que favorece un ambiente agradable para la realización de diferentes actividades utilizando los espacios exteriores, rampas y área de juegos recreativos, mobiliario acorde a la edad de los alumnos y suficiente así como en buenas condiciones, un equipo de cómputo, una bocina, un cañón, cuatro microscopios.

Su organización es completa al tener cinco docentes, una directora y un asistente de servicios, la preparación y antigüedad del personal se describe a continuación en la siguiente tabla:

**TABLA 6. Preparación profesional y antigüedad de la planta docente del Jardín de Niños “Xochipilli”**

<b>MAESTRA(O)</b>	<b>PREPARACIÓN</b>	<b>ANTIGÜEDAD</b>
Olivia Pineda	Normal básica	25 años
Alma Delia Morales	Licenciatura terminada en Educación	17 Años
Adrián Cervantes	Normal básica	24 años
María Cristina Martínez	Licenciatura terminada en Educación	20 años
María Teresa Bonilla	Licenciatura en Educación	17 años
María Concepción Cruz	Licenciatura en Educación	27 años

FUENTE: Plantilla de personal del Jardín de Niños “Xochipilli”

La participación de los padres de familia en las actividades pedagógicas es escasa ya que no hay interés en participar en el proceso de aprendizaje de su hijo algunas de las causas son la falta de tiempo o de interés, la importancia a otros niveles educativos como lo es la primaria y la secundaria, esta información se recopila a partir de los registros véase (Anexo 5) que se elaboran cada vez que se solicita a los padres de familia su asistencia para participar en actividades pedagógicas que favorezcan el aprendizaje de su hijo, los pocos padres de familia que se involucran ponen todo su empeño para la realización de las actividades.

El colectivo docente ante esta situación implementa estrategias como el diálogo con los padres de familia para hacer conciencia de la importancia del nivel educativo y de su participación en el aprendizaje de sus hijos, se les da a conocer los aprendizajes que se favorecen en cada una de las actividades que se realizan durante la jornada escolar.

Así mismo se realizan muestras pedagógicas sobre lenguaje y comunicación en las que los niños leen cuentos a sus padres, ponen en práctica el conteo oral, coordinan sus movimientos al ritmo de la música que escuchan para expresarse corporalmente.

Se invita a los padres de familia a que realicen actividades de aprendizaje en el grupo para que valoren la importancia de su participación y compromiso en el proceso de aprendizaje de su hijo, algunas de las actividades en las que han participado son realización de experimentos véase (Anexo 6) para lo cual se preparan investigando, seleccionan materiales que no sean peligrosos para los alumnos pero que sean novedosos y llamen su atención, así como los experimentos sean sencillos para que puedan ser realizados y comprendidos por los niños durante el experimento les plantean preguntas y se les motiva a realizar inferencias.

Se preparan representaciones sobre cuentos y leyendas del acervo de la biblioteca escolar y de aula con guiñoles los cuales son elaborados por ellos mismos con los recursos que tengan a su alcance, se sensibiliza a los padres con anticipación explicándoles las actividades a realizar y su importancia en el

aprendizaje de sus hijos, cada actividad que se convoca a padres de familia se les presenta el aprendizaje esperado a favorecer y el campo formativo al cual pertenece.

Para apoyar el proceso de regulación de emociones de los alumnos se han implementado diferentes juegos de mesa como lo son: domino, lotería tradicional, serpientes y escaleras, memorama con la participación de los padres, en dichos juegos los alumnos tienen que respetar las reglas del juego, los acuerdos de convivencia y los turnos de participación lo que favorece su regulación de emociones véase (Anexo 7).

#### **1.4 DIAGNÓSTICO**

El grupo de 2° grupo “B”, está integrado por 32 alumnos de los cuales son 17 mujeres y 15 hombres, referente a las características de los alumnos en forma general se puede mencionar que la edad cronológica es acorde al grado que están cursando de 3 años con 8 meses a 4 años con 6 meses, les agrada cantar, bailar, relacionarse con los demás compañeros de la escuela, jugar futbol, explorar cuentos, realizar diversas actividades de aprendizaje al aire libre y en los diferentes espacios de la institución como los son la plaza cívica, biblioteca escolar y sala de usos múltiples.

Los materiales que se les presentan deben de ser grandes y de colores llamativos, las técnicas de expresión y apreciación artística son unas de sus actividades favoritas porque manipulan y experimentan con diversos materiales, cantan y bailan con entusiasmo, incluso solicitan escuchar música para realizar sus actividades, tienen un lenguaje claro y fluido.

En cuanto al ambiente del aula en general es tranquilo, se manifiesta la empatía y la solidaridad entre compañeros así como se crean lazos de amistad, pero los conflictos surgen por no compartir materiales, al agredirse de manera física y verbal por no respetar reglas para los juegos, la convivencia y los acuerdos para el trabajo.

De ahí la importancia de considerar el trabajo con la regulación de emociones y la inteligencia emocional porque estos constituyen el vínculo más fuerte entre los sentimientos, el carácter y los impulsos morales, (Goleman, 1996).

Se les dificulta respetar turnos de participación, regular sus emociones, compartir y cuidar sus pertenencias, en cuanto a los niños más tímidos se les motiva para que adquieran seguridad y que se expresen.

Los juegos tradicionales representan una estrategia importante para atender estas necesidades en los niños, ya que se integran y se desenvuelven con mayor facilidad lo que genera una rica actividad social, para participar en esta actividad es necesario que asuman y respeten los acuerdos y reglas establecidas para el desarrollo del juego tradicional; lo que ayuda al niño a comprender que es mejor jugar con otros, que solo o en contra de otros.

Esto favorece de manera positiva la regulación de sus impulsos, emociones y acciones para convivir con los demás lo que le lleva a un aprendizaje social positivo. Además de que el juego tradicional conlleva movimiento y canto lo que favorece la atención a las diferentes inteligencias múltiples.

En el grupo las inteligencias múltiples predominantes son: la inteligencia espacial en las que se ubican 15 niños porque requieren observar para aprender, 9 en la inteligencia lingüística al necesitar escuchar y dialogar para aprender, 8 en la inteligencia kinestésico corporal para aprender requieren moverse y tocar. Para ubicar a los alumnos de acuerdo a su inteligencia múltiple predominante se realizaron diversas actividades en las que ponían en juego las inteligencias múltiples: bailar, cantar, manipular, construir, investigar, dialogar, escuchar, participar en juegos tradicionales, dibujar, resolver problemas entre otras a partir de esto se observó en cuales los alumnos se desenvolvían mejor y se mostraban más a gusto y seguros de sí mismos.

La información obtenida se registró en un cuadro para utilizarla como un referente para el diseño y elección de actividades que favorezcan el aprendizaje de todos los alumnos véase (Anexo 8).

## 1.5 JUSTIFICACIÓN

A lo largo de mi experiencia docente he comprendido la importancia del desarrollo integral en los niños, en lo primordial que es conocer y el saber expresar sus emociones para poseer un conocimiento de sí mismo y esto a su vez ayude a establecer relaciones interpersonales positivas con los otros. Las emociones siempre están presentes en la vida cotidiana por lo que es de suma importancia que en la escuela se aborden actividades que les permitan a los niños conocer y reconocer sus propias emociones.

Los juegos tradicionales son una estrategia divertida y motivadora que ayudara de manera positiva a reconocer a los niños sus emociones ya que al jugar, experimentan diversas emociones, que pueden expresar de manera espontánea y pueden entender y explicar, porque el juego es parte de su desarrollo y de su infancia.

Es de suma importancia el desarrollo emocional y la regulación de emociones desde la infancia ya que esto repercutirá en la vida futura y en la disposición al aprendizaje pues si un niño se encuentra emocionalmente inestable, ya sea por alguna situación familiar o personal, si no se le dan herramientas para poder expresar e intervenir en sus emociones, el niño tendrá pocas posibilidades de concentrarse en el aprendizaje.

Con este trabajo se pretende retomar al juego tradicional como una herramienta útil para la educación emocional en niños de segundo grado de preescolar, así mismo se brinda información relevante sobre la importancia de la educación emocional y su práctica con los niños, a través del juego.

La intervención se propone a través del juego porque es una actividad habitual en los niños, además es una forma de desarrollar sus habilidades, sus saberes y su autoconocimiento, para una vida plena y en armonía. La evaluación es fundamental en el proceso de enseñanza – aprendizaje por lo que se retoma desde el enfoque de la evaluación formativa y se proponen instrumentos de evaluación para valorar los saberes de los alumnos.

Así mismo se pretende que el presente trabajo sirva a docentes en servicio y futuros docentes, en su acercamiento y profundización en la importancia de la educación emocional así como ver en el juego tradicional un elemento más funcional para la expresión de emociones pero sobre todo la regulación de estas para una convivencia positiva en todos los ámbitos de la sociedad.

## **1.6 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA: REGULACIÓN DE EMOCIONES**

El conocimiento y reconocimiento de las propias emociones es vital desde edades tempranas para el conocimiento de sí mismo, lo que favorece la aceptación, el respeto y la empatía con los otros, así como el establecimiento de relaciones interpersonales positivas, las emociones son inherentes al ser humano por lo tanto siempre están presentes en todo momento a lo largo de su vida.

Las emociones por lo tanto son parte de la cotidianidad de las escuelas y de la convivencia en el aula, cuando los niños (as) entran a la escuela, ingresan con todas sus emociones, estas también son parte del currículo, en la Educación Preescolar el campo formativo de Desarrollo Personal y Social abarca este aspecto, más sin embargo no se le da la importancia necesaria para favorecer un desarrollo integral desde la edad temprana.

En el aula se le da la prioridad al conocimiento cognitivo pero no se considera que para acceder al aprendizaje es importante un desarrollo emocional sano ya que los niños necesitan sentirse valorados y aceptados, además en la Educación Preescolar es donde establecen sus primeras relaciones sociales fuera del hogar, por ello es primordial que se le guíe para conocer y entender sus emociones, para que establezcan relaciones positivas con sus iguales.

Es primordial que los niños desde pequeños conozcan y entiendan sus emociones para que comprendan lo importante que es respetar reglas y acuerdos para convivir con los demás, para saber lo necesario que es dialogar para obtener algo o solucionar conflictos en vez de golpear o arrebatar las cosas, de llorar por no ganar en un juego o no ser el primero de la fila, que no le toque el material del color que le gusta.

Pero como hacer para que los niños empiecen a reconocer y expresar sus emociones, es por ello que el juego se considera una de las características infantiles más importante.

Debido a ello en el presente trabajo se propone el juego desde el punto de vista tradicional para conocer si **¿A través de los juegos tradicionales es posible regular las emociones de los niños de segundo grado de preescolar?**

## 1.7 METODOLOGÍA

En el presente trabajo se utilizó la metodología de investigación-acción cuyo origen se atribuye al psicólogo social Kurt Lewin, es un método de investigación que es parte del paradigma sociocrítico. (Rodríguez y Valldeoriola, 2007).

En este sentido, el principal objetivo de la investigación-acción es transformar la realidad, se centra deliberadamente en el cambio educativo y la transformación social. Para ello, la investigación-acción se orienta hacia la resolución de problemas mediante un proceso cíclico que va desde la "actividad reflexiva" a la "actividad transformadora". (Rodríguez y Valldeoriola, 2007).

En este caso se realiza una investigación conjugada a la actividad reflexiva para realizar una propuesta de intervención educativa que favorezca la regulación de emociones en alumnos de segundo grado de preescolar a partir de la experiencia en el aula en donde se vive y se observa situaciones problemáticas por no controlar las emociones, lo cual me lleva a analizar y reflexionar sobre la propia práctica y empezar a buscar alternativas que favorezcan positivamente esta situación problemática en el aula, es por ello que se elige la investigación acción porque esta metodología de acuerdo a Elliott (1978) nos enfoca en estudiar la práctica educativa tal y como ocurre en su escenario natural. (Rodríguez y Valldeoriola, 2007) es decir en el desarrollo real de la propia práctica docente en el salón de clases y en la escuela.

Así mismo esta metodología permite que el investigador sea parte activa en el objeto de estudio, es decir el profesor además de desempeñar su labor docente, también desarrolla una labor investigadora, explorando, reflexionando y actuando sobre su propia practica para mejorar su intervención docente.

## **1.8 OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL:**

- Favorecer la regulación de emociones en niños de segundo grado de preescolar a través de los juegos tradicionales para generar relaciones interpersonales positivas.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Seleccionar estrategias para la regulación de emociones a través de los juegos tradicionales.
- Diseñar situaciones didácticas para que los niños conozcan e identifiquen sus emociones a través de juegos tradicionales.
- Promover los juegos tradicionales para el desarrollo de la inteligencia emocional.
- Generar los instrumentos de evaluación para valorar el respeto de reglas y acuerdos que favorezcan la autorregulación.

## **CAPÍTULO II PLAN DE ESTUDIOS 2011**

### **2.1 PLAN DE ESTUDIOS 2011**

La Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB) fue el inicio de grandes cambios en los planes y programas de educación básica, el primer nivel educativo en el que se implementó la reforma fue Educación Preescolar en el año 2004, cabe mencionar que el programa de Educación Preescolar desde el año 1992 no sufría ninguna modificación en su estructura. En el año 2006 la reforma llega a la Educación Primaria y en Educación Secundaria en el año 2009. En dicha reforma se propone el desarrollo de competencias en los alumnos y se centra en el aprendizaje de los mismos, (SEP, 2012).

El Plan de estudios 2011 de Educación Básica representa el eje rector que define los aspectos de suma relevancia para trabajar en las aulas como lo son las competencias para la vida, el perfil de egreso, los estándares curriculares y los aprendizajes esperados que componen el trayecto formativo de los estudiantes durante la Educación Básica, (SEP, 2011).

Una de las características más sobresalientes del Plan de Estudios 2011 es que reconoce la equidad como uno de los componentes esenciales para una educación de calidad, por lo que considera a la diversidad que existe en la sociedad tanto cultural, geográfica, social, lingüísticas de capacidades y estilos de aprendizaje distintos. Toma en cuenta que todos los alumnos cuentan con saberes previos para compartir y usar los mismos que va a enriquecer y aumentar en la interacción social y cultural, (SEP, 2011).

Otra característica del plan de estudios es la importancia que le da al desarrollo de actitudes de respeto, participación, búsqueda de acuerdos, tolerancia sustentados en los principios de la democracia.

Estas actitudes se van a favorecer mediante la implementación de actividades que favorezcan el desarrollo de las competencias pertenecientes al campo formativo de desarrollo personal y social como lo es regular su conducta en los diferentes ámbitos en los que participa, establece relaciones positivas con otros para una mejor convivencia y un ambiente de respeto y libre de violencia, (SEP, 2011).

El mapa curricular de la Educación Básica se organiza en cuatro campos de formación: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social, Desarrollo Personal y Social. Lo que permite observar la articulación de los tres niveles educativos: preescolar, primaria y secundaria.

**TABLA 7. Mapa curricular de la Educación Básica 2011**

MAPA CURRICULAR DE LA EDUCACIÓN BÁSICA 2011

ESTÁNDARES CURRICULARES <sup>1</sup>		1 <sup>er</sup> PERIODO ESCOLAR			2 <sup>o</sup> PERIODO ESCOLAR			3 <sup>er</sup> PERIODO ESCOLAR			4 <sup>o</sup> PERIODO ESCOLAR			
HABILIDADES DIGITALES	CAMPOS DE FORMACIÓN PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA	Preescolar			Primaria						Secundaria			
		1 <sup>o</sup>	2 <sup>o</sup>	3 <sup>o</sup>	1 <sup>o</sup>	2 <sup>o</sup>	3 <sup>o</sup>	4 <sup>o</sup>	5 <sup>o</sup>	6 <sup>o</sup>	1 <sup>o</sup>	2 <sup>o</sup>	3 <sup>o</sup>	
	Lenguaje y comunicación	Lenguaje y comunicación			Español						Español I, II y III			
	Segunda Lengua: Inglés <sup>2</sup>	Segunda Lengua: Inglés <sup>2</sup>			Segunda Lengua: Inglés <sup>2</sup>						Segunda Lengua: Inglés I, II y III <sup>2</sup>			
	Pensamiento matemático	Pensamiento matemático			Matemáticas						Matemáticas I, II y III			
	EXPLORACIÓN Y COMPRENSIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	Exploración y conocimiento del mundo	Exploración y conocimiento del mundo			Exploración de la Naturaleza y la Sociedad			Ciencias Naturales <sup>3</sup>			Ciencias I (énfasis en Biología)	Ciencias II (énfasis en Física)	Ciencias III (énfasis en Química)
		Desarrollo físico y salud	Desarrollo físico y salud			Exploración de la Naturaleza y la Sociedad			La Entidad donde Vivo	Geografía <sup>3</sup>			Tecnología I, II y III	
			Desarrollo físico y salud			Exploración de la Naturaleza y la Sociedad			La Entidad donde Vivo	Historia <sup>3</sup>			Geografía de México y del Mundo	Historia I y II
	DESARROLLO PERSONAL Y PARA LA CONVIVENCIA	Desarrollo personal y social	Desarrollo personal y social			Formación Cívica y Ética <sup>4</sup>						Asignatura Estatal		
			Desarrollo personal y social			Formación Cívica y Ética <sup>4</sup>						Formación Cívica y Ética I y II		
Expresión y apreciación artísticas		Expresión y apreciación artísticas			Educación Física <sup>4</sup>						Tutoría			
	Expresión y apreciación artísticas			Educación Artística <sup>4</sup>						Educación Física I, II y III				
	Expresión y apreciación artísticas			Educación Artística <sup>4</sup>						Artes I, II y III (Música, Danza, Teatro o Artes Visuales)				

Fuente: Plan de Estudios 2011. Educación Básica.

De acuerdo al Plan de Estudios 2011 el campo desarrollo personal y social en preescolar debe de contribuir al proceso de la comprensión y regulación de emociones, así como promover la autorregulación al acordar y establecer límites de conducta para desarrollar competencias emocionales positivas que le permitan establecer relaciones interpersonales positivas y de empatía con los otros, (SEP, 2011).

## **2.2 LA REGULACIÓN DE EMOCIONES Y EL JUEGO DESDE EL CURRÍCULO**

**2011**

De acuerdo al Plan de Estudios 2011 los campos de formación para la Educación Básica organizan, regulan y articulan los espacios curriculares, son congruentes con las competencias para la vida y expresan los procesos graduales del aprendizaje de manera continua e integral desde el primer año de educación básica hasta su conclusión.

Los campos de formación para la Educación Básica son los siguientes:

- Lenguaje y Comunicación
- Pensamiento matemático
- Exploración y comprensión del mundo natural y social
- Desarrollo personal y social

El campo de formación que nos ocupa es el de desarrollo personal y social el cual tiene por objetivo que los estudiantes aprendan a comprender y actuar con juicio crítico, a respetar a las personas, establecer y manejar relaciones positivas y armónicas con los otros. El establecimiento de relaciones interpersonales armónicas requiere el cumplimiento de las siguientes condiciones: el desarrollo positivo de la autoestima, la regulación de emociones y la autonomía, (Plan de Estudios, 2011).

El Programa de Estudio 2011 de Educación Preescolar/Guía de la Educadora se organiza en seis campos formativos los cuales se derivan de los cuatro campos de formación ya mencionados. Los 6 campos de formación destacan la interrelación entre el desarrollo y el aprendizaje así como la importancia de la intervención docente para que brinden experiencias educativas significativas a los niños y niñas, (PEP, 2011).

Los campos formativos constituyen los cimientos de aprendizajes más formales y específicos que los niños y niñas estarán en condiciones de construir conforme avanzan en su trayecto escolar, y que se relacionan con las disciplinas en que se organiza el trabajo en la educación primaria y secundaria.

El campo formativo de desarrollo personal y social se enfoca en la comprensión y regulación de emociones y en la capacidad de establecer relaciones interpersonales positivas los cuales son procesos estrechamente relacionados por lo que los niños lo van adquiriendo de forma gradual como parte inherente de su desarrollo personal y social, (PEP, 2011).

En la edad preescolar los niños y las niñas han logrado un amplio repertorio emocional que les permite identificar en ellos y en los otros diferentes estados emocionales y desarrollar progresivamente la comprensión y regulación de las emociones lo cual implica aprender a interpretarlas y expresarlas.

El establecimiento de relaciones interpersonales fortalece positivamente la regulación de emociones en los niños y niñas, así mismo favorece conductas prosociales en las que el juego desempeña un papel importante por su potencial en el desarrollo de capacidades de verbalización, control y de creación de estrategias para la resolución de conflictos, (PEP, 2011).

El Programa de Estudio 2011/Guía para la Educadora da la pauta para la intervención educativa a través de su apartado: Bases para el trabajo las cuales brindan un referente sobre las características de las niñas y niños para que la educadora reflexione sobre ello para ofrecer a los niños y niñas actividades acordes a sus necesidades y características.

De acuerdo a la base para el trabajo: El juego potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y niños. Nos dice que el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por la gran cantidad de interacciones que se tienen con otros niños y adultos, al respetar reglas y acuerdos para participar en el juego, esperar su turno para desempeñar distintos roles, reconocer y aceptar cuando se gana o pierde, esperar turno para hacer uso de diversos materiales, (PEP, 2011).

## **2.3 LA EVALUACIÓN EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

La evaluación de los aprendizajes es parte constitutiva de la enseñanza y el aprendizaje. En la educación preescolar la evaluación es fundamentalmente cualitativa está centrada principalmente en identificar los avances y dificultades que tienen los niños en sus procesos de aprendizaje para que el docente tome decisiones informadas para continuar contribuyendo de manera favorable y eficaz a los aprendizajes de los niños para potenciarlos o retroalimentarlos,(SEP,2011).

Los referentes para la evaluación en la Educación Preescolar son los aprendizajes esperados establecidos en cada campo formativo que constituyen la expresión concreta de las competencias.

Los aprendizajes esperados orientan a los docentes para saber en qué van a centrar su observación, que aspectos registrar en relación a lo que los niños saben o les falta fortalecer, lo que les ayuda a reflexionar sobre esto y sistematice la información para definir sus formas de intervención y mejorar el ambiente de aprendizaje en el aula, (SEP, 2012).

En la evaluación es importante que se involucren e intercambien puntos de vista entre todos los actores que participan en el proceso de aprendizaje del alumno (a) como lo son padres de familia, docentes de las diferentes áreas, así como los propios niños porque estos son una fuente de información importante al expresar que les gusta y que no, que se les dificultad, como se sienten en el desarrollo de las actividades, que no entienden; esto otorga al docente valiosa información para conservar o reorientar aspectos de su intervención educativa, (SEP, 2012).}

Durante el transcurso del ciclo escolar hay tres periodos importantes y específicos en los cuales se valoran los aprendizajes de los alumnos, el primero de estos momentos es al inicio del ciclo escolar, denominada: Evaluación Diagnóstica la cual consiste en conocer los conocimientos previos con los que cuentan los alumnos (as) y las posibles necesidades que presenten para acceder al aprendizaje a partir de esta el docente debe de crear oportunidades de aprendizaje y de realizar las adaptaciones necesarias y acordes en su intervención educativa para el logro de los aprendizajes en los alumnos (as) (Programa de Estudio, 2012).

La Evaluación Formativa se efectúa durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en la que se valoran los avances y la movilización de saberes en las diferentes actividades que se realizan en el transcurso de la jornada escolar durante todo el ciclo escolar, por ello también es llamada evaluación permanente, los instrumentos que apoyan esta evaluación es el expediente personal del alumno (a) en cual debe de contener información valiosa, evidencias y hechos importantes de su historia personal, así como listas de cotejo, rubricas, observaciones directas, producciones de los alumnos (as), diario de trabajo el cual representa una herramienta importante que brinda información sobre los aprendizajes. Esta evaluación permite llevar el seguimiento de los aprendizajes de los alumnos (as) de manera continua y sistemática para que el docente tome decisiones pertinentes respecto a su intervención educativa.

La Evaluación Final se lleva acabo a fin de ciclo escolar para valorar que aprendieron los alumnos en base a los propósitos educativos que marca la Educación Preescolar de acuerdo a las características y grado escolar de los alumnos.

Esta evaluación posibilita contar con información valiosa sobre lo que los niños conocen y saben hacer al finalizar un ciclo escolar, de igual manera aporta información valiosa e importante a la educadora del siguiente nivel o grado educativo que cursara el alumno (a) para que encamine su práctica acertadamente a la adquisición de nuevos aprendizajes. Así como que obstáculos se presentaron y cuáles fueron las posibles situaciones que los generaron. Para considerarlos como áreas de mejora en la práctica educativa, (SEP, 2004).

Hoy en día la sociedad demanda ciudadanos con mayores conocimientos, habilidades y capacidades que respondan a las exigencias de un mundo globalizado, es por ello que la Evaluación Formativa permite verificar y llevar el seguimiento de la apropiación y movilización de saberes en torno a las cuales está organizada la enseñanza, estos deben ser vigentes y organizarse sistemáticamente, es por ello que el nuevo modelo educativo 2016 está orientado a fortalecer el sentido y el significado de lo que se aprende, (SEP, 2016).

Por consiguiente, el programa de estudio 2011 propone una educación integral en la cual es necesario el desarrollo de capacidades de pensamiento crítico, análisis, razonamiento lógico y argumentación las cuales son indispensables para un aprendizaje profundo que permita trasladarlo a las diversas situaciones para resolver nuevos problemas, los aprendizajes adquieren sentido cuando verdaderamente contribuyen al pleno desarrollo personal y social de los individuos, (SEP, 2016).

Es por ello que en las aulas se debe de promover en los alumnos el conocimiento de sí mismos, la autoestima, el conocimiento de las propias debilidades, fortalezas y capacidades como ser humano y el manejo y regulación de emociones para una convivencia sana y pacífica, el trabajo en equipo, la negociación y la resolución de conflictos, (SEP, 2016). En la Educación Preescolar una forma de ayudar a conocer y a regular las emociones son los juegos tradicionales porque dan la oportunidad de experimentar y vivenciar diferentes emociones al interactuar con otros.

## **CAPÍTULO III INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y JUEGOS TRADICIONALES**

### **3.1 TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES**

Las Inteligencias Múltiples se han venido estudiando y desarrollando desde siempre. Por ejemplo: Rousseau- Opina que el niño debe aprender a través de la experiencia, allí se ponen en juego las relaciones inter e intra personal y las inclinaciones naturales. Froebel (Fundador de los jardines de Infantes) habla de aprendizaje a través de experiencias con objetos para manipular, juegos, canciones, trabajos. Piaget- Se caracteriza por abordar distintos procesos cognitivos: la inteligencia y el razonamiento, el lenguaje, la resolución de problemas, etc. John Dewey ve el aula como un microcosmos de la sociedad donde el aprendizaje se da a través de las relaciones y experiencias de sus integrantes, (Gardner H. 2001).

Howard Gardner, neuropsicología e investigador de la Universidad de Harvard, profesor de educación y de psicología y profesor de Neurología en la Facultad de Medicina de Universidad de Boston define el concepto de Inteligencia de la siguiente manera: capacidad para resolver problemas o para elaborar productos, que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada. (Gardner. 1995). Pensaba además que la inteligencia no solo se limitaba al ámbito académico y que esta puede ser desarrollable ampliamente si se encuentran un ambiente que ofrezca las condiciones necesarias para ello (Gardner H. 2001).

Más a profundidad el Dr. Gardner plantea que la inteligencia no es algo innato en el ser humano, sino que es algo que está vinculado a la sociedad, cultura y vivencias propias de cada persona, en su teoría el propone a la inteligencia como una actitud, no aptitud y que por lo tanto puede ser aprendida.

Clasifico a la inteligencia en siete grandes inteligencias en la que ninguna es más importante que otra, solo diferentes y que le confieren a cada persona diferentes maneras de vivir, ver el mundo, resolver problemas y analizar su entorno, (Gardner H. 2001).

La inteligencia es una capacidad, todas las personas poseen capacidades diferentes que deben ser explotadas, lo cual no ocurre en la actualidad, el sistema educativo solo se enfoca en el área académica, lógica y matemática, dejando de lado otras inteligencias, las cuales son una herramienta importante para formar personas conscientes de su espacio y de lo que los rodea, (Gardner H. 2001).

Por otra parte, el programa de estudio 2011 considera una educación integral, poniendo énfasis en el desarrollo personal y social del individuo, en la empatía con el otro, la solidaridad y el respeto, así como el desarrollo de las capacidades de pensamiento crítico, análisis, razonamiento lógico y argumentación son indispensables para un aprendizaje profundo que permita trasladarlo a las diversas situaciones para resolver nuevos problemas.

La capacidad para resolver problemas permite abordar diferentes situaciones, así como determinar el camino adecuado para llegar a la solución, poniendo en juego una o más de las inteligencias múltiples las cuales se utilizan en combinaciones diferentes durante el transcurso de la vida, cada persona exhibe estas inteligencias a su manera influida por la situación y el momento en que tenga que resolverla (Gardner H. 2001).

No solo las inteligencias múltiples están presentes en la vida diaria, también lo están en las aulas y por lo tanto en los alumnos es por ello que se deben de diversificar las actividades y los materiales que se les presenten para interesar y motivar al aprendizaje.

Todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de maneras diferentes: a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos. Donde los individuos se diferencian es en la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a esas mismas inteligencias y se las combina para llevar a cabo diferentes labores, para

solucionar problemas diversos y progresar en distintos ámbitos, (Gardner H. 2001).

Existen diferentes maneras de percibir el mundo, de conocer, procesar, representar y comunicar la información a través de imágenes, palabras, números, con el cuerpo en movimiento, el ritmo y la música, a partir de estas percepciones se clasifican las Inteligencias Múltiples en:

-Inteligencia Lingüística: Capacidad de dominar el lenguaje para poder comunicarse con los demás. En la Educación preescolar se conjuga con las emociones por medio del dialogo y la lectura de cuentos, en donde los pequeños realizan el relato de lo que les agrado y expresan las emociones que les provoco. Los alumnos destacan en escribir y hablar.

-Inteligencia musical: Capacidad de reconocer o identificar los diferentes ritmos musicales al escuchar una melodía o tocar diferentes instrumentos musicales. El niño es capaz de inventar sus propias canciones dejándose llevar por sus emociones.

-Inteligencia Lógico-matemático: Destacan en matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas, pautas. Les agrada cuestionar, trabajar con números, experimentar, clasificar, trabajan con lo abstracto. Esta inteligencia ayuda a regular las emociones a través del manejo de rompecabezas, ejercicios de solución de problemas, juegos de destreza y ejercicios de lógica.

-Inteligencia Espacial: Destacan en la lectura de mapas, gráficos, dibujando, laberintos, les gusta diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto, mirar dibujos, aprenden mejor trabajando con dibujos y colores, visualizando, imaginando cosas, visualizando. En este tipo de inteligencia se identifica que los niños muestran sus emociones a través de la pintura, los cuentos y dibujar.

-Inteligencia Cinestésico-corporal: Destacan en el atletismo, la danza, el arte dramático, trabajos manuales, les agrada moverse, tocar y hablar, lenguaje corporal, aprenden mejor tocando, moviéndose, procesando información a través de sensaciones corporales. Es una inteligencia que facilita observar sus emociones por medio de los movimientos corporales de su cuerpo, al sentirse enojados o molestos los niños bailan o corren, se desplazan de un lugar a otro.

-Inteligencia Interpersonal: Son excelentes entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos, vendiendo, les agrada tener amigos, hablar con la gente, aprenden mejor cuando se les ofrece actividades en las que compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando, cooperando

-Inteligencia Intrapersonal: Entendimiento de sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y sus debilidades, estableciendo objetivos, le gusta trabajar solo, reflexionar, seguir sus intereses, aprende mejor trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio, reflexionando.

Desarrollar cada una de las inteligencias, depende según Armstrong (2006) de tres factores principales:

- Dotación biológica, incluyendo los factores genéticos o hereditarios, y los daños o heridas que el cerebro haya podido recibir antes, durante o después del nacimiento.
- Historia de la vida personal, incluyendo las experiencias con los padres, docentes, pares, amigos y otras personas que ayudan a hacer crecer las inteligencias o las mantienen en un bajo nivel de desarrollo.
- Antecedente cultural o histórico, incluyendo la época y el lugar donde uno nació y se crio, y la naturaleza y estado de los desarrollos culturales o históricos en diferentes dominios (De Luca, S. L. 2000).

Todos aprendemos de manera distinta de acuerdo al tipo de inteligencia que predomine más en nosotros. Esto forma parte de la diversidad que se encuentra en el aula, en la cual convergen diferentes modos de aprender, diferentes culturas, intereses, capacidades, habilidades a las cuales el docente debe de estar muy atento para ejercer una práctica que responda a las diferentes necesidades de cada uno de sus alumnos y alumnas utilizando los recursos y materiales adecuados para cada una de las diferentes formas de aprender para que cada educando participe al máximo de sus posibilidades en situaciones de aprendizaje ricas y valiosas para todos (Manjón, D. G., & García, X. M. 2002).

### **3.2 INTELIGENCIA EMOCIONAL**

De acuerdo a Daniel Goleman (1996) define la emoción como sentimientos, pensamientos, estados biológicos y psicológicos y al tipo de tendencias a la acción que lo caracterizan.

El Oxford English Diccionario define la emoción como: agitación o perturbación, de la mente, sentimiento, pasión, cualquier estado mental vehemente o agitado (Goleman D.1996).

El término de inteligencia emocional fue propuesto por el Dr. Daniel Goleman quien lo define como:

La capacidad de motivarnos a nosotros mismos, de perseverar en el empeño a pesar de las posibles frustraciones, controlar los impulsos, diferir las gratificaciones, regular nuestros propios estados de ánimo, de evitar que la angustia interfiera con nuestras facultades racionales y por último, así como empatizar y confiar en los demás.

Goleman (1996) identifica los siguientes componentes de la inteligencia emocional:

- Autoconocimiento emocional. Saber expresar de manera correcta lo que estamos sintiendo, lo cual implica conocer e identificar nuestras emociones, pero también sus efectos.

- Autocontrol emocional. Implica el poder controlar y manejar de manera adecuada nuestros impulsos.
- Automotivación. Capacidad que impulsa el uso adecuado de nuestras emociones, a alcanzar nuestras metas.
- Empatía. Responder de manera apropiada a las necesidades expresadas por la otra persona, compartiendo su sentimiento sin que ésta lo exprese con palabras.
- Relaciones interpersonales. Habilidad de relacionarnos de manera efectiva con las personas, haciéndolas sentir bien y contagiando positivamente una emoción.

La inteligencia emocional permite tomar conciencia de nuestras propias emociones, comprender las situaciones y sentimientos de los demás, capacidad de trabajar en equipo, adoptar una actitud empática y social con los demás

La inteligencia emocional es muy importante desarrollarla y fortalecerla en todos los alumnos con la participación de las familias, ya que la falta de la misma puede influir en el intelecto o arruinar una carrera, así como en el establecimiento de relaciones interpersonales positivas o negativas.

La inteligencia emocional implica tener tolerancia a la frustración, al manejo de la ira, la capacidad para retrasar gratificaciones y desarrollar la empatía estos elementos ya mencionados son sumamente importantes para el desarrollo de la regulación de emociones. Algunos elementos que favorecen la regulación de emociones en los niños son: el dialogo interno, la motivación y el juego.

### **3.3 ANTECEDENTES DEL JUEGO**

El juego es una de las actividades más antiguas de interacción y convivencia del ser humano que favorece el aprendizaje y la exteriorización de los sentimientos y emociones de los niños (as), así mismo esta actividad permite la expresión de su energía, y de su necesidad de movimiento. El juego es una de las actividades más implementadas en las aulas preescolares porque a través de este el niño (a) aprende, se divierte y fomenta sus relaciones sociales.

Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban importancia al aprender jugando y animaban a los padres para que proporcionaran juguetes a sus hijos que ayudaran a formar sus mentes. Freud, relaciona al juego con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan esas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción, Chamorro (2010).

A lo largo de la historia muchos autores mencionan la importancia del juego en el desarrollo del niño (a) y lo fundamental de esta actividad para su aprendizaje y bienestar. De acuerdo a Flinchum (1998) el juego brinda al niño (a) la oportunidad y libertad de liberar toda la energía que tiene y al mismo tiempo fomenta las habilidades interpersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social. (Meneses Montero, M; Monge Alvarado, M d l Á; 2001).

Para Piaget (1966) las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. El juego es el paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por excelencia e imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda, los educadores influidos por la teoría de Piaget consideran que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir, Chamorro (2010).

Para Bruner y Garvey (1977) el juego es el medio que tienen los niños para ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el: como si, que permite que cualquier actividad se convierta en juego, Chamorro (2010).

Vygotsky (1991) por su parte dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esta situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándolo a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. Chamorro (2010).

El juego representa una de las actividades más relevantes y extraordinarias para que los niños aprendan a interactuar con los otros, a relacionarse de manera positiva, pero sobre todo a regular sus emociones para poder ser participante activo del juego porque para ello se requiere aprender, reconocer y aceptar saber ganar o perder, desempeñar distintos roles, trabajar en conjunto para resolver problemas de acuerdo a su edad, así como asumir y respetar reglas y acuerdos.

Para Díaz (1993) el juego es una actividad pura, espontánea, placentera y que hace que quien lo practique se sienta bien. Según Hetzer (1992) es la mejor base para una etapa adulta, sana, exitosa y plena. Brower (1998) nos dice que el juego es una necesidad para todo niño (a) en desarrollo (Meneses Montero, M; Monge Alvarado, M d l Á; 2001).

El juego y todas las acciones que este implica son la base para una educación integral, ya que para su realización se requiere de la interacción social, así mismo favorece los aspectos cognitivos y motores. El juego es por esencia un diálogo corporal del jugador con su propio cuerpo, con los objetos que le rodean y con los demás participantes que deciden intervenir en la misma actividad motriz y lúdica, por consiguiente el juego es una invitación a la participación, a divertirse y a comunicarse con los demás utilizando su cuerpo.

Mediante el juego los niños exploran y ejercitan sus habilidades físicas, reconstruyen situaciones de la vida social y familiar en el que actúan, intercambian papeles y desarrollan argumentos, estos elementos se convierten en motivos de un intenso intercambio de propuestas de negociación y acuerdos entre los participantes.

Durante la práctica del juego las habilidades mentales de los niños se activan entre las que destacan el lenguaje, la atención, concentración, control de impulsos, estrategias para la resolución de problemas entre otras.

### **3.4 DESARROLLO DEL NIÑO Y ETAPAS DEL JUEGO**

Piaget destacó tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. También fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del concepto de normas de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño. Chamorro (2010).

Piaget diferencia tres tipos de conocimiento en las personas: El conocimiento físico que está relacionado con los objetos del mundo natural y que posee un origen externo. El conocimiento lógico-matemático es una abstracción reflexiva por lo tanto se da al interior del individuo. El conocimiento social es adquirido por el niño a través de las interacciones con los demás. De este modo Piaget establece cuatro estadios de desarrollo durante su crecimiento:

Estadio sensoriomotor comprende del nacimiento a los dos años, en este periodo el bebé se relaciona con el mundo por medio de los sentidos y de la acción, al término de esta etapa será capaz de representar la realidad mentalmente. Los niños llegarán a comprender que los objetos tienen una existencia permanente que es independiente de su percepción (permanencia del objeto). En este periodo la imitación y el juego experimentan un notable desarrollo, Chamorro (2010).

Estadio preoperacional: la capacidad de pensar en objetos hechos o personas ausentes marca el comienzo de la etapa preoperacional. Entre los dos y los seis años el niño demuestra una mayor habilidad para emplear símbolos gestos, palabras, números e imágenes con las cuales representar las cosas reales del entorno. Ahora puede pensar y comportarse en formas que antes no eran posibles. Puede servirse de las palabras para comunicarse, participar en juegos simbólicos y expresar sus ideas, Chamorro (2010).

Estadio de las operaciones concretas: comprende de los seis a los once años en este periodo el niño empieza a utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos y los objetos de su ambiente, Chamorro (2010).

Estadio de las operaciones formales abarca de los once y doce años en adelante el cambio más importante en la etapa de las operaciones formales es que el pensamiento hace la transacción de lo real o lo posible. La capacidad de pensar en forma abstracta y reflexiva se logra durante esta etapa, Chamorro (2010).

**TABLA 7. Clasificación del juego según Piaget**

<b>ESTADIO EVOLUTIVO</b>	<b>EDAD</b>	<b>JUEGO PREDOMINANTE</b>
Estadio sensoriomotor	Entre 0 y 2 años	Juego funcional o de ejercicio
Estadio preoperacional	Entre 2 y 6 años	Juego simbólico
Estadio de las operaciones concretas	Entre los 6 y los 12 años	Juego de reglas

Fuente: Floría-Ruesca, P. (2015).

Juegos de ejercicio: son característicos del periodo sensoriomotor (0-2 años) Los niños desde los primeros meses repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y a la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones sin un fin aparente. Soltar y recuperar un chupete, sacudir un objeto sonoro, será un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras serán juegos motores propios del final de este período, Chamorro (2010).

Juego simbólico: característico de la etapa preoperacional (2-4 años) implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. Otro cambio importante son los juegos de ficción: los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes, así un cubo de madera puede ser un camión o una muñeca puede representar una niña. Lo fundamental no son las acciones sobre los objetos sino lo que estos representan, Chamorro (2010).

Los juegos de reglas: Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años de edad. Su inicio depende en buena medida, del medio en que se mueva el niño, de los modelos que tenga a su disposición. La presencia de hermanos mayores y la asistencia a aulas de preescolar ayuda a la sensibilización del niño hacia este tipo de juegos. Es sobre todo en el periodo de los siete a los once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por los objetos y accesorios bien definidos, Chamorro (2010).

### 3.5 JUEGOS TRADICIONALES

Los juegos tradicionales forman parte de la cultura y son una invitación a la participación, a la diversión, a la comunicación y a la interrelación con los demás, para jugar los juegos tradicionales hay que seguir algunas reglas establecidas para su ejecución, las cuales son flexibles por lo tanto pueden ser modificadas en función de las características de los protagonistas y de las circunstancias del momento. Jugar los juegos tradicionales ofrece a sus participantes entrar en contacto con sus emociones al entrar en contacto con ellas para reconocerlas y regularlas, porque en los juegos tradicionales se aprende a ganar y a perder así como aceptar y esperar turnos de participación, y de desempeño de roles.

Los juegos tradicionales que favorecen los aspectos ya mencionados se encuentran: La gallina ciega: en este juego participan todos los que deseen ser parte del juego. Una de ellos será la gallina ciega y se le vendarán los ojos.

La gallina ciega da tres vueltas para desorientarse y luego intentará agarrar a alguno de los jugadores quienes, por supuesto, tratarán de evitarlo. Cuando atrapa a uno, ese niño cambia de lugar con la gallina ciega y empieza la siguiente ronda. El juego termina cuando ya han pasado a ser gallina ciega la mayoría de los participantes, o bien cuando los niños se cansan de jugar.

La gallina ciega es muy popular gusta mucho a los niños, pero hay que tomar ciertas medidas por seguridad de los niños como quitar todo lo que pueda provocar la caída de los niños u otro tipo de accidentes, es recomendable jugarlo en espacios abiertos.

Encantados: con este juego se desarrollan habilidades de velocidad para escabullirse en alguna área especial, en relación a otros compañeros; se desarrolla actitudes de respeto y honestidad en un juego de participación física colectiva, en el pueden participar todos los jugadores que quieran hacerlo.

La rueda de San Miguel: todos los participantes se toman de las manos y se forma una ronda (círculo) se va girando y se empieza a cantar la canción, en el momento en que cada uno escucha su nombre, se da la vuelta y comienza a girar

de espaldas, así se queda hasta que el juego termina cuando todos quedan al revés.

La canción que se canta durante el juego es: A la rueda, rueda de San Miguel, San Miguel todos cargan su caja de miela lo maduro, a lo seguro que se voltee (Nombre del niño) de burro.

La víbora de la mar: Se forman todos los niños participantes en una hilera, poniendo sus manos en los hombros del compañero que tienen al frente. Previamente se eligen dos niños que serán los que formarán un arco con sus brazos, por donde pasarán todos los niños, a uno se le denomina melón y al otro sandía. Ya que están listos comienzan a avanzar cantando esta canción:

A la víbora, víbora de la mar, de la mar  
por aquí pueden pasar, los de adelante corren mucho  
y los de atrás se quedarán  
A la víbora, víbora de la mar, de la mar  
por aquí pueden pasar, los de adelante corren mucho  
y los de atrás se quedarán tras, tras, tras  
Una mexicana que frutas vendía  
ciruela, chabacano, melón o sandía  
Una mexicana que frutas vendía  
ciruela, chabacano, melón o sandía  
verbena, verbena, jardín de matatena  
verbena, verbena, jardín de matatena  
campanita de oro déjame pasar  
con todos mis hijos menos el de atrás  
campanita de oro déjame pasar  
con todos mis hijos menos el de atrás  
¡ será melón , será sandía, será la vieja del otro día!

Cuando los niños del arco aprisionan a uno de la fila con sus brazos, le dan a escoger con quien se va; con melón o con sandía, dependiendo de a quien elija, éste se formará atrás de él.

El lobo: Un jugador será el lobo. Todos los jugadores se toman de la mano y hacen un círculo, empiezan a cantar:

Jugaremos en el bosque,  
mientras que el lobo no está.

Jugaremos en el bosque,  
mientras el lobo no está.

Porque si el lobo aparece a todos

Nos comerá

- ¿lobo estas ahí?

El jugador que hace el personaje del lobo contesta:

- ¡Me estoy bañando!

Los otros jugadores siguen cantando:

Jugaremos en el bosque,  
mientras el lobo no está.

Jugaremos en el bosque,  
mientras el lobo no está.

- ¿lobo estas ahí?

El lobo contesta:

- ¡Me estoy poniendo la camisa!

Los participantes continúan cantando y realizando preguntas al "lobo". Este va contestando hasta que está totalmente listo.

El juego continúa hasta llegar el momento en el que el lobo coge las llaves de su casa y sale a buscar a los niños que están jugando. El niño o niña que el lobo agarre, ese será el siguiente lobo.

DOÑA BLANCA: todos los participantes se toman de la mano para formar un círculo y escoger entre todo el grupo a dos compañeros (as), la primera compañera que escojan será doña blanca y al segundo que elijan será el jicotillo.

Doña blanca se colocará en medio del círculo que hicieron los participantes, mientras que el jicotillo se aleja del círculo. Se empieza a cantar la canción de doñas blanca y los niños comienzan a girar hacia la derecha.

Canción de Doña Blanca:

Doña Blanca está cubierta  
con pilares de oro y plata.

Romperemos un pilar  
para ver a doña Blanca.

Doña Blanca está cubierta  
con pilares de oro y plata.

Romperemos un pilar  
para ver a doña Blanca.

¿Quién es ese jicotillo  
que anda en pos de doña Blanca?

Yo soy ese jicotillo que anda  
en pos de doña Blanca.

El jicotillo pregunta de que esta hecho el pilar que serán las manos de los niños ejemplo (oro, plata, madera, bronce, etcétera, estos materiales no so rompibles, papel, plástico, cartón etcétera..... estos materiales son rompibles). Al terminar de preguntar el jicotillo, si uno de los participantes dice que el pilar este hecho por uno de los materiales rompibles (las manos de los niños que mencionaron el material rompible se sueltan de las manos), doña Blanca sale corriendo del circulo mientras que el jicotillo la persigue.

Los juegos tradicionales son parte de nuestra cultura de los cuales nos quedan buenos recuerdos de nuestra infancia, las imágenes de los juegos quedan enclavadas dentro de nuestra mente.

Así mismo el juego favorece el aprender a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo en equipo, los niños (as) aprenden a cuidar de sí mismos y a defender sus derechos cuando perciben que estos no son respetados, así mismo favorece su desarrollo cultural y emocional ya que al experimentar diferentes emociones, actitudes y conductas inadecuadas como el enojo, la frustración, o la ira el juego representa una alternativa importante para poder liberar todos esos sentimientos ya sea dialogando o canalizando toda esa energía en la participación y ejecución del juego.

Los juegos tradicionales no sólo varían en la complejidad y el sentido, sino también en la forma de participación la cual puede ser individual la cual favorece la concentración y la verbalización interna, en parejas facilita la cercanía y la compatibilidad personal y de forma colectiva exige mayor autorregulación y aceptación de las reglas y el resultado. Así mismo el juego propicia el desarrollo de competencias sociales y autorreguladoras por las múltiples situaciones de interacción con sus pares y adultos, (PEP. 2011).

Las principales características de los juegos tradicionales:

- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar
- Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan
- Responden a las necesidades básicas de los niños
- Sus reglas son de fácil comprensión, memorización y cumplimiento
- No requieren mucho material
- Son simples de jugar

### **3.6 IMPORTANCIA Y MOTIVACIÓN DEL JUEGO**

De acuerdo a Zapata (1990) el juego es un elemento primordial en la educación escolar (Meneses Montero, M; Monge Alvarado, M d l Á; 2001). Porque los niños aprenden más mientras juegan es por ello que esta actividad debe de ser el eje central de la intervención educativa. El juego contribuye al potencial cognitivo, la percepción, la activación de la memoria y al uso y enriquecimiento del lenguaje.

El juego implica una serie de procesos que contribuyen positivamente al crecimiento integral del niño (a) algunos de los cuales se mencionan a continuación:

**EDUCATIVA:** El juego estimula el desarrollo intelectual, permite hacer juicios de valor sobre su propio conocimiento cuando se encuentra en situaciones en las que tiene que solucionar problemas de esta manera aprende a ser atento a una actividad durante un tiempo. Desarrolla la creatividad, imaginación e inteligencia por descubrirse a sí mismo y a su entorno.

**FISICA:** Desarrollan habilidades motrices y aprender a conocer y controlar su cuerpo, se libera energía física a la vez que coordina sus movimientos e intenciones para lograr el objetivo deseado en el desarrollo del juego. La actividad psicomotriz proporciona al niño sensaciones corporales agradables, además de contribuir al proceso de maduración, separación e independencia motriz. Mediante esta actividad va conociendo su esquema corporal, desarrollando e integrando aspectos neuromusculares como la coordinación y el equilibrio, desarrollando sus capacidades sensoriales, y adquiriendo destreza y agilidad.

**EMOCIONAL:** El juego fomenta la personalidad e individualidad del niño (a) ayudándole a adquirir confianza y un sentido de independencia, se le permite tomar sus propias decisiones y reglas para la realización del juego. Así mismo favorece la imaginación pues el niño (a) puede pretender ser otra cosa a lo que es en realidad, puede desarrollar y desempeñar cualquier actividad que él decida sin tener responsabilidades totales o limitantes en sus acciones.

El desarrollo emocional se explicita en la etapa infantil en forma de confianza, autonomía, iniciativa, trabajo e identidad. El equilibrio afectivo es esencial para el correcto desarrollo de la personalidad. El juego favorece el desarrollo afectivo o emocional, en cuanto que es una actividad que proporciona placer, entretenimiento y alegría de vivir, permite expresarse libremente, encauzar las energías positivamente y descargar tensiones.

**SOCIAL:** A través del juego el niño (a) se va haciendo consciente de su entorno cultural y le brinda la oportunidad de que ensaye para experiencias venideras ya que va entendiendo el funcionamiento de la sociedad. Así mismo los juegos y los juguetes favorecen la comunicación y el intercambio, ayudan al niño a relacionarse con los otros, a comunicarse con ellos y le prepara para su integración social.

**CREATIVIDAD:** Los(as) Niños(as) tienen la necesidad de expresarse, de dar curso a su fantasía y dotes creativas, el juego conduce de forma natural a la creatividad porque, en todos los niveles lúdicos, los niños se ven obligados a emplear destrezas y procesos que les proporcionan oportunidades de ser creativos en la expresión, la producción y la invención. Las capacidades del niño se desarrollan más eficazmente en el juego que fuera de él, (Chamorro. L., 2010).

Por medio del juego el niño (a) descubre y conoce el placer de hacer cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones el juego se convierte en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo.

Aspectos que mejora el juego:

**Desarrollo psicomotor:** Equilibrio, fuerza, manipulación de objetos, dominio de los sentidos, discriminación de los sentidos, coordinación óculo-motriz, capacidad de imitación, coordinación motora.

**Desarrollo cognitivo:** Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático, desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.

Desarrollo social: Juegos simbólicos, procesos de comunicación y cooperación con los demás, conocimiento del mundo del adulto, preparación para la vida laboral, estimulación de la moralidad, juegos cooperativos, favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos, potencia el desarrollo de las conductas pro-sociales disminuye las conductas agresivas y pasivas, facilita la aceptación interracial.

Desarrollo emocional: Desarrolla la subjetividad del niño, produce satisfacción emocional, controla la ansiedad y la expresión simbólica de la agresividad, facilita la resolución de conflictos, facilita patrones de identificación sexual, Chamorro (2010).

## **CAPÍTULO IV MI EXPERIENCIA DOCENTE EN LOS JUEGOS TRADICIONALES Y LA REGULACION DE EMOCIONES**

### **4.1 ROL DEL DOCENTE EN LOS JUEGOS TRADICIONALES**

El docente en su función de guía, de mediador debe de considerar diferentes aspectos al crear oportunidades para el juego y el aprendizaje por lo que se recomienda una serie de principios pedagógicos para la enseñanza de los juegos (Meneses Montero, M; Monge Alvarado, M d l Á; 2001) como lo son:

- ✓ Seleccionar de manera cuidadosa y con un objetivo muy bien definido el juego a realizar, considerar que las experiencias que brinde el juego deben de ser agradables, placenteras y positivas
- ✓ Debe ser hábil y tener iniciativa y comprensión para entender y resolver favorablemente las situaciones que se le presenten durante la realización del juego
- ✓ Conocer ampliamente el juego antes de presentarlo a los alumnos
- ✓ Tener listo y completo el material a utilizar
- ✓ Delimitar el área de juego
- ✓ Motivar a los alumnos antes y durante el juego
- ✓ Explicar claramente y de forma sencilla para que todos entiendan y dar la oportunidad de realizar preguntas para un mejor entendimiento
- ✓ Después de explicar el juego, se demuestra con un pequeño grupo de alumnos
- ✓ Cuando el grupo ya conozca bien el juego, se pueden implementar variantes
- ✓ El docente debe involucrarse en el juego mostrando interés en él
- ✓ Conocer las fortalezas y limitaciones de sus alumnos
- ✓ Tener una adecuada sensibilidad observadora
- ✓ Centrar el interés del niño en el juego
- ✓ Permitir el desarrollo integral de los niños (as) mientras viven situaciones de placer y diversión

- ✓ Propiciar situaciones que representen un reto superable
- ✓ Diversificar los juegos y dar más importancia al proceso que al resultado
- ✓ Proporcionar experiencias que enriquezcan lo que ya conocen y lo que ya pueden realizar

La actividad lúdica que conlleve connotaciones de tipo tradicional, debe estar a cargo del docente pues se considera que es la persona que puede aprovechar las situaciones que surjan del contacto cotidiano con los niños para involucrarlos en el desarrollo de actividades que además de fortalecer el desarrollo integral les brinde el amor por las tradiciones y costumbres de la sociedad en la cual habitan, de esta manera se garantiza el fortalecimiento de su identidad.

Desde mi experiencia en las aulas puedo decir que es importante que al implementar juegos tradicionales con los alumnos estos deben de ser seleccionados de acuerdo a las características de los niños (as) pues estos se involucran con un sentimiento de aceptación, contribución cooperación, disposición, confianza, entusiasmo y por supuesto con un montón de caras sonrientes.

Por ello los juegos que se propongan deben de generar sentimientos positivos y que les ayude a los niños a comprender que en ellos se desempeñan diferentes roles que les permiten adoptar comportamientos apropiados y responsables para afrontar positivamente los desafíos emocionales que estos implican como en toma de decisiones, búsqueda de soluciones, búsqueda de ayuda y recursos. Así como seguir los principios ya mencionados para una intervención asertiva con los niños (as) que les ayude en camino del conocimiento y regulación de sus emociones.

#### **4.2 INTERVENCIÓN DOCENTE EN LA REGULACIÓN DE EMOCIONES**

La intervención docente en el nivel preescolar en el ámbito de las emociones implica mucho más que contenidos académicos, es necesario que el docente se vuelva un modelo de actitudes personales y emocionales para sus estudiantes, así como desarrolle e implemente estrategias que le permitan intervenir de forma apropiada con los alumnos, para favorecer de esta manera un clima emocional

apropiado para el desarrollo de la clase, pero además para incidir de manera positiva en el conocimiento y reconocimiento de sus propias emociones de sus alumnos, es decir promover en ellos la regulación emocional la cual se refiere a la capacidad de manejar las emociones de forma apropiada, (Calderón, 2014).

En mi experiencia como docente frente a grupo considero que un aspecto primordial para una intervención educativa eficaz es el conocimiento de las emociones de nuestros alumnos, porque ello permite tomar mejores decisiones para la solución de situaciones de conflicto entre iguales, para ayudarlos a identificar sus emociones y expresarlas de manera positiva.

Así mismo los juegos tradicionales son una estrategia muy bondadosa porque a través de ellos los niños experimentan emociones en un clima positivo que les permite afrontarlas sin tomar acciones negativas ante los demás.

Además para una intervención adecuada en el ámbito de la regulación de emociones en el aula hay que tener la habilidad de reaccionar positivamente y de manera neutral ante los conflictos que se presenten, para que los niños aprendan a expresar y regular sus emociones, a proponer soluciones.

Evitar intervenir autoritariamente sin darle la oportunidad al niño de expresar su versión de los hechos, tomar decisiones arbitrarias respecto a juzgar la conducta del niño de manera negativa.

Es importante permitir que los niños sean quienes evalúen su conducta y las consecuencias de las mismas y que ofrezcan soluciones a considerar para la resolución del conflicto.

Tener la habilidad para comunicarse de manera asertiva con los alumnos, mostrar empatía, escucha y comprensión hacia las vivencias de los niños, así mismo tener interés por el desarrollo emocional de los alumnos y tener presente que estos poseen un rol activo en el proceso de regulación de sus emociones.

Comprender que cada niño (a) que se encuentra en el aula está influido por las emociones que determinan su forma de comportarse y por lo tanto influye en su proceso de regular sus propias emociones, por lo que hay que tener paciencia y respetar el proceso individual de cada uno.

Un docente que está comprometido en la función de educar emocionalmente a sus alumnos debe de poseer comunicación afectiva y efectiva, tener verdadera vocación por la misión de maestro, para estar en constante búsqueda de estrategias que optimicen su intervención.

#### **4.3 ESTRATEGIAS DOCENTES PARA LA REGULACIÓN DE EMOCIONES A TRAVES DEL JUEGOTRADICIONAL**

Es primordial que el docente identifique las cualidades, destrezas, habilidades y necesidades de apoyo de los alumnos a su cargo, tanto en el área cognitiva como en la emocional, comprender que cada niño o niña que se encuentra en el aula es un ser biopsicosocial, dicho conocimiento se debe ver reflejado en la planeación de las estrategias de enseñanza-aprendizaje que favorecen sus saberes, el conocimiento de sí mismo y de sus emociones para así formar seres humanos con un manejo sano de sus emociones.

Entre mayor conocimiento tenga el docente de las emociones que experimentan los niños y las niñas, más fácilmente podrá plantear estrategias didácticas que favorezcan la regulación de emociones en los niños(as).

El docente al planificar las situaciones de aprendizaje en las que incluya el juego debe de considerar que esta es una actividad en la que el niño hace continuamente ensayos de nuevas adquisiciones, enfrentándose a ellas de manera voluntaria, espontánea y placentera.

Dicha intervención didáctica sobre el juego debe de ir encaminada a:

- ✓ Estimulación para hacer y aprender más.
- ✓ Oportunidades lúdicas planificadas y espontaneas.

- ✓ Constituir una vía de aprendizaje, propiciando situaciones de responsabilidad personal, solidaridad y respeto a los demás.
- ✓ Tiempo para expresar a través del lenguaje lo que han hecho y como pueden describir la experiencia.
- ✓ Juegos de diferente organización: parejas, pequeños grupos, individual.
- ✓ Los recursos y materiales juegan un papel primordial en las actividades a implementar para lograr un conocimiento importante de las propias emociones.
- ✓ Que la propuesta de aprendizaje tenga un inicio desarrollo y final.
- ✓ Considerar un instrumento de evaluación para valorar los aprendizajes adquiridos.

Los docentes dentro de su labor diaria, tienen una serie de funciones que cumplir, una de estas es planificar y realizar actividades que estimulen el desarrollo integral de sus alumnos sin centrarse solo en el aspecto intelectual, es importante que ofrezcan espacios para que la población estudiantil pueda auto conocerse Chamorro (2010).

Los elementos indispensables para planificar de acuerdo al PEP. 2011 son: Seleccionar la competencia y el aprendizaje esperado de acuerdo a las necesidades del grupo, campo formativo, las situaciones de aprendizaje debe de tener un inicio, desarrollo y cierre, considerar los recursos y el tiempo destinado para llevarla a cabo.

De acuerdo a las necesidades ya expuestas anteriormente respecto a la regulación de emociones del grupo de 2° B” se proponen las siguientes actividades:

- ✓ Conociendo mis emociones
- ✓ El juego y mis emociones
- ✓ El lobo y mis emociones
- ✓ Álbum de emociones

**PROPUESTA 1 “CONOCIENDO MIS EMOCIONES”**

<p><b>CAMPO FORMATIVO:</b></p> <p>Desarrollo personal y social</p> <p><b>ASPECTO:</b></p> <p>Relaciones interpersonales</p>	<p><b>COMPETENCIA:</b></p> <p>Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía.</p>	<p><b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b></p> <p>Habla sobre experiencias que pueden compartirse y propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares.</p>	<p><b>DURACIÓN:</b></p> <p>Cuatro días</p> <p><b>MATERIALES:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Video del cuento “El monstruo de colores”</li> <li>-USB</li> <li>-Pantalla</li> <li>-Fracos del color de las emociones</li> <li>-Bolitas del gel de los colores de las emociones</li> <li>-Dibujos del monstruo de colores</li> <li>-Pinturas de los colores de las emociones</li> </ul>
<p><b>INICIO:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Organizar al grupo en círculo para conversar sobre ¿qué son las emociones?, ¿alguna vez las han sentido?</li> <li>-Registrar sus aportaciones</li> </ul>		
<p><b>DESARROLLO:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Investigar con la familia, en internet, con los vecinos ¿qué son las emociones? Y ¿Cuáles son?</li> <li>-Compartir con el grupo lo investigado y registrar las emociones que mencionen</li> <li>-Presentar al grupo el video del cuento “El monstruo de colores” (el cual explica en qué consiste cada emoción e identifica a cada emoción por medio de un color)</li> <li>-Conversar sobre las emociones que sintió el monstruo (alegría, tristeza, enfado, miedo, calma).</li> <li>-Preguntar ¿de qué color son las emociones?, ¿cómo el monstruo acomoda sus emociones?, porque creen que el monstruo acomode sus emociones?, ¿para qué servirá acomodar las emociones?</li> <li>-Presentar al grupo frascos y bolitas de gel de cada uno de los colores de las emociones para que le ayuden al monstruo acomodarlas en el frasco correspondiente</li> <li>-Organizar al grupo en círculo para dialogar sobre ¿Cuáles de las emociones que sintió el monstruo han sentido?, ¿Por qué?</li> <li>-Preguntar ¿le cuentan a mamá, papá, hermanos, etc., ¿cómo se sienten?, ¿cómo se sienten al expresar sus emociones?, registrar sus aportaciones</li> <li>-Conversar sobre lo importante que es contarles a los demás como nos sentimos</li> <li>-Identificar el frasco correspondiente a la emoción que sintieron y colocarse una bolita de gel del color de la emoción</li> <li>-Decorar con diferentes técnicas un dibujo del monstruo de colores de acuerdo a la emoción que sintieron y al color que le corresponde</li> </ul>		

<b>CIERRE:</b>	<p>-Conversar con los niños que el monstruo de colores es su amigo y que les va ayudar a conocer mejor sus emociones para lo cual se les proporciona un dibujo del monstruo a cada niño para que lo decore de acuerdo a los colores de las emociones y se colocara junto a los frascos de las emociones</p>		
<b>EVALUACION:</b>	<b>LISTA DE COTEJO</b>		
	<b>INDICADOR</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
	1. Identifica que es la alegría		
	2. Identifica que color es la alegría		
	3. Identifica que es la tristeza		
	4. Identifica el color de la tristeza		
	5. Identifica que es el enfado		
	6. Identifica que color es el enfado		
	7. Identifica que es el miedo		
	8. Identifica el color del miedo		
	9. Identifica que es la calma		
	10. Identifica el color de la calma		
	11. Expreso alguna situación en la que experimento alguna de las emociones		
	12. Reconoce la importancia de conocer sus emociones		

**PROPUESTA 2 “EL JUEGO Y MIS EMOCIONES”**

<p><b>CAMPO FORMATIVO:</b> Desarrollo personal y social</p> <p><b>ASPECTO:</b> Identidad personal</p>	<p><b>COMPETENCIA:</b> 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</p>	<p><b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia</p>	<p><b>DURACIÓN:</b> Dos semanas</p> <p><b>MATERIALES:</b> -Imágenes de las reglas y acuerdos -Resistol -Reglas y acuerdos escritas en cartulina para ilustrarlos -Frascos de las emociones y bolitas de gel -Caritas con las expresiones de las diferentes emociones -Pintura de colores de las emociones</p>
<p><b>INICIO:</b></p>	<p>-Organizar al grupo en círculo para conversar sobre los juegos tradicionales que vamos a jugar (la gallinita ciega, doña Blanca, encantados, a la víbora de la mar, al a rueda se san Miguel) -Cantar la canción del juego a realizar</p>		
<p><b>DESARROLLO:</b></p>	<p>-Compartir las reglas que se deben de seguir en el juego de la gallinita ciega, encantados, a la víbora de la mar, al a rueda se san Miguel y doña Blanca las cuales previamente fueron investigadas por los alumnos -Dialogar de que trata cada una de las reglas del juego (docente escribe cada regla en un lugar visible para los alumnos) -Guiar a los alumnos para que propongan acuerdos para llevar acabo el juego -Registrar los acuerdos -Por equipos ilustrar las reglas de los juegos y los acuerdos, colocarlos en un lugar visible del aula -Jugar en el patio a la gallinita ciega, doña Blanca -Ofrecer la oportunidad a cada uno de los alumnos que desempeñen los distintos roles en el juego -De regreso al aula conversar sobre si ¿les gusto el juego?. ¿Por qué? -Dialogar e identificar ¿qué reglas cumplieron? y ¿cuáles no por qué? -Mostrar los frascos de las emociones y recordar a que emoción corresponde cada uno -Preguntar ¿qué emoción de las que nos enseñó nuestro amigo el monstruo de colores sintieron? ¿En qué momento las sintieron? -Colocar una bolita de gel en el frasco correspondiente a la emoción que sintieron -Presentar al grupo imágenes de caritas con expresiones de las diferentes emociones para que identifiquen cual o cuales sintieron durante el juego -Pintar la carita seleccionada de acuerdo al color de la emoción que experimentaron</p>		

<b>CIERRE:</b>	<p>-Dialogar con los alumnos sobre la importancia de respetar reglas y acuerdos para jugar y convivir mejor</p> <p>-La importancia de conocer y saber organizar nuestras emociones para conocernos mejor y respetar a los demás</p>																																				
<b>EVALUCIÓN:</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th colspan="3" style="text-align: center;">LISTA DE COTEJO</th> </tr> <tr> <th style="width: 45%;">INDICADOR</th> <th style="width: 25%;">SI</th> <th style="width: 30%;">NO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Conocen las reglas del juego</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Comprende a que se refieren las reglas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Participa en el establecimiento de acuerdos</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. Participa en el juego respetando las reglas</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. Participa en el juego respetando acuerdos</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. Acepta desempeñar distintos roles en el juego</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Identifica la emoción que experimento durante el juego</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8. Expresa la situación que le provoco alegría, miedo, tristeza, enfado, calma</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>9. Identifica gráficamente la emoción que sintieron</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>10. Identifica el color de la emoción que sintieron</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	LISTA DE COTEJO			INDICADOR	SI	NO	1. Conocen las reglas del juego			2. Comprende a que se refieren las reglas			3. Participa en el establecimiento de acuerdos			4. Participa en el juego respetando las reglas			5. Participa en el juego respetando acuerdos			6. Acepta desempeñar distintos roles en el juego			7. Identifica la emoción que experimento durante el juego			8. Expresa la situación que le provoco alegría, miedo, tristeza, enfado, calma			9. Identifica gráficamente la emoción que sintieron			10. Identifica el color de la emoción que sintieron		
LISTA DE COTEJO																																					
INDICADOR	SI	NO																																			
1. Conocen las reglas del juego																																					
2. Comprende a que se refieren las reglas																																					
3. Participa en el establecimiento de acuerdos																																					
4. Participa en el juego respetando las reglas																																					
5. Participa en el juego respetando acuerdos																																					
6. Acepta desempeñar distintos roles en el juego																																					
7. Identifica la emoción que experimento durante el juego																																					
8. Expresa la situación que le provoco alegría, miedo, tristeza, enfado, calma																																					
9. Identifica gráficamente la emoción que sintieron																																					
10. Identifica el color de la emoción que sintieron																																					

**PROPUESTA 3 “EL LOBO Y MIS EMOCIONES”**

<p><b>CAMPO FORMATIVO:</b> Desarrollo personal y social</p> <p><b>ASPECTO:</b> Identidad personal</p>	<p><b>COMPETENCIA:</b> 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</p>	<p><b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> *Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia</p> <p>*Controla gradualmente conductas impulsivas que afectan a los demás y evita agredir verbalmente o físicamente a sus compañeras o compañeros y otras personas</p>	<p><b>DURACIÓN:</b> Tres días</p> <p><b>MATERIALES:</b> -Cuento ¡El lobo ha vuelto! -Frascos de las emociones -Dibujos de los animalitos del cuento -Reglas del juego “El lobo” -Acuerdos -Bolitas del gel del color de las emociones -Hojas blancas, crayolas</p>
<p><b>INICIO:</b></p>	<p>-Narrar el cuento: ¡El lobo ha vuelto!</p>		
<p><b>DESARROLLO:</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Dialogar sobre las emociones que los animalitos sintieron al saber que ¡El lobo ha vuelto!</li> <li>-Presentar los frascos de las emociones para recordar que emoción pertenece a cada frasco</li> <li>-Dibujar a los animalitos del cuento poniendo énfasis en la emoción que sintieron</li> <li>-Colocar el dibujo de cada uno de los animalitos en el frasco correspondiente a la emoción que sintieron</li> <li>-Conversar sobre qué emoción sentirían si ellos fueran los animalitos del cuento, representarlo a través del dibujo</li> <li>-Investigar las reglas para jugar al “El lobo”</li> <li>-Compartir las reglas que se deben de seguir en el juego</li> <li>-Dialogar de que trata cada una de las reglas del juego (docente escribe cada regla en un lugar visible para los alumnos)</li> <li>-Guiar a los alumnos para que propongan acuerdos para llevar a cabo el juego</li> <li>-Registrar los acuerdos</li> <li>-Por equipos ilustrar las reglas de los juegos y los acuerdos, colocarlos en un lugar visible del aula</li> <li>-Jugar en el patio a el lobo</li> <li>-Ofrecer la oportunidad a cada uno de los alumnos que desempeñen los distintos roles en el juego</li> <li>-De regreso al aula conversar sobre si ¿les gusto el juego? ¿Por qué?</li> <li>-Dialogar e identificar ¿qué reglas cumplieron? y ¿cuáles no por qué?</li> <li>¿Qué sucedió cuando no se respetaron las reglas?</li> <li>-Mostrar los frascos de las emociones y preguntar ¿qué emoción de las que nos enseñó nuestro amigo el monstruo de colores sintieron? ¿En qué momento las sintieron?</li> </ul>		

	<p>-Colocar una bolita de gel en el frasco correspondiente a la emoción que sintieron</p> <p>-Modelar al monstruo de colores de acuerdo a las emoción (es) que sintieron</p>		
<b>CIERRE:</b>	<p>-Expresar por medio del dibujo las emociones que experimentaron durante el juego</p>		
<b>EVALUACIÓN:</b>	<b>LISTA DE COTEJO</b>		
	<b>INDICADOR</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
	1. Identifica las emociones que sintieron los animalitos		
	2. Comparte las reglas del juego		
	3. Dialoga en qué consisten las reglas del juego		
	4. Propone acuerdos para realizar el juego		
	5. Acepta desempeñar diferentes roles en el juego		
	6. Identifica las emociones que sintió durante el juego		
	7. Expresa la situación en la que experimento las emociones		
	8. Participo en el juego respetando las reglas		
	9. Participo en el juego respetando los acuerdos		
	10. Aporta sus ideas en cuanto a la importancia de respetar reglas y acuerdos para convivir positivamente con sus compañeros		
11. Expresa gráficamente la o las emociones que sintió durante el juego			

**PROPUESTA 4 “MI ALBUM DE EMOCIONES”**

<p><b>CAMPO FORMATIVO:</b> Desarrollo personal y social</p> <p><b>ASPECTO:</b> Relaciones interpersonales</p>	<p><b>COMPETENCIA:</b> Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía</p>	<p><b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b> Habla sobre experiencias que pueden compartirse y propician la escucha, el intercambio y la identificación entre pares</p>	<p><b>DURACIÓN:</b> Una semana</p> <p><b>MATERIALES:</b> -Dado de emociones -Hojas blancas -Cartulina -Dibujo del monstruo de colores -Crayolas -Pintura de diversos colores -Recortes de emociones -Acuarelas -Pincel -Recortes de las diferentes emociones -Resistol</p>
<p><b>INICIO:</b></p>	<p>-Organizar al grupo en círculo -Presentar el dado de las emociones</p>		
<p><b>DESARROLLO:</b></p>	<p>-Tirar el dado para identificar a que emoción pertenece la expresión de la carita y cuál es el color que representa la emoción -Lanzar el dado para evocar en que momentos de los juegos experimentaron alegría, miedo, enfado, temor, calma -Lanzar el dado para evocar en que momentos de sus experiencias personales sintieron alegría, miedo, enfado, temor, calma -Proponer a los niños crear su propio álbum de sus emociones para organizarlas como el monstruo de colores -Elaborar la portada de su álbum con su dibujo del monstruo de colores (realizado en la propuesta 1) complementarlo con caritas de las diferentes expresiones de las emociones -Expresar con diferentes técnicas (pintura, dibujo, collage, acuarela) las emociones de sus experiencias para elaborar su álbum -Presentar al grupo su álbum de las emociones - Buscar diferentes recortes de las emociones para que a partir de estas inventar un cuento por equipos -Presentar al grupo el cuento</p>		

<b>CIERRE:</b>	-Organizar al grupo para dialogar sobre la importancia de conocer lo que sentimos y de comunicárselo al otro con respeto		
<b>EVALUACIÓN:</b>	<b>LISTA DE COTEJO</b>		
	<b>INDICADOR</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>
	1. Identifica las emociones y el color que las representa		
	2. Identifica gráficamente las emociones (alegría, tristeza, enfado, miedo, calma)		
	3. Expresa sus experiencias personales enfatizando en la emoción que sintió		
	4. Escucha las experiencias de los demás mostrando empatía		
	5. Utiliza diversas técnicas para expresar gráficamente sus emociones de acuerdo a su experiencia		
	6. Organiza sus dibujos, pinturas, etc. de acuerdo a la emoción correspondiente		
	7. Comprende la importancia de comunicar al otro lo que sentimos		
	8. Comprende la importancia de dialogar para no agredir		

## CONCLUSIONES

Para desempeñar un buen trabajo en las aulas preescolares es primordial conocer y comprender el Programa vigente en este caso: El programa de Educación Preescolar 2011 que se implementa actualmente en las aulas preescolares, para impactar significativamente en el aprendizaje y favorecer de manera positiva el conocimiento de sí mismos y de sus emociones para un desarrollo óptimo de los alumnos y alumnas.

Un aspecto no menos importante es conocer los avances de los alumnos y alumnas para atender oportunamente sus necesidades y detectar sus áreas de oportunidad para una intervención docente eficaz. En la Educación Preescolar la evaluación que se maneja es la cualitativa para valorar lo que aprenden los alumnos y alumnas, para llevar a cabo esta evaluación, se inicia por una evaluación diagnóstica en la que conocen los conocimientos previos de los alumnos y alumnas, se continúa con una evaluación permanente para llevar un seguimiento del proceso de aprendizaje y se concluye con una evaluación final para valorar en qué punto empezó el niño y hasta donde logró avanzar en la apropiación de los aprendizajes esperados.

Una práctica educativa eficaz implica también que el docente se involucre en el conocimiento del contexto en el que se encuentra ubicada la escuela para saber con qué servicios cuenta la comunidad, así como conocer aspectos relacionados con la vida de las familias que influyan en el aprendizaje de los alumnos y alumnas. Así mismo conocer con qué recursos tecnológicos, de infraestructura, didácticos, con los que cuenta la escuela, tener referentes de la preparación del personal docente para ubicar en que aspectos de la práctica nos pueden apoyar.

El tener presente las características, necesidades e intereses de los alumnos y alumnas representan un elemento importante para responder a sus necesidades favorablemente mediante el diseño de situaciones de aprendizaje en este caso para la regulación de emociones considerando las inteligencias múltiples y el juego tradicional. El juego característica inherente a los niños y niñas.

Todos los elementos ya mencionados aunado a la experiencia, disposición y habilidades docentes permiten el diseño de una planificación con los elementos necesarios para que el alumno (a) obtenga un aprendizaje significativo y funcional. Es por ello que se debe planificar con tiempo para sistematizar toda esta información y considerar detalladamente las actividades a realizar, los materiales, los espacios, la organización del grupo y los tiempos destinados a cada actividad.

## BIBLIOGRAFIA

- Armstrong, Thomas. (2006) INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN EL AULA: Guía práctica para educadores. Ed/ Paidós. Barcelona.
- Ahúman, Zygmunt La globalización. (2011) - 2a ed. - México: FCE., Título original Globalization. The Human Consequences ISBN 978-968-16-5210-4
- Bodroba E., Leong D. (2004) Herramientas de la mente.
- Calderón Rodríguez M. González Mora G. Salazar Segnini p. & Washbom Madrigal, S. (2014). El papel docente ante las emociones de niñas y niños de tercer grado. Revista "Actualidades investigativas en Educación".
- Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos (2016).
- Chamarro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. Audidáctica.
- De Luca, S. L. (2000). El docente y las inteligencias múltiples. *Revista Iberoamericana de la educación*, 11.
- Floría-Ruesca, P. (2015). Educación en Valores en la Educación Infantil El juego de reglas como recurso didáctico
- Gardner H. (2001). Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. Fondo de cultura Económica. S.A.
- Goleman D., (1996). La inteligencia emocional. Editor David González Raga, Fernando Mora. Editorial Kairós, 2012 ISBN 8472458423, 788472458420
- Manjón, D. G., & García, X. M. (2002). *Las dificultades de aprendizaje en el aula*. Edebé.
- Meneses Montero, M; Monge Alvarado, M d I Á; (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Revista Educación*, 25(1) 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210> el 25 de julio de 2017
- Rodríguez y Valldeoriola (2007). Metodología de la investigación © FUOC • PID\_00148555 Recuperado de <http://fournier.facmed.unam.mx/deptos/seciss/images/investigacion/21.pdf> el 07 de julio de 2018
- SEP. (2011). Plan de Estudios 2011. Educación Básica
- SEP. (2012). Programa de estudio 2011. Guía para la educadora. Educación Básica. Preescolar
- SEP. (2004). Programa de Educación Preescolar
- SEP. (1992). Programa de Educación Preescolar

# ANEXOS



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

**SEIEM**

**ANEXO 1** Ficha de inscripción (Ocupación padres de familia)

**FICHA DE INSCRIPCIÓN**

FECHA: 11 de agosto de 2017

NOMBRE DEL ALUMNO: Carlos Manuel Flores Hernández

EDAD: 3 MESES: 11 FECHA DE NACIMIENTO: 18 de agosto de 2013

NOMBRE DEL PADRE: Carlos Gustavo Flores Guzmán

OCUPACIÓN: Albañil Escolaridad: Primaria terminada

ESTADO CIVIL: Unión Libre

NOMBRE DEL MADRE: Yesenia Angulo Hernández

OCUPACIÓN: Hogar Escolaridad: Primaria terminada

ESTADO CIVIL: Unión Libre

Domicilio: Norte 12 Mz. 1337 Lt.13, Colonia María Isabel, C.P. 56615, Valle de Chalco Solidaridad

Teléfonos: 5537141427

DIRECTORA: MARIA CONCEPCIÓN CRUZ CAMARILLO

EDUCADORA: ALMA DELIA MORALES GARCIA



**ANEXO 2** Ficha de inscripción (Tipos de familias)

**FICHA DE INSCRIPCIÓN**

FECHA: 11 de agosto de 2017

NOMBRE DEL ALUMNO: Laura Guzmán Torres

EDAD: 3 MESES: 10 FECHA DE NACIMIENTO: 27 de octubre de 2013

NOMBRE DEL PADRE: \_\_\_\_\_

OCUPACIÓN: Escolaridad: \_\_\_\_\_

ESTADO CIVIL: \_\_\_\_\_

NOMBRE DEL MADRE: Laura Guzmán Torres

OCUPACIÓN: Empleada

Escolaridad: Primaria terminada

ESTADO CIVIL: Madre soltera

Domicilio: Norte 12 Mz. 1343 Lt.10, Colonia María Isabel, C.P. 56615, Valle de Chalco Solidaridad

Teléfonos: 55851419771

DIRECTORA: MARIA CONCEPCIÓN CRUZ CAMARILLO

EDUCADORA: ALMA DELIA MORALES GARCIA

### Anexo 3 Entrevista a padres de familia al inicio del ciclo escolar (Horas que los alumnos dedican a ver televisión y jugar con tabletas).

JARDIN DE NIÑOS "XOCHIPILLI"

C.C.T. 15DJN1077DGRUPO:2°B CICLO ESCOLAR2017-2018



PROFESORA: ALMA DELIA MORALES GARCIA

**ENTREVISTA INICIAL CON PADRES DE FAMILIA** ESTE INSTRUMENTO NOS PERMITE "Obtener información del niño respecto a sus comportamientos frecuentes, gustos, intereses, dificultades en alguna área de su desarrollo, formas de relación con otros niños y con adultos, en caso de padecer alguna dificultad de aprendizaje o alguna enfermedad que obstaculice su aprendizaje... y alguna otra información relevante". (PEP 2011, PAG. 186)

**NOMBRE DEL ALUMNO/A:** RODRIGO CARBAJAL GARCIA

#### SALUD, HABITOS Y PREFERENCIAS

- ❖ Desayuna antes de llegar a la escuela (que alimentos consume y a qué hora): SI, LECHE CON PAN 7:40 a.m
- ❖ Alimentos favoritos: ESPAGUETI Y POLLO
- ❖ Programas favorito: PEPA PIG
- ❖ Horas que ve televisión: 3 HRS Horas que juega con computadora o tableta 3HRS
- ❖ Juegos favoritos: CANICAS Y MUÑECOS
- ❖ Juega solo (a) describir: CON SU HERMANO A LOS MUÑECOS LUCHADORES
- ❖ ¿Tiene amigos describir: SI, MATEO
- ❖ Practican: juegos de mesa en familia ( ) juegos al aire libre ( x ) leen juntos ( )
- ❖ Actividades que realizan regularmente los fines de semana: visitas familiares ( x ) Cine ( ) museos ( ) mercado ( x ) otros: \_\_\_\_\_

ANEXO4: RUTA DE MEJORA ESCOLAR Y ESTRATEGIA GLOBAL DEL J.N. "XOCHIPILLI"

<b>JARDIN DE NIÑOS XOCHIPILLI C.C.T. 15DJN1077D</b>			
<b>PRIORIDADES DE LA ESCUELA</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>METAS</b>	<b>ACCIONES</b>
<p><b>MEJORA DE LOS APRENDIZAJES:</b> Que los padres de familia tengan mayor participación y se involucren en el aprendizaje de los niños</p>	<p>Integrar a las familias en las actividades matemáticas y de lectura de manera organizada para proyectar los aprendizajes de los alumnos.</p>	<p>Lograr que el 100% de los padres de familia se involucren en actividades pedagógicas para favorecer los aprendizajes durante el ciclo escolar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-elaboración de plan de trabajo con CEPS</li> <li>-llevar un registro de la participación de los padres</li> <li>-llevar a cabo una matrogimnasia (febrero)</li> <li>-realizar café literario con padres de familia.</li> <li>-representación de cuentos, cantos y leyendas (octubre y noviembre)</li> <li>-agendar el día de la biblioteca</li> <li>-inauguración de las bibliotecas escolares y de aula-</li> <li>-incluir en la planificación didáctica el trabajo con principios del conteo en actividades retadoras.</li> <li>-feria de las matemáticas</li> </ul>
<p><b>CONVIVENCIA SANA Y PACIFICA:</b> Mejorar el trato y comunicación en la comunidad escolar.</p>	<p>Realizar actividades para fortalecer la comunicación y practica de valores entre la comunidad escolar.</p>	<p>Lograr que el 100% de la comunidad escolar se desempeñe en un ambiente basado en los valores durante el ciclo escolar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-establecer acuerdos y reglas en el aula.</li> <li>-realizar situaciones de aprendizaje que favorezcan un buen comportamiento dentro y fuera de la escuela.</li> <li>-incluir en periódicos murales la difusión de los valores.</li> <li>llevar a cabo juegos tradicionales (abril)</li> <li>-participar en una charreada(noviembre)</li> </ul>

PRIORIDAD: MEJORA DE LOS APRENDIZAJES

OBJETIVO(S): INTEGRAR A LAS FAMILIAS EN LAS ACTIVIDADES MATEMÁTICAS Y DE LECTURA DE MANERA ORGANIZADA PARA FAVORECER LOS APRENDIZAJES DE LOS ALUMNOS.

ESTRATEGIA GLOBAL	ACCIONES	MATERIALES E INSUMOS	TIEMPOS	RESPONSABLES	PARA MEDIR AVANCES
EN EL SALÓN DE CLASES	-Llevar un registro de la participación de los padres  -Incluir en la planificación didáctica el trabajo con principios del conteo en actividades retadoras.	Listas de asistencias de padres a las actividades  Planificación didáctica  PEP 2011	A partir de septiembre y durante el ciclo escolar  A partir del 21 de agosto	Docentes  Docentes y directivo	Listas de asistencia  Observaciones individuales Diario de trabajo Lista de cotejo
ENTRE MAESTROS	Intercambio de experiencias y valoración de actividades	Participación docente	Durante el ciclo escolar	Directivo y docentes	Opiniones de los docentes
EN LA ESCUELA	Llevar a cabo una matrogimnasia  Realizar café literario con padres de familia.  Representación de cuentos, cantos y leyendas (octubre y noviembre)  -Implementar el día de la biblioteca escolar  -Inauguración de las bibliotecas escolares y de aula-  -Feria de las Matemáticas	planeación de la actividad material didáctico  Planeación de la actividad material didáctico  Planificación de la actividad acervos bibliográficos  Espacio de la Biblioteca escolar acervos bibliográficos  espacio de la Biblioteca escolar acervos Bibliográficos invitaciones	febrero  Diciembre  De Octubre 25 al 3 de Noviembre      16 febrero	Profa. Ana Karen  Profa.: Cristina  Profa.: Alma Delia  Profa.: Olivia  Profa.: Olivia  Prof.: Adrián	Opinión de padres de familia por escrito.  Encuesta  Portafolio de evidencias  Fotografías  Fotografías
CON LOS PADRES DE FAMILIA	-Elaboración de plan de trabajo con CEPS.	Lineamientos de CEPS.	Septiembre	Profa.: Cristina	Actas

PRIORIDAD: CONVIVENCIA SANA Y PACIFICA

OBJETIVO(S): REALIZAR ACTIVIDADES PARA FORTALECER LA COMUNICACIÓN Y PRACTICA DE VALORES ENTRE LA COMUNIDAD ESCOLAR PARA UN AMBIENTE DE CONVIVENCIA SANO

<b>ESTRATEGIA GLOBAL</b>	<b>ACCIONES</b>	<b>MATERIALES E INSUMOS</b>	<b>TIEMPOS</b>	<b>RESPONSABLES</b>	<b>PARA MEDIR AVANCES</b>
EN EL SALÓN DE CLASES	<p>–Establecer acuerdos y reglas en el aula.</p> <p>-Realizar situaciones de aprendizaje que favorezcan la regulación de emociones en los alumnos</p>	<p>Acuerdos realizados con los alumnos para dentro y fuera del aula</p> <p>Situaciones de aprendizaje</p>	<p>21 al 25 de Agosto</p> <p>Durante el ciclo escolar</p>	Daniel	<p>Lista de cotejo</p> <p>Diario de trabajo</p> <p>Expedientes</p> <p>Guía de observación</p>
ENTRE MAESTROS	<p>-Preparación de materiales</p> <p>Intercambio de estrategias y materiales</p>	<p>Papel bond</p> <p>Plumones</p> <p>Elaboración de cuentos</p>	Durante todo el ciclo escolar	Olivia	Lista de cotejo
EN LA ESCUELA	<p>-Llevar a cabo juegos tradicionales</p> <p>-Participar en una charreada</p>	<p>Paliacates</p> <p>Aros</p> <p>Pelotas</p> <p>Caballitos de juguete</p>	<p>Abril</p> <p>Noviembre</p>	Ana Karen	<p>Fotos</p> <p>Lista de cotejo</p>
CON LOS PADRES DE FAMILIA	<p>-Se les invitara a coordinar los juegos tradicionales con los niños para el reforzamiento de reglas</p>	De acuerdo al juego	<p>Diciembre</p> <p>Febrero</p> <p>Mayo</p>	Alma Delia	Registro de asistencia de padres de familia

**Anexo 5.** Importancia que le dan los padres de familia a la educación preescolar y su participación en actividades de aprendizaje

**JARDIN DE NIÑOS "XOCHIPILLI" GRADO Y GRUPO: 2º B Ciclo Escolar 2017-2018**

**REGISTRO DE PARTICIPACIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA EN ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE SUS HIJOS**

**MAESTRA: ALMA DELIA MORALES GARCIA**

**ACTIVIDAD: FERIA DE LAS MATEMATICAS FECHA: 18 DE ENERO DE 2018**

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	NOMBRE DEL PADRE DE FAMILIA	ASISTIO		PARTICIPO CON ENTUSIASMO		MOTIVO POR EL CUAL NO ASISTE
			SI	NO	SI	NO	
1	RODRIGO CARBAJAR GARCIA	BENITA GARCIA	X		X		ASISTENCIA REGULAR
2	XIMENA NAOMI CASTELLANOS	CONCEPCION FLORES		X			ASISTIO A JUNTA LA PRIMARIA
3	IAN SAID CEDILLO MTEZ.	CYNTHIA GABRIELA C.M.	X		X		BUENA PARTICIPACION
4	ANGELA DANIELA ESTRADA	ARELY RODRIGUEZ		X			FALTA DE TIEMPO
5	CARLOS MANUEL FLORES	YESENIA ANGULO	X		X		BUENA PARTICIPACION
6	ITAI GALICIA MIGUEL	MARTHA MIGUEL	X		X		ASISTENCIA REGULAR
7	BRANDON GONZALEZ	IGNACIA HERNANDEZ	X		X		ASISTENCIA REGULAR
8	LAURA GUZMAN	LAURA JANET GUZMAN		X			JUNTA POR VALES
9	KENIA BEATRIZ GUZMAN	JESSICA VILLEGAS		X			TRAMITE DE CONSTANCIA
10	ALISON NAOMI HERNANDEZ	SILVIA CAYETANO		X			FALTA DE ORGANIZACION
11	ELIZABETH HERNANDEZ	ILSE JAZMIN HERNANDEZ		X			IMPROVISO FAMILIAR
12	MAIKOL EDUARDO JIMAREZ	LILIANA CAMARGO		X			VISITA FAMILIAR
13	CARLOS ROBERTO JUMENEZ	VICTORIA LOPEZ		X			PROBLEMAS FAMILIARES
14	JESUS MATEO JUAREZ	DIANA ITZEL ACOSTA	X		X		BUENA PARTICIPACION
15	DANIELA SAYURI LOPEZ	GETSEMANI SASTRES		X			ASISTIO A LA PRIMARIA
16	JESUS ALBERTO LOZANO	SONIA DE LA CRUZ		X			ENFERMEDAD
17	SOFIA DANAE MANZANO	ADRIANA MARQUEZ	X		X		BUENA PARTICIPACION
18	ERIKA MARIANA MARTINEZ	MARIANA PACHECO	X		X		AISTENCIA REGULAR
19	CARLOS ALEJANDRO MENDOZA	ROSA DIAZ JIMENEZ		X			COMPROMISO FAMILIAR
20	ALEXIS SEVERO MONTOYA	NANCY FLORES		X			JUNTA EN LA PRIMARIA
21	EVELYN PALOMINO	CARMEN PALOMINO	X		X		ASISTENCIA REGULAR
22	LITZI PASCUA GUTIERREZ	LIZBETH GUTIERREZ		X			FALTA DE ORGANIZACION
23	DANIEL PATRICIO VILLEDA	ITZEL VILLEDA		X			TRAMITE DE VALES
24	ANGEL PEREZ ARREDONDO	SILVIA PEREZ	X		X		BUENA PARTICIPACION
25	JAFET PEREZ VELAZQUEZ	VIRIDIANA VELAZQUEZ		X			ASISTIO A LA PRIMARIA
26	ANGEL YAEL RUIZ	SANDRA VILLEGAS	X		X		BUENA PARTICIPACION
27	ALDO ISAAC SANCHEZ	ERIKA CARRETO ROMERO		X			JUNTA POR VALES
28	REYNA KENIA SANCHEZ	YESENIA JASSO	X		X		ASISTENCIA REGULAR
29	TADEO JESUS SALINAS	JESSICA ZAMORA	X		X		ASISTENCIA REGULAR
30	LUIS ALBERTO SANTIAGO	ESMERALDA SANTIAGO		X			FALTA DE TIEMPO
31	JONATHAN URBINA GIL	MARIANA GIL TORRES		X			ASISTIO A LA PRIMARIA
32	YATZIRI VELAZQUEZ	MARTHA CORTES	X		X		FALTA DE TIEMPO

**Anexo 6.** Registro de participación de los padres de familia en actividades de aprendizaje

**JARDIN DE NIÑOS "XOCHIPILLI" GRADO Y GRUPO: 2º B Ciclo Escolar 2017 -2018**

**REGISTRO DE PARTICIPACIÓN DE LOS PADRES DE FAMILIA EN ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE SUS HIJOS**

**MAESTRA: ALMA DELIA MORALES GARCIA** ACTIVIDAD: EXPERIMENTOS FECHA: 16 DE FEBRERO DE 2018

N.P.	NOMBRE DEL ALUMNO	NOMBRE DEL PADRE DE FAMILIA	ASISTIO		PARTICIPO CON ENTUSIASMO		MOTIVO POR EL CUAL NO ASISTE
			SI	NO	SI	NO	
1	RODRIGO CARBAJAR GARCIA	BENITA GARCIA	X		X		ASISTENCIA REGULAR
2	XIMENA NAOMI CASTELLANOS	CONCEPCION FLORES		x			FALTA DE ORGANIZACIÓN
3	IAN SAID CEDILLO MTEZ.	CYNTHIA GABRIELA C.M.	x		x		ASISTENCIA REGULAR
4	ANGELA DANIELA ESTRADA	ARELY RODRIGUEZ		x			SE LE OLVIDO LA ACTIVIDAD
5	CARLOS MANUEL FLORES	YESENIA ANGULO	x		x		BUENA PARTICIPACION
6	ITAI GALICIA MIGUEL	MARTHA MIGUEL	x		x		BUENA PARTICIPACION
7	BRANDON GONZALEZ	IGNACIA HERNANDEZ		x			ENFERMEDAD
8	LAURA GUZMAN	LAURA JANET GUZMAN	x		x		ASISTENCIA REGULAR
9	KENIA BEATRIZ GUZMAN	JESSICA VILLEGAS	x		x		ASISTENCIA REGULAR
10	ALISON NAOMI HERNANDEZ	SILVIA CAYETANO	x		x		BUENA PARTICIPACION
11	ELIZABETH HERNANDEZ	ILSE JAZMIN HERNANDEZ		x			ASISTIÓ A MUNICIPIO
12	MAIKOL EDUARDO JIMAREZ	LILIANA CAMARGO		x			FALTA DE TIEMPO
13	CARLOS ROBERTO JUMENEZ	VICTORIA LOPEZ	x		x		BUENA PARTICIPACION
14	JESUS MATEO JUAREZ	DIANA ITZEL ACOSTA	x		x		BUENA PARTICIPACION
15	DANIELA SAYURI LOPEZ	GETSEMANI SASTRES		x			TRAMITE DE VALES
16	JESUS ALBERTO LOZANO	SONIA DE LA CRUZ	x		x		ASISTENCIA REGULAR
17	SOFIA DANAE MANZANO	ADRIANA MARQUEZ		x			CITA MEDICA
18	ERIKA MARIANA MARTINEZ	MARIANA PACHECO		x			FALTA DE TIEMPO
19	CARLOS ALEJANDRO MENDOZA	ROSA DIAZ JIMENEZ		x			FALTA DE TIEMPO
20	ALEXIS SEVERO MONTOYA	NANCY FLORES	x		x		ASISTENCIA REGULAR
21	EVELYN PALOMINO	CARMEN PALOMINO		x			CAMBIO DE DOMICILIO
22	LITZI PASCUA GUTIERREZ	LIZBETH GUTIERREZ		x			FALTA DE TIEMPO
23	DANIEL PATRICIO VILLEDA	ITZEL VILLEDA	x		x		ASISTENCIA REGULAR
24	ANGEL PEREZ ARREDONDO	SILVIA PEREZ		x			IMPREVISTO FAMILIAR
25	JAFET PEREZ VELAZQUEZ	VIRIDIANA VELAZQUEZ		x			FALTA DE ORGANIZACIÓN
26	ANGEL YAEL RUIZ	SANDRA VILLEGAS	x		x		CAMBIO DE TARJETA
27	ALDO ISAAC SANCHEZ	ERIKA CARRETO ROMERO		x			ENFERMEDAD
28	REYNA KENIA SANCHEZ	YESENIA JASSO		x			CITA MEDICA
29	TADEO JESUS SALINAS	JESSICA ZAMORA		x			IMPREVISTO
30	LUIS ALBERTO SANTIAGO	ESMERALDA SANTIAGO		x			SE LE OLVIDO LA ACTIVIDAD
31	JONATHAN URBINA GIL	MARIANA GIL TORRES		x			FALTA DE ORGANIZACIÓN
32	YATZIRI VELAZQUEZ	MARTHA CORTES		x			TRAMITE DE VALES

**Anexo 7.** Juegos de mesa que favorecen el proceso de regulación de emociones



**Anexo 8.** Registro de inteligencias múltiples del grupo de 2ºA

**JARDIN DE NIÑOS "XOCHIPILLI" C.C.T. 15DJN1077DGRUPO:2ºACICLO ESCOLAR2016-2017**

**PROFESORA: ALMA DELIA MORALES GARCIA**

**Concentrado de INTELIGENCIAS MULTIPLES**

<b>N.P.</b>	<b>NOMBRE DEL ALUMNO</b>	<b>INTELIGENCIA LINGÜÍSTICA</b>	<b>INTELIGENCIA ESPACIAL</b>	<b>INTELIGENCIA CINESTESICOCORPORAL</b>
1	RODRIGO CARBAJAL	X		
2	XIMENA CASTELLANOS	X		
3	IAN CEDILLO		X	
4	ANGELA ESTRADA		X	
5	CARLOS FLORES		X	
6	ITAI GALICIA	X		
7	BRANDON GONZALEZ			X
8	LAURA GUZMAN			X
9	KENIA GUZMAN		X	
10	ALISON HERNANDEZ			X
11	ELIZABETH HERNANDEZ			X
12	MAIKOL JIMARES			X
13	CARLOS JIMENES	X		
14	JESUS JUAREZ			X
15	DANIELA LOPEZ		X	
16	JESUS LOZANO		X	
17	SOFIA MANZANO	X		
18	ERIKA MARTINEZ		X	
19	ALEJANDRO MENDOZA			X
20	ALEXIS MONTOYA			X
21	EVELYN PALOMINO		X	
22	LITZI PASCUA		X	
23	DANIEL PATRICIO	X		
24	ANGEL PEREZ	X		
25	JAFEFT PEREZ		X	
26	ANGEL RUIZ		X	
27	ALDO SANCHEZ		X	
28	REYNA SANCHEZ	X		
29	TADEO SALINAS		X	
30	LUIS SANTIAGO		X	
31	JONATAHN URBINA	X		
32	YATZIRI VELAZQUEZ		X	

