

SECRETARIA DE EDUCACION PUBLICA.
UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL
Unidad UPN 094 CDMX "Centro" Lep´ 08

Proyecto de intervención Pedagógica

El juego reglado como estrategia para impulsar la autorregulación de emociones en niños de 5 a 6 años de edad.

Presenta:

Joana Mariana Arguijo Zavala.

Asesora: María de la Luz Martínez Hernández.

Ciudad de México diciembre 2020

DICTAMEN PARA EL TRABAJO DE
TITULACIÓN

Ciudad de México, 18 de agosto del 2020.

PROFRA. JOANA MARIANA ARGUIJO ZAVALA.
P R E S E N T E

En mi calidad de presidente de la comisión de titulación de esta unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

**EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA PARA IMPULSAR LA
AUTORREGULACIÓN DE EMOCIONES EN NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS DE
EDAD.**

OPCIÓN: PROYECTO DE INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA

A propuesta de la asesora Mtra. María de la luz Martínez Hernández, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional, de la licenciatura en educación preescolar.

EL JURADO QUEDARÁ INTEGRADO DE LA SIGUIENTE MANERA

JURADO	NOMBRE
PRESIDENTE	MTRO. GUSTAVO MONTERROSAS GIL
SECRETARIA (O)	MTRA. MARÍA DE LA LUZ MARTÍNEZ HERNÁNDEZ
VOCAL	MTRA. AUREA RAMOS SÁNCHEZ

ATENTAMENTE
EDUCAR PARA TRANSFORMAR

DR. VICENTE PAZ RUIZ
DIRECTOR DE LA UNIDAD 094 CENTRO



S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 094
CIUDAD DE MÉXICO CENTRO

VPR/RGA/jjcc

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	I
--------------------------	----------

CAPITULO 1. LA PRACTICA DOCENTE.

1.1 Bibliografía profesionalizante.....	1
1.2 Contexto en el que se desarrolla su práctica pedagógica.....	3
1.3 El referente geográfico.....	4
1.3.1. Análisis histórico, geográfico y comunal del entorno de la problemática.....	4
1.4 El referente escolar.....	18
1.5 Características del aula.....	24
1.6 Construcción del objetivo de intervención.....	29
1.7 Planteamiento y justificación.....	30
1.8 Objetivos.....	35

CAPITULO 2. EL REFERENTE TEORICO DE LA PROBLEMÁTICA.

2.1. Las etapas del desarrollo cognitivo del niño.....	36
2.2 El juego.....	39
2.2.1 Aspectos de la mejora del juego.....	41
2.2.2 Tipos de juego.....	42
2.2.3. El juego como herramienta educativa... ..	45
2.3 Las emociones.....	46
2.3.1 Reacciones emocionales.....	47
2.3.2 Tipos de emociones.....	48
2.4. Autorregulación.....	50

CAPITULO 3. RESOLVIENDO LA PROBLEMÁTICA IDENTIFICADA.

3.1 Fase de sensibilización.....	57
3.1.1. Descripción de los resultados de la fase de sensibilización.....	60
3.2 Calendarización.....	63
3.3 Plan de acción de intervención.....	65
3.1.1 Plan de acción de intervención por situación de aprendizaje.....	70
3.4 Descripción de los resultados de la innovación de la práctica educativa para superar la problemática.....	91
3.4.1 Resultados generales.....	105
CONCLUSIONES.....	107
REFERENCIAS.....	109
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN.

Con este proyecto se pretende encontrar estrategias, tanto lúdicas como pedagógicas basadas en la currícula, en donde los niños de 5 a 6 años conozcan y autorregulen sus emociones, logrando así que tengan contacto positivo y de comunicación entre ellos, generando un ambiente sano y pacífico.

En esta problemática de falta de autorregulación de emociones en los niños de 5 a 6 años, surge el interés, de el por qué los niños no logran tener una convivencia sana y no saben reaccionar ante circunstancias complicadas como en las de no obtener un beneficio propio y el no saber expresar sus emociones de la mejor manera.

Se utiliza la metodología de intervención socioeducativa, en las que se generen actividades lúdicas e innovadoras, por medio del juego reglado, con el propósito de que los niños autorregulen sus emociones partiendo de que las conozcan, de que aprendan a expresarlas de manera y en el momento correcto, motivándose a sí mismo, reconociendo las emociones de los demás y estableciendo relaciones sociales.

Este proyecto tiene como finalidad impulsar la autorregulación de emociones utilizando el juego reglado como estrategia.

Tiene como objetivos específicos:

- Centrar el concepto autorregulación de emociones de diversas aportaciones teóricas.
- Enfatizar el juego reglado en el conocimiento y autorregulación emocional del niño.
- Autorregular las emociones positivas y negativas.
- Implementar la propuesta de solución para favorecer el conocimiento y autorregulación de emociones del niño de 5 a 6 años del colegio Makárenko ubicado en el municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México.

El proyecto está conformado por diversos capítulos los cuales a su vez articulan datos, teorías, estrategias e información recolectada, lo que se pretende, es apoyar a los niños que presentan problemas al socializar e integrarse en las actividades dentro y fuera de la escuela, debido a que no tienen un buen manejo de sus emociones

En el primer capítulo se retoman los antecedentes de la docente, se mencionan aspectos que tienen que ver con hechos positivos y negativos que se dan en la práctica docente.

Es importante y fundamental conocer los aspectos más destacados del contexto en donde se desarrolló el proyecto. En cuanto a educación, saber cómo se encuentra la localidad refiriéndose a escuelas que posiblemente puedan aportar una ayuda a la problemática detectada o, por el contrario, que sea un obstáculo para su mejora.

Diversos ámbitos afectan directa o indirectamente en la intervención realizada, al mismo tiempo que aportan antecedentes, y en ocasiones respuestas a ciertas cuestiones. Es por ello que se observa también el aspecto geográfico, social y cultural de la región, pasando por un recorrido muy general, pero destacando los antecedentes principales del Estado de Nezahualcóyotl.

Posteriormente se aborda el contexto interno con un diagnóstico a nivel escuela y áulico, para detectar cuál es el nivel de niños con falta de autorregulación de emociones que tiene el Colegio Makárenko”.

Se continúa por implementar el planteamiento y justificación, en este apartado se indica la importancia del proyecto, a quienes va a beneficiar y de qué manera, así como el impacto social que este tendrá en su contexto, posteriormente se vislumbran los objetivos que se pretenden alcanzar con la aplicación del proyecto.

Se extiende con el segundo capítulo donde se implementa información teórica, que contiene aportaciones sustentadas para la mejora e implementación del proyecto.

Finalmente, en el capítulo 3 se presenta una fase de sensibilización, en donde se les da información a los docentes y padres de familia sobre la importancia de la autorregulación de emociones, posteriormente se expone una situación didáctica y diez situaciones de aprendizaje, con base en los capítulos anteriores y de acuerdo a las necesidades que demanda la problemática, se marca por separado las estrategias a utilizar, que son actividades diseñadas para niños, se incorporan instrumentos de evaluación que son cualitativos y de observación, al final se presentan las conclusiones y el resultado obtenido con este proyecto de intervención.

CAPITULO 1. LA PRACTICA DOCENTE.

1.1 Bibliografía profesionalizante

Como reflexión hacia lo que soy, hacia lo que me gusta, lo que me apasiona, el camino que he decidido tomar. Comenzaré con la pregunta ¿Porqué soy maestra de alumnos de preescolar? Terminando la carrera de Administración de empresas un buen día me enviaron a realizar mi servicio social en un preescolar del DIF, el cual hizo que mi carrera diera un giro inesperado, pues al término de este decidí estudiar para esta bella profesión y comencé dando el primer paso, con la carrera de Puericultura, después de concluirla, empecé a laborar en el preescolar Makárenko en el cual trabajo actualmente.

Esta práctica docente que ejecuto, está sostenida en una planeación que realizo con anterioridad y esta la elaboro con base al nuevo programa Aprendizajes Clave.

Esta planeación la realizo conforme a las necesidades del grupo y a los conocimientos previos de los alumnos.

En el aula se ejecutan diferentes formas de trabajo grupales e individuales.

Yo como docente considero que adecuo estrategias de enseñanza para el aprendizaje, mejoro las estrategias de acuerdo a los resultados, gestiono proyectos de innovación pedagógica, apoyo a otros profesores en el cumplimiento oportuno de las tareas administrativas, me mantengo informada acerca de la situación de cada uno de los alumnos para así brindarles la dedicación necesaria, y darles las oportunidades para que se apropien de nuevos conocimientos. En mi práctica docente dejo a los alumnos que trabajen con los materiales con toda libertad, y me abstengo a cambiar la forma de aprendizaje de cada uno de ellos, ya que en la edad preescolar dependen muchos aprendizajes fundamentales para su vida futura como lo es el desarrollo personal y social, la seguridad ante distintas circunstancias de la vida, desarrollar capacidades para pensar y aprender. Intento que los alumnos presenten inquietudes para generar la formulación de preguntas, explicaciones, la

imaginación y la creatividad, aunque esto no se puede lograr debido al contexto de algunos alumnos y las actividades se ven interrumpidas.

Las debilidades que tengo como docente y como persona es el que manifiesto constantemente cansancio y descontento con las tareas administrativas, me acelero demasiado al realizar actividades, no sé cómo reaccionar ante una pelea con los alumnos y el no saber tratar a los padres de familia que son conflictivos.

Estos resultados los obtuve gracias a un foda realizado.

- a) Diagnóstico profesionalizante con base en un análisis foda (detectar las fortalezas, las oportunidades, las debilidades y amenazas)

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> • Adecuo estrategias de enseñanza para el aprendizaje, mejoro las estrategias de acuerdo a los resultados. • Gestiono proyectos de innovación pedagógica. • Apoyo a otros profesores en el cumplimiento oportuno de las tareas administrativas • Me mantengo informada acerca de la situación de cada uno de los alumnos para así brindarles la dedicación necesaria • Darles las oportunidades para que se apropien de nuevos conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifiesto constantemente cansancio y descontento con las tareas administrativas, deteriorando el clima de trabajo. • Me acelero demasiado al realizar actividades. • Saber cómo reaccionar ante una pelea con los alumnos. • Saber cómo tratar a los padres de familia que son conflictivos.
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> • Respeto y responsabilidad. • Cumplimiento. • Buena relación con los alumnos. • Dejo a los alumnos que trabajen con los materiales con toda libertad. • Creatividad 	<p>Tiempo para realizar las actividades. Falta de material.</p>

1.2 Contexto en el que se desarrolla su práctica pedagógica.

Dicha intervención se lleva a cabo en el colegio Makárenko, escuela privada, ubicada en Avenida Plazas de Aragón Mz 25 Lt 39 Col. Plazas de Aragón.



Imagen1. <https://www.facebook.com/ColegioMakarenko.tumejoropcion/11/10/18>



Imagen 2. Mapa Plazas de Aragón, Nezahualcóyotl. 19/10/18.

I.3 Referente geográfico.

Municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México. Tomando como referencia el Cinépolis Plaza Norte, cerca de la estación de metro Impulsora entre Av. Río de los Remedios y Circuito Exterior Mexiquense.

1.3.1 Análisis histórico, geográfico y comunal del entorno de la problemática.

Orígenes y antecedentes históricos de la localidad.

Lago de Texcoco.

El albaradón de Nezahualcóyotl lleva ese nombre en honor del tlatoani texcocano Nezahualcóyotl. Fue el quien ideó la construcción de un dique que sirviera para controlar el nivel de aguas del Lago de Texcoco.

En isla del lago se establecieron los mexicanos y crearon la ciudad de Tenochtitlan. El lago era semi salado, por lo que los mexicas construyeron diques para acorralar el agua dulce en su zona del lago.

Debido a su poca profundidad, hubo muchas zonas del lago que eran cenagosas; esto permitió la construcción de chinampas o pequeñas islas artificiales que servían para cultivar hortalizas. El lago fue drenado en varias etapas durante la época colonial y después de la independencia de México.

Actualmente se encuentra a cargo de gobierno federal, administrada por la gerencia del lago de Texcoco de la comisión nacional de agua (CONAGUA), Secretaria del Medio Ambiente y Recursos Naturales. Durante el siglo XVII, el lago de Texcoco fue el cuerpo de agua más importante de la cuenca el valle de México, sin embargo, al desecarse dio como resultado la exposición de su lecho y la desertificación de sus terrenos. A partir de 1971 el programa de mejoramiento ambiental dio como resultado la rehabilitación de ecosistema. Los trabajos y la belleza son escénica del lugar han llamado la atención de diferentes sectores de la sociedad, lo cual se ha fortalecido atreves del programa educación ambiental dirigido al público en general.

Municipio de Nezahualcóyotl.

Ciudad Neza nació por la década de 1940 cuando, debido a los procesos para drenar el Lago de Texcoco, algunas personas se establecieron en lo que entonces era la parte seca del Lago que comenzaba a researse cada vez más. En honor del Gran Señor o Tlatoani Acolmiztli Nezahualcóyotl de Texcoco se dio este nombre al municipio, por parte de la legislatura local.

A pesar de que es una ciudad joven, Nezahualcóyotl ha crecido rápidamente en todos los sentidos ya que actualmente cuenta con una cantidad considerable de escuelas, universidades y preparatorias, así como de lugares de esparcimiento importantes como auditorios, parques, el estadio de fútbol Neza 86 y el Paseo Escultórico Nezahualcóyotl.

A partir del 23 de abril de 1963 se convirtió en un municipio, su traza urbana se extendía en casas por doquier, el agua potable se surtía a través de varias llaves colocadas en las esquinas o bien por medio de pipas.

Antes de ser municipio se le conocía como las colonias del ex vaso de Texcoco.

Nezahualcóyotl es un nombre que procede de la lengua náhuatl Nezāhualcoyōtzin (que deriva de Nezāhual -ayuno- y Coyotl –coyote) y significa «coyote que ayuna». Fue nombrado así en honor a Nezahualcóyotl de Texcoco.

Es una ciudad de los 125 municipios del estado de México. Se localiza al oriente de la ciudad de México y en la región oriente del estado de México. Posee una superficie de 63.74 Km² y una población de 1 109 363 habitantes.

El municipio fue creado en 1963 con terrenos que pertenecían al municipio de Texcoco y Chimalhuacán, ocupando superficie de las aguas del antiguo lago de Texcoco. Es uno de los municipios con mayor densidad poblacional de su país y del propio estado al que pertenece. Considerado una ciudad dormitorio por su carácter mayoritariamente residencial, en las últimas décadas a repuntado en su capacidad económica, producción de empleos y

de impacto socioeconómico a los municipios adyacentes. A la par enfrenta problemáticas de pobreza, inseguridad pública y carencia de servicios públicos, entre otros.



Imagen3.20/10/18

Mapa de localización del municipio de Nezahualcóyotl en el Estado de México, México marcado con rojo.

Nezahualcóyotl Norte.

En los límites de Nezahualcóyotl con la ciudad de México se encuentra ubicada la facultad de Estudios Superiores Aragón de la Universidad Nacional Autónoma de México.

En los límites de Nezahualcóyotl con la ciudad de México se encuentra ubicada la Facultad de Estudios Superiores Aragón de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Esta zona se encuentra en los límites entre el municipio de Ecatepec de Morelos y la delegación Gustavo A. Madero. Algunas de las colonias más importantes son: Bosques de Aragón, Impulsora, Valle de Aragón, Plazas de Aragón, Prados de Aragón, Jardines de Guadalupe, Vergel de Guadalupe, Ciudad Lago, El Tesoro, y el edificio de administración municipal zona norte conocido como "La Bola".

También se encuentra la Unidad Académica Profesional UAEM Nezahualcóyotl (Universidad Autónoma del Estado de México) en la zona conocida como Ciudad Jardín. Consolida programas prioritarios para la Entidad, desarrolla programas de proyectos de investigación y postgrado con un alto nivel Nacional e Internacional.

Colonia Plazas de Aragón.

La colonia Plazas de Aragón se localiza en el municipio de Nezahualcóyotl. Su clima es templado semiseco, con lluvias abundantes en verano, con una temperatura promedio anual de 15.8° C, una máxima de 34° C y una mínima de -5° C. Su código postal es 57139 y su clave lada es 55.

a) Hidrografía.

El municipio forma parte de la región hidrológica denominada Alto Pánuco (RH26)16 y se localiza en la cuenca del Río Moctezuma (subcuenca del Lago de Texcoco y Zumpango).

El sistema hidrológico del municipio se conforma por los canales de desagüe (receptores de las aguas residuales de la zona): Río Churubusco, Río de la Compañía y Río de los remedios, de sur a noreste una rama del río Churubusco, en el límite noreste se encuentra el vaso del antiguo lago de Texcoco.

b) Orografía.

La superficie del municipio es plana, sin accidentes orográficos, a exposición de una evaluación situada a una altura de 1,220 msnm⁵.

c) Medios de Comunicación.

El transporte público comprende los medios de transporte en que los pasajeros no son lo propietarios de los mismos, siendo servidos por terceros (Empresas públicas o privadas), tal es el caso de los camiones o combis, así como Bici taxis, cuanta con otro medio de transporte llamado Mexibús en el cual existen dos tipos de estaciones a los largo del recorrido: las ordinarias y las exprés, esto se debe a que el sistema cuenta con 4 rutas en su primera etapa: 2 exprés y 2 ordinarias, las 4 funcionaran de LA CENTRAL DE ABASTOS A CD. AZTECA.

-RUTA ORDINARIA: Hacen paradas en las 24 estaciones de recorrido.

CD. AZTECA- CENTRAL DE ABASTOS.

CENTRAL DE ABASTOS-CD AZTECA.

EXPRESS: Únicamente hace parada en 6 estaciones.

CENTRAL DE ABASTOS (TERMINAL)

JARDINES DE MORELOS.

1ºDE MAYO.

VOCACIONAL.

UNITEC.

CD. AZTECA (Terminal).

Así mismo este sistema de transporte cuenta con una conexión con la estación de Ciudad Azteca.

El transporte público genera desplazamiento de un punto a otro en un área de la ciudad, pagando cada persona una tarifa establecida dependiendo de su recorrido.

d) Vías de comunicación.

Cerca de la localidad se encuentra la autopista Blvd. Puerto Aéreo, Circuito exterior mexiquense. Entre las principales avenidas de Nezahualcóyotl destacan las siguientes:

Anillo periférico Oriente, que corre toda la ciudad de México de Oriente-Sur- Poniente Norte, inicia el cauce de Rio de los Remedios, comunica al municipio de Ecatepec de Morelos y divide de Nezahualcóyotl, con la delegación Iztacalco y con la delegación Venustiano Carranza. A este tramo se le conoce como calle 7.

Av. Texcoco que separa al municipio con la delegación Iztapalapa
Av. Pantitlán
Av. Chimalhuacán
Av. Bordo de Xochiaca
Av. Cuauhtémoc
Av. Central (También conocida como Avenida Carlos Hank González)
Av. Taxímetros
Av. Aeropuerto
Av. Boulevard Bosques de los Continentes
Av. De las Torres
Av. Vicente Riva Palacio
Av. Nezahualcóyotl
Av. Adolfo López Mateos
Av. Sor Juana Inés de la Cruz
Av. General Vicente Villada
Av. Carmelo Pérez
Av. Tepozanes

Av. John F. Kennedy: La cual recorre desde la Avenida Texcoco en los límites del Estado de México y el Distrito Federal hasta la Avenida 12; a lo largo podemos encontrar varias áreas de esparcimiento infantil,

canchas de fútbol y básquetbol, un quiosco, incluso una casa de la cultura y un kínder, todo ello en el área central conocida como camellón. La avenida John F. Kennedy cuenta con áreas verdes y de esparcimiento infantil en su parte central.

Av. Aureliano Ramos

Av. Floresta

4a. Avenida

2a. Avenida

Av. San Ángel.

e) Sitios de interés cultural y turístico.

En el municipio se encuentran diferentes sitios de interés cultural como el palacio municipal de Nezahualcóyotl en donde hay un edificio de tres niveles, rodeado de 4 pirámides y 5 monumentales esculturas en bronce del Rey poeta Nezahualcóyotl. Moctezuma, Cuauhtémoc, José María Morelos y el padre de la patria Miguel Hidalgo y costilla ubicado en la avenida Chimalhuacán, ahí mismo se puede encontrar el centro cultural “Jaime Torres Bodet” en donde se realizan talleres exposiciones, conferencias y eventos culturales.

Se localiza el estadio de la Universidad Tecnológica de Nezahualcóyotl 'Neza 86' Inicialmente inaugurado en 1981 como Estadio “José López Portillo”, es reinaugurado en 1986 en el marco del Campeonato Mundial de Fútbol “México 86”. Tiene capacidad para 28 mil aficionados, muy buena visibilidad del escenario desde cualquier punto teniendo las gradas cerca de la cancha y 800 cajones de estacionamiento, 4 accesos al público.

Zoológico de Nezahualcóyotl

El parque es el único en su tipo en la zona oriente del Estado de México. Cuenta con un museo de historia natural, espacios para talleres

educativos, un lago, teatro al aire libre y un zoológico que alberga a 260 animales de 57 distintas especies; 31 de ellas en peligro de extinción. Vale la pena mencionar que en el Zoológico de Nezahualcóyotl han nacido en los últimos meses diversos animales como el venado cola blanca, tigre de bengala, llama, jirafa, bisonte y coyotes.

- f) Cómo impacta el REFERENTE GEOGRAFICO a la problemática que se estudia.

Debido a que es una colonia popular de nivel socioeconómico medio bajo y bajo constante se encuentran haciendo obras para reducir la inundación que se generan pues en una ocasión se desbordo el rio de los remedios y esto ha provocado que se suspendan labores aunado a los temblores que se han suscitado constantemente se esta haciendo reparaciones en las vías públicas.

Una problemática muy importante es el ruido que se genera en el Chedraui cerca de la misma zona donde entran y salen lo proveedores esto genera tráfico continuo y actualmente se encuentra en reparación debido a los temblores.

- A) Ambiente comunitario que prevalece en el área de la problemática.

- a) Vivienda.

La población que vive en condiciones de hacinamiento es de 15.23% en el municipio, con el 15.10% en el estado de México y un 14.09 % a nivel nacional, encontramos coincidencias con los datos estatales y municipales.

En el municipio el número absoluto de hogares familiares es de 258.358 de los cuales el 68.26 % corresponde a hogares nucleares y el 29.72 a hogares ampliados.

Los datos de hogares familiares con jefatura femenina lo representan el 26.09% del total de hogares familiares registrados en el municipio, cifra por arriba de lo registrado a nivel nacional, con mínimo mayor con respecto a los datos registrados a nivel nacional.

Hogares familiares con jefatura femenina nucleares es de 56.35% y un 40.88 de hogares ampliados. Finalmente encontramos que existen coincidencias en la formación con respecto a la que prevalece a nivel estatal y nacional.

b) Empleo.

La economía en Nezahualcóyotl se basa en el comercio, la industria y la ganadería.

Los establecimientos registrados en la entidad durante 1993 ascendieron a 36 mil 033, de los cuales el 9 por ciento son industriales, el 57 por ciento comerciales y el 33 por ciento de servicio.

La industria establecida en el municipio es principalmente la pequeña y micro industria, en 1975 existían mil 872 industrias, de las cuales 27 corresponden a la gran industria, 20 a la mediana y mil 212 se ubica en la pequeña industria y 613 son talleres.

Mientras que la población agropecuaria no es de mucha importancia, debido a que, por ser eminentemente urbano, cuenta con establos y pequeñas granjas con al menos 1,583 cabezas de ganado, 3, 151 de porcino, 91 de ovino, 149 de caprino y 14, 646 aves de corral, entre otros.

c) Cultura

La cultura mezcla elementos de diversos periodos, desde aspectos prehispánicos y del periodo colonial. Se hablan diferentes lenguas, de las cuales el náhuatl en pequeño porcentaje y el mayor porcentaje es el idioma castellano. En Nezahualcóyotl se han adaptado a los cambios que ha traído consigo la modernidad.

Algo representativo de la cultura es su gastronomía. La gastronomía mexicana reúne ingredientes que datan de la época prehispánica, como el maíz, el chile, el cacao, el aguacate y el nopal, con otros que fueron influencia colonial, como las carnes, el arroz y el trigo. Las bebidas, como el pulque, el tequila o el mezcal, también son muy características.

En lo referente a la música y como símbolos de identidad cultural se encuentran el son, la canción ranchera y el mariachi (que fueron difundidos por el cine nacional), la música norteña, la de banda y el corrido. El cine mexicano, promotor fundamental de la identidad del mexicano.

d) Tradiciones.

Enero	Año Nuevo. Es el Año Nuevo según el calendario gregoriano y se celebra el comienzo de un nuevo año.
Marzo	21 de marzo: Aniversario de Benito Juárez. El 21 de marzo, coincidente con el inicio de la primavera.
Abril	Fecha variable entre marzo y abril: Semana Santa. La Semana Santa conmemora la muerte y resurrección de Jesucristo.
Septiembre	16 de septiembre: Día de la Independencia.
Noviembre	2 de noviembre: Día de los Muertos. Una de las fiestas en México más importantes es el Día de los Muertos.
Diciembre.	12 de diciembre: Día de Nuestra Señora de Guadalupe. 24 y 25 de diciembre: Navidad. La celebración en recuerdo del Nacimiento del Niño Jesús, según la tradición cristiana, en México es una festividad con identidad propia, nacida de la fusión de las tradiciones indígenas y españolas.

e) Religión.

La religión católica representa actualmente el culto más importante y extendido.

f) Educación.

Se encuentran 5 escuelas de nivel preescolar, 5 escuelas a nivel primaria, 2 escuelas secundarias, 2 preparatorias, 1 escuela de educación especial y una Facultad de estudios superiores de la UNAM (Fes Aragón). El nivel educativo de la población consta de secundaria trunca con un 30% preparatoria terminada 60% y con universidad el 20% de la población.

El municipio cuenta con una gran diversidad de centros de educación media superior, superior y escolares tanto públicos como privados estos son:

-Universidad Tecnológica de Nezahualcóyotl

Institución educativa creada por decreto del Congreso del Estado de México el 7 de septiembre de 1991, forma parte del Subsistema de Universidades Tecnológicas del país. Ofrece seis carreras cursadas en dos años cada una: Administración, Comercialización, Informática, Procesos de Producción, Tecnología Ambiental, Telemática y la nueva carrera de aeronáutica para con ello obtener el título de TSU.

-Universidad Autónoma del Estado de México

La Unidad Académica Profesional Nezahualcóyotl es uno de los últimos planteles creados por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM), y es una de las cuatro universidades que se encuentran en el Municipio de Nezahualcóyotl. Inició sus actividades el 03 de septiembre de 2007 con cuatro licenciaturas (Comercio Internacional, Educación para la Salud, Ingeniería en Transporte, e Ingeniería en Sistemas Inteligentes). Salvo Educación para la Salud, la cual se cursa en cuatro años, el resto de las carreras se cursa en cinco.

-Universidad La Salle

La Salle es una de las cuatro universidades que se encuentran en el Municipio de Nezahualcóyotl y fue inaugurada el 4 de agosto de 2006. Además del bachillerato, ofrece las licenciaturas de Enfermería, Psicología, Administración de Organizaciones, y Administración de Empresas Turísticas, cursándose la prepa en tres años y las licenciaturas en cuatro. El plantel cuenta con centros de cómputo, biblioteca, áreas deportivas, auditorios, talleres, laboratorios, y gimnasio de usos múltiples. La universidad La Salle Nezahualcóyotl también ofrece cursos sabatinos de panadería, de inglés, coctelería, futbol, etc. Así como el curso de preparación para el examen único CENEVAL acuerdo 286 para la acreditación del bachillerato. Además de ofrecer maestrías en sistema abierto y en línea y a costos muy accesibles sobre la base de un acuerdo con el municipio de Nezahualcóyotl y contar con dos turnos en el sistema escolarizado para universidad.

-Facultad de Estudios Superiores Aragón (UNAM)

Anteriormente llamada Escuela Nacional de Estudios Profesionales (ENEP) Aragón, hoy Facultad de Estudios Superiores Aragón, forma parte del Programa de Descentralización de Estudios Profesionales de la Universidad Nacional Autónoma de México y fue diseñada para recibir entre 15 mil y 20 mil estudiantes.

Creada el 23 de septiembre de 1975, inició actividades el 1 de enero de 1976. La FES Aragón otorga estudios en 12 licenciaturas: Arquitectura, Comunicación y Periodismo, Derecho, Diseño Industrial, Economía, Ingeniería Civil, Ingeniería en Computación, Ingeniería Mecánica y Eléctrica, Pedagogía, Planificación para el Desarrollo Agropecuario, Relaciones Internacionales y Sociología. Además, los Doctorados de Pedagogía, y Derecho; Maestrías en Pedagogía, Derecho y Economía; y la Especialización en Puentes. La FES-Aragón cuenta con Centro de Cómputo, Sistema de Universidad Abierta y un

Centro de Lenguas Extranjeras, entre otras instalaciones. Se ubica en Av. Rancho Seco, S/N., colonia Impulsora, zona norte de Ciudad Nezahualcóyotl.

g) Ambiente comunitario.

El ambiente comunitario influye de manera negativa pues al estar cerca de colonias populares y de bajos recursos se ve afectado debido al nivel de inseguridad que se vive en las calles, por otra parte, al ser una zona bastante transitada, ocurren muchos accidentes viales, como consecuencia los alumnos no pueden salir libremente a realizar actividades en parque o deportivos que hay cerca de la localidad.¹

1

<https://es:Mexico Estado de Mexico Nezahualcoyotl location map.svg20/10/18>

1.4 Referente escolar.

- a) Ubicación de la escuela en la que se establece la problemática, incluyendo el croquis de área geográfica urbana o rural.

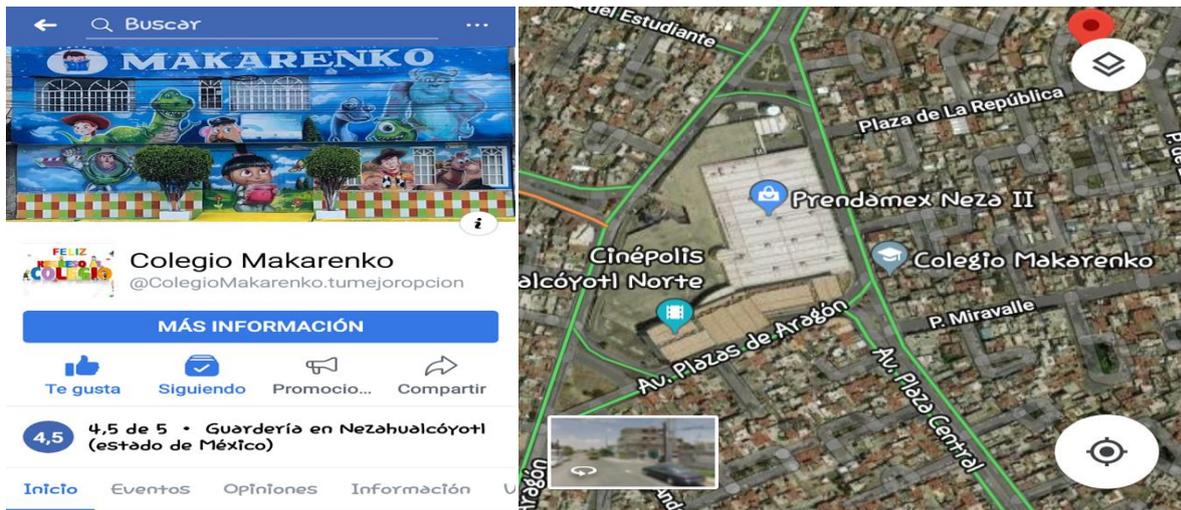


Imagen 4. Mapa de la ubicación del Colegio Makárenko 25/10/18.

La escuela se encuentra ubicada en Avenida Plazas de Aragón Mz 25 Lt 39 Col. Plazas de Aragón, C.P 57139 en el municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México.

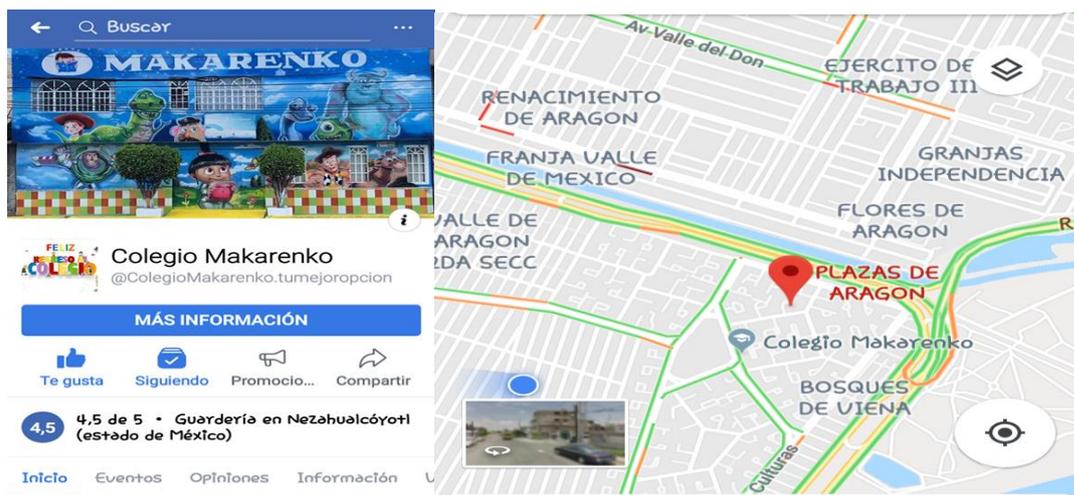


Imagen 5. Fotografía vista aérea de la ubicación del Colegio Makárenko 25/10/18.

<https://www.google.com.mx/maps/place/25/10/18>.

b) Status del tipo socioeconómico de la escuela.

La escuela pertenece al sector privado, está incorporada a Servicios Educativos Integrados al Estado de México (SEIEM), organización que se encarga de planear, desarrollar, dirigir, vigilar y evaluar todos aquellos servicios que se llevan a cabo dentro de la educación básica y normal.

c) Aspecto de la institución.

El colegio tiene una construcción de dos plantas en un terreno de 8x15 sobre un terraplén relleno de tepetate, un desplante de cimentación hecho a base de sementó y varilla de $\frac{3}{4}$.

Los muros en la planta baja son de tabique pesado y en la planta alta tabique ligero, con ambas losas de 10 cm, columnas y trabes de cemento armado con varilla.

d) Croquis de las instalaciones materiales

Nivel1. Planta baja.



Imagen 6 Elaboración propia. 25/10/18.

Nivel2.Planta alta.

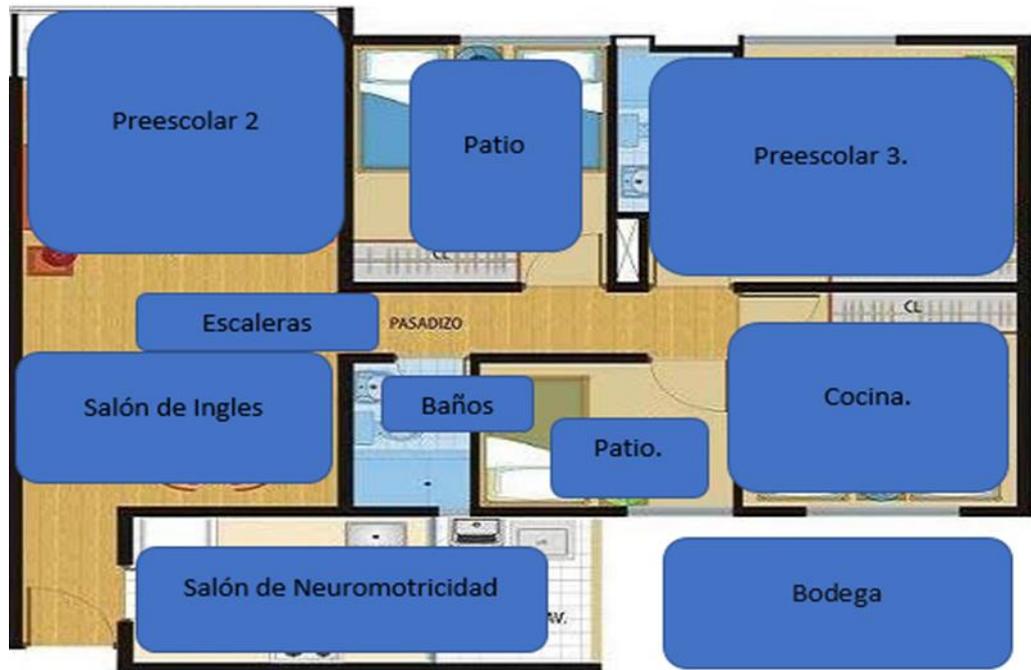
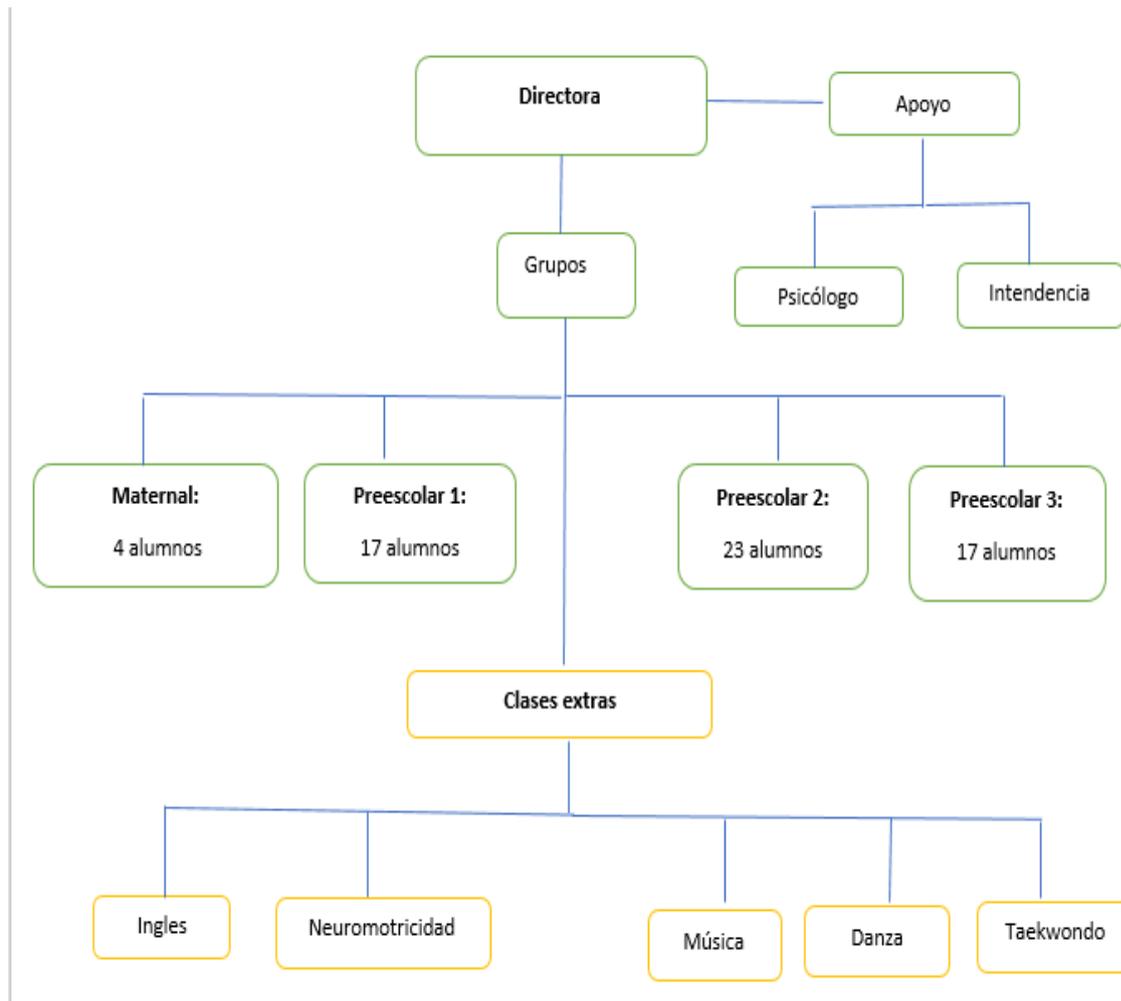


Imagen 7. Elaboración propia. 25/10/18.

- e) En caso de que ocurran percances tal es el caso de terremotos e incendios, con lo cual en caso de un sismo se encuentran todas las zonas de seguridad marcada en el piso en donde una vez a la semana se realiza un ejercicio de simulacro haciendo sonar una campana en el patio donde se realizan la ceremonias y los alumnos deben de identificar el punto de reunión convenido para evitar algún accidente, en los barandales, en las partes de las escaleras así como en los corredores se colocaron letreros que indican que hay que hacer en caso de un incendio, se cuenta también con 3 extinguidores en cada planta de la escuela colocados en las columnas a modo de prevención.

A diario se fomenta la importancia que tiene la cultura de protección civil y cómo podemos organizarnos como una comunidad escolar evaluando los tiempos. Si llegara a presentarse alguna situación que requiera de ayuda, las maestras constantemente toman recursos de primeros auxilios para saber darle un uso adecuado a los botiquines que se encuentran en cada salón.

f) Organigrama general de la institución.



g) Características de la población escolar.

Desde los padres de familia, maestros y demás personal que trabaja en la escuela se hace todo un equipo de trabajo, este en beneficio de los alumnos.

En las juntas de consejo técnico se observan cuáles son las problemáticas que van surgiendo a lo largo del mes, así como compartir diferentes puntos de vista de acuerdo a las opiniones de los familiares de los alumnos.

h) Relaciones e interacciones de la institución con los padres de familia.

En el plantel siempre se busca que haya buena comunicación entre las docentes y los padres de familia, desde las entrevistas que se realizan al principio de ciclo escolar, como durante todo el periodo hasta su finalización, para ello se llevan a cabo eventos en los cuales se busca la participación de la comunidad para que se involucren en las actividades que realizan sus hijos y conozcan mejor como es el plan de trabajo aunque algunos padres por falta de tiempo o por trabajo no participan en las actividades

Dentro de las actividades que se destacan, una vez a la semana se pide apoyo a los padre y familiares para que colaboren en algún ejercicio junto con sus hijos, por ejemplo, el tema de reciclaje se trabaja constantemente, pues se les pide a los padres que apoyen llevando pet un día a la semana, antes de iniciar clases las educadoras tiran en el patio y junto con sus hijos van recolectando en bolsas de platico para que posteriormente en la semana del reciclaje puedan convertir las botellas de platico en algún juguete, de esta manera se les enseña a darle un uso diferente a los objetos que se desechan al igual que crearles conciencia de la importancia de no contaminar el medio ambiente.

Otra de las actividades es el fomento de la lectura, las educadoras designan por medio de un sorteo a un padre para que se presente en el salón de clases de su hijo y cuenten una historia a todo el grupo con alguna moraleja entre otras actividades para que estén al tanto de lo que aprenden sus hijos.

i) Relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad.

En relación los eventos como festivales que realiza la comunidad algunos alumnos asisten a los eventos comunitarios que imparten

en la casa de la cultura que hay en las colonias populares o en la misma que se ubica en la colonia Valle de Aragón 1ra sección.

No solo realizan participaciones también han participado apoyando en campañas en la lucha contra la violencia a las mujeres y niñas, la campaña contra el cáncer de nombre “tapaton” entre otras que va surgiendo, siempre se busca crear conciencia y encontrar una manera en que ellos puedan apoyar este tipo de campañas para que a su vez tengan un aprendizaje significativo de algo que va surgiendo a partir de su contexto o realidad.



Imagen 8.” Lucha a la violencia contra las mujeres y niñas”. 2018. 27/10/18.

- j) Diagnostico institucional con base en un análisis foda (detectar las fortalezas, las oportunidades, las debilidades y amenazas que rodean la problemática)

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Responsabilidad por cada docente. ▪ Cumplimiento con lo requerido. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Falta de materiales. ▪ Alumnos inseguros y con sobreprotección. ▪ Mala disposición por algunas de las docentes para realizar actividades en equipo. ▪ Falta de comunicación. ▪ Falta de tacto y discriminación por algunos alumnos dentro del aula.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Realizar actividades de expresión y apreciación artistas al aire libre. ▪ La posibilidad de capacitar al personal docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padres de familia sobre protectores. ▪ Ambos padres trabajan. ▪ Ausencia de la directora. ▪ Falta de ética profesional por algunas docentes.

I.5 Características del aula.

El grupo de tercer año de preescolar 3-A está a cargo de 1 Profesora y está compuesto de 17 alumnos, 7 niñas y 10 niños

Cuenta con 6 mesas y 20 sillas, el cupo máximo es para 20 alumnos, hay una grabadora que en ocasiones se comparte, 4 muebles para colocar el material de trabajo (libros, pinturas, crayolas, batas de pintar, material higiénico etc.) y un pintarron blanco.

Dentro de los 17 alumnos, una de las alumnas tiene autismo y otro de los alumnos no está diagnosticado, pero tiene escenas de agresividad y no habla,

por tanto, no logra involucrarse con sus compañeros, Sebastián está teniendo conflictos con sus compañeros en la escuela y en ocasiones no puede evitar golpear a sus compañeros porque no sabe de qué otra forma expresar su enojo, Diego se encuentra en una situación de vulnerabilidad ante cualquier situación que se le presente, es decir si está enojado llora, si está cansado llora, si tiene hambre llora, no conoce otra forma de manifestar sus emociones.

Cuando los alumnos tienen alguna clase extra como música, danza, Neuromotricidad, inglés y taekwondo se ha visto notorio este tipo de problemas ya que los maestros han presentado quejas, incluso el maestro de música pidió que se expusiera una clase para que los padres de familia vieran el comportamiento de los alumnos y que alumnas por timidez no participaran.

La forma de trabajo se lleva a cabo por medio de libros y cuadernos esto debido a que como esta una escuela particular se tiene que contar con evidencia de que se está trabajando en el aula, en el aula se trabaja por los 3 campos formativos y 3 áreas del desarrollo personal y social, los alumnos se encuentran sentados por cuatro en cada mesa, esto ha creado conflictos entre ellos ya que no saben compartir o en su caso se quitan las cosas y la clase se ve interrumpida por que intentan cambiarse de lugar o estas atentos a si su compañero se levantó o siguió una indicación.

a) Diagnostico grupal por campo formativo.

GRUPO: 3-A		
CAMPOS FORMATIVOS		
1	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	Obtienen y comparten información mediante la expresión oral. No ejecutan los pasos a seguir para realizar alguna actividad. Describen personas, objetos, lugares y fenómenos de su entorno.
2	PENSAMIENTO MATEMATICO	Explicar cómo ven objetos desde diferentes puntos espaciales: arriba, abajo, lejos, cerca, de frente y de perfil. Realizan conteo.
3	EXPLORACIÓN Y COMPRENSION DEL MUNDO NATUARAL Y SOCIAL	Expresar ideas sobre objetos que lo rodean e identifican los integrantes de su familia. Experimentan diferentes materiales y texturas
4	ARTES	En escasas ocasiones describen lo que sienten piensan, o imaginan al escuchar una melodía. Improvisan movimientos al escuchar una melodía e imitan los movimientos que hacen los demás.
5	EDUCACION SOCIOEMOCIONAL	Reconocen su identidad, pero se les dificulta expresar lo que les agrada y desagrada. Se les complica cuidar de su persona y respetar a sus compañeros.
6	EDUCACION FISICA	Intervienen en ejercicios que los hacen identificar diferentes partes de su cuerpo.

b) Entrevistas a padres de Familia.

Gracias a las entrevistas que se realizan con padres de familia al principio de año se pudo observar que al grupo de tercer año les cuesta mucho trabajo involucrarse en actividades colaborativas y de equipo, porque en algunos de los casos es por sobreprotección de los padres de familia o incluso de los abuelos de los alumnos ya que en la mayoría de los casos ambos padres trabajan y los alumnos se encuentran a cargo de estos y ellos piden a los alumnos que no se dejen, que las cosas que llevan a la escuela son únicamente de ellos y que no las deben de prestar.

Esta situación también se ve afectada a que son hijos únicos y muchas veces no conviven con mucha gente, o por lo regular juegan solos, se dedican a ver la televisión o a jugar en su Tablet o celular, esta situación hace que a los alumnos al momento de convivir con otros compañeros sean agresivos y no logren controlar sus impulsos.

Otro dato que me arrojó la entrevista a padres de familia es que hay alumnos abandonados por ambos padres o por uno, esto también hace que los alumnos estén ausentes emocionalmente.

ANEXO 1

c) **Diagnóstico del aula** con base en un análisis foda (detectar las fortalezas, las oportunidades, las debilidades y amenazas que rodean la problemática)

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Asistencia de alumnos al colegio. ▪ Buen espacio para la realización de actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Falta de materiales por parte de los padres ▪ Alumnos inseguros y con sobreprotección. ▪ Mala disposición por los alumnos. ▪ Falta de tiempo. ▪ Discriminación por algunos alumnos dentro del aula.
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Material didáctico ▪ La posibilidad de capacitar al personal docente 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Padres de familia sobre protectores. ▪ Falta de buenos hábitos. ▪ Padres de familia con ausencia de casa.

1.6 Construcción del objetivo de intervención.

En la edad de niño de 5 a 6 años es importante trabajar por medio del juego y este con otros se vuelve una actividad importante en su desarrollo.

Para poder participar en el juego con otros, la edad preescolar es una edad clave en el desarrollo de estrategias de autorregulación. Los niños preescolares aumentan su capacidad de regulación interna con reglas y planes para guiar su comportamiento. (Kopp 1982 en Bronson, 2000).

Trabajar la autorregulación de emociones por medio de juego reglado es clave ya que hay una mejor integración social que influye mucho en el aprendizaje, un niño antisocial no tiene la posibilidad de tener el mismo desarrollo en el grupo en el que se desenvuelve y siempre su grado de aprendizaje es menor al de sus demás compañeros, al estar en contacto con los demás pueden retener mejor la información gracias al diálogo que hay entre ellos.

La autorregulación de emociones es base y de vital importancia en el desarrollo del ser humano, específicamente en la etapa de la infancia y es que a través de las emociones el niño, es que adquiere formas de relación y normas, que son generalmente transmitidas y apreciadas por su familia y por el grupo social al que pertenece. Muchas personas e instituciones, como la escuela, ayudan a la autorregulación de emociones. Cuando el niño se relaciona positivamente con las personas que lo rodean, van formando su personalidad con capacidades para poder tener una buena relación social dentro y fuera de la escuela, a actuar con autonomía y respetar reglas.

En la etapa de niños de 5 a 6 años es un buen periodo para que los niños aprendan a conocer y regular sus emociones. Es por ello que la autorregulación emocional en la infancia es determinante, ya que influyen en el futuro de un adulto.

1.7 Planteamiento y justificación.

Con este proyecto se pretende que los alumnos del colegio Makárenko autorregulen sus emociones, partiendo de que las conozcan, para esto se utilizará el juego reglado como estrategia.

En el aula de preescolar 3, la falta de autorregulación de emociones en algunos niños es una gran limitante que se ha observado, en el área de trabajo de 17 alumnos a 10 les cuesta trabajo interactuar con los demás de una manera sana y pacífica. Otro punto importante es que los alumnos al experimentar una emoción no saben reaccionar de distintas maneras y solo utilizan los golpes o el llanto sin externar lo que sienten. Observando el contexto familiar de los alumnos se pudo notar la ausencia de los padres, ya que todo el día trabajan y los alumnos solo ven televisión, aunado a que juegan en su Tablet o celular.

Aun cuando los padres apliquen buenas estrategias disciplinarias, sus hijos están expuestos comportamientos agresivos en la televisión y en las películas. Los niños ven un promedio de 21 horas de televisión a la semana, lo cual según algunas estimaciones los expone un acto violento cada minuto (Children's Defense Fund, 1992). Una evidencia considerable indica que la violencia en la televisión favorece una mayor aceptación de las actitudes actos agresivos.

La mayoría de los alumnos son hijos únicos y en ciertas ocasiones sobreprotegidos por los abuelos que se encargan de su cuidado la mayor parte del tiempo. A consecuencia de esto, los alumnos les cuesta mucho trabajo relacionarse entre ellos, puesto que cuándo lo hacen son impulsivos, intolerantes y no saben respetarse entre sí. Los alumnos no saben reaccionar ante situaciones que les genere algún conflicto. Y más que reacciones agresivas, es muy notable que no conocen sus emociones, pues al preguntar el porqué de su actitud hacia los demás, no lo saben.

En la edad preescolar el juego es muy importante, ya que intentan conductas que observan de los demás, ponen en práctica estrategias de solución de problemas, se adaptan a las reglas y se enfrentan distintas emociones que deben controlar, si es que quieren seguir en el juego, es por ello que se pretende trabajar el juego, como una estrategia, para que los alumnos conozcan y autorregulen sus emociones.

El problema que se estudia sobre impulsar la autorregulación de emociones es un punto clave ya que conforme el niño va creciendo, va identificando sus emociones y estas se pueden autorregular, mejor dicho, la autorregulación es la capacidad de autocontrol y de conducta. Se va trabajando por medio del juego reglado, para que les genere un aprendizaje vivencial y aprendan a pensar antes de actuar.

Para esto se tiene que realizar una práctica innovadora, creativa, de juego en donde los alumnos se interesen en las actividades, que generen el conocimiento de las emociones y la autorregulación de estas.

Es de vital importancia una educación infantil, en donde los niños aprendan a reconocer sus emociones, para que así las puedan autorregular y aprendan a actuar en una situación difícil, puesto que en esta edad se va formando su personalidad.

Para esto es importante trabajar el juego reglado como estrategia para impulsar la autorregulación de emociones. El juego reglado tiene una gran importancia en la medida afectiva y emocional del niño, pues es la herramienta con la cual construyen, sus actitudes, valores y la manera en que se relacionan con los de su alrededor.

El juego resulta un escape natural del niño para expresar sus emociones, que en ocasiones con palabras no puede expresar, además de que ayuda al niño a realizar una actividad sin tener del todo una responsabilidad o una limitante en sus acciones. Pues lo ayuda a adquirir confianza y a sentirse independiente.

Para Jean Piaget (1956), el juego es parte fundamental de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Para Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Para John Mayer la inteligencia emocional: Es la habilidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, la habilidad para acceder y/o

generar sentimientos que faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional y la habilidad para regular las emociones promoviendo un crecimiento emocional e intelectual.” (Mayer & Salovey, 1997).

Gardner (1993), define inteligencia emocional como “El potencial biosociológico para procesar información que puede generarse en el contexto cultural para resolver los problemas.”

(Espiral. Cuadernos del Profesorado. ISSN 1988-7701 2010, vol. 3, nº 6, pp. 43-52)

La inteligencia emocional se convierte en una habilidad para procesar la información emocional que incluye la percepción, la asimilación, la comprensión y la dirección de las emociones (Mayer & Cobb, 2000).

Esta falta de autorregulación de emociones en los niños da la pauta para trabajar el área de educación socioemocional.

Incluye las áreas de conocer las propias emociones, manejar emociones, motivarse a uno mismo, reconocer emociones en otros y manejar relaciones” Teoría de la Inteligencia Emocional de Goleman (1995)

Por tanto, este proyecto toma como base el Plan y programas de estudio Aprendizajes clave, en el área de Desarrollo personal y social: Educación Socioemocional. Organizador curricular 1: Autorregulación. Organizador curricular 2: Expresión de las emociones. Aprendizajes esperados, los cuales mencionan que el niño y la niña:

Reconoce y nombra situaciones que le general alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.

Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Lleva a cabo distintos intentos para realizar alguna actividad que se le dificulta.

Reconoce lo que lo hace sentirse alegre, seguro y feliz.

Este proyecto también se basa en la parte normativa en la cual se hace mención del Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.

Donde se resalta que: Toda persona tiene derecho a recibir educación. El Estado -Federación, Estados, Ciudad de México y Municipios-, impartirá educación preescolar, primaria, secundaria y media superior. La educación preescolar, primaria y secundaria conforman la educación básica; ésta y la media superior serán obligatorias.²

La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente, todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.

Considerando también La ley general de la educación.

Artículo 7o.- La educación que impartan el Estado, sus organismos descentralizados y los particulares con autorización o con reconocimiento de validez oficial de estudios tendrá, además de los fines establecidos en el segundo párrafo del artículo 3o. de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.³

VI.- Promover el valor de la justicia, de la observancia de la Ley y de la igualdad de los individuos ante ésta, propiciar la cultura de la legalidad, de la inclusión y la no discriminación, de la paz y la no violencia en cualquier tipo de sus manifestaciones, así como el conocimiento de los Derechos Humanos y el respeto a los mismos;⁴

^{2 2} *Fe de erratas al párrafo DOF 09-03-1993. Párrafo reformado DOF 12-11-2002, 09-02-2012, 29-01-2016*

³ Párrafo reformado DOF 17-04-2009, 17-04-2009, 28-01-2011

⁴ Fracción reformada DOF 17-06-2008, 28-01-2011, 01-06-2016

ACUERDO número 717 por el que se emiten los lineamientos para formular los Programas de Gestión Escolar.

CAPÍTULO II

DEL FORTALECIMIENTO DE LA AUTONOMÍA DE GESTIÓN ESCOLAR DE LAS ESCUELAS DE EDUCACIÓN BÁSICA

Sexto. Los programas y acciones generados por las autoridades educativas locales y municipales para el fortalecimiento de la autonomía de gestión de las escuelas deberán contribuir al desarrollo de las siguientes prioridades y condiciones educativas:

b) Normalidad Mínima de Operación Escolar. Asegurar que las escuelas cuenten con los siguientes rasgos básicos:

- Todo el tiempo escolar debe ocuparse fundamentalmente en actividades de aprendizaje;
- Las actividades que propone el docente deben lograr que todos los alumnos estén involucrados en el trabajo de clase

PREGUNTAS DE INDAGACION

¿Por qué cuando los niños presentan una emoción positiva o negativa reaccionan de manera impulsiva?

¿Por qué a los niños les cuesta trabajo relacionarse entre ellos de una manera sana y pacífica?

¿Por qué las emociones influyen en el desarrollo social del niño?

I.8. Objetivos.

Objetivo general.

Inducir el juego reglado, para que los niños de 5 a 6 años de edad del colegio Makárenko, logren conocer y autorregular sus emociones, para la mejora de su desarrollo emocional.

Objetivos específicos.

Centrar el concepto autorregulación de emociones de diversas aportaciones teóricas.

Enfatizar el juego reglado en el conocimiento y autorregulación emocional de niño.

Autorregular las emociones positivas y negativas.

Implementar la propuesta de solución para favorecer el conocimiento y autorregulación de emociones de los niños de 5 a 6 años del colegio Makárenko ubicado en el municipio de Nezahualcóyotl, Estado de México.

PREGUNTA DE LA PROBLEMÁTICA

¿Qué tipos de juegos reglados, se requiere para impulsar la autorregulación de emociones en los niños de 5 a 6 años de Edad del Colegio Makárenko?

DEFINICIÓN Y DESCRIPCIÓN DE LA PROBLEMÁTICA A ANALIZAR

Los alumnos del Colegio Makárenko de 3 grado de preescolar, son niños que no logran respetarse entre ellos, no reaccionan de la manera correcta ante diversas situaciones, esto debido a que no logran autorregular sus emociones y no las conocen.

CAPÍTULO 2. EL REFERENTE TEÓRICO.

2.1. Las etapas de desarrollo cognitivo del niño.

El psicólogo Jean Piaget dividió las fases de su desarrollo cognitivo o inteligencia en cuatro:

Etapa sensoriomotora (los 2 primeros años)

El niño aprende a partir de la experiencia corporal, en un principio con su cuerpo y después con el medio que le rodea. Al final de este estadio se manifiestan los primeros signos de representación mental.

En esta etapa se puede observar que el pensamiento de los infantes, está orientado a los medios y a los fines que observa y a la permanencia de los objetos y no entienden la conservación de este si ni están al alcance de sus sentidos. Comienzan a entender la información que observan o distinguen por medio de dichos sentidos y comienza el progreso de su capacidad de interactuar con el mundo que los rodea.

Etapa preoperacional (de los 2 a los 7 años)

Se divide en dos subestadios: -Período preconceptual: de los 2 a los 4 años. - Período intuitivo: de los 4 a los 7 años.

En esta etapa el niño puede usar palabras y símbolos para pensar. Obtiene una solución instintiva, pero es más grande su egocentrismo, ellos piensan que todos tienen la misma percepción de las cosas que ellos.⁵

Estadio pre-operacional. Cronológicamente ubicado de los 2 a los 7 años. Esta etapa presenta un nivel más simbólico en el pensamiento el ejercicio, coordinación y organización de este. Las manifestaciones de esta etapa “(juego simbólico, imitación diferida, lenguaje), aportan un ingrediente a la inteligencia del niño, pues pasa de la inteligencia práctica (basada en quemas de acción) a la representación que le confiere al niño la capacidad de manipular la realidad a través de símbolos, signos, imágenes y preconceptos, es decir, pasa de la

⁵ <https://psicologiyamente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

inteligencia práctica al pensamiento propiamente dicho.” (Ortiz, 2007, 61) El lenguaje juega un papel importante en este momento dado que el niño puede relacionarse con los otros, su contacto con el contexto es mucho más directo y su manera de comprender el mundo se va modificando. En este estadio⁶ el niño hace uso del lenguaje para comprender su mundo, es capaz de representar en su mente un objeto que no está necesariamente presente; algunos autores consideran que en esta etapa “se consolida el lenguaje y hay un avance significativo en el comportamiento social y emocional. El pensamiento comienza a interiorizarse. Los principios de este período son la imitación y la asimilación. El pensamiento mágico y el egocentrismo estarían muy presentes en esta etapa que se extiende entre los dos y los cinco años. El pensamiento es, en este período, no reversible e intuitivo, mágico, sin referencias temporales o espaciales antes y después no operan como organizadores. La experiencia se relaciona con un aquí y ahora y la percepción de la contingencia se organiza en función de lo inmanente” (Duelk, 2010, 803).

En esta etapa logra interiorizar el objeto y comprender que aunque no lo vea no significa que su existencia desapareciera, mediante el lenguaje, uso de historias y juegos puede tener una comprensión de su entorno y lo que le rodea, su vivencia egocéntrica le permite sentirse capaz de lograr grandes cosas, pero le dificulta situarse en una postura diferente a la suya en muchos momentos, al no tener totalmente clara su capacidad de reversibilidad en momentos se le dificulta volver en sus acciones para encontrar el inicio de las cosas y poderlas ver de manera mucho más amplia, dificultándosele en momentos la convivencia ya que puede llegar a ocurrir en algunos casos que no comprenda en un primer momento por qué su actuar puede llegar a estar en contra de lo esperado por los otros; por esto es importante en esta etapa ser claros con los niños y explicarles qué pudieron hacer mal y porque, para que estos logren poco a poco alcanzar la siguiente etapa, siendo así el ambiente un facilitador en su desarrollo. Con lo explicado es fácil comprender el razonamiento del niño siendo “el niño es un pensador transductor que razona de lo particular a lo particular: cuando dos eventos ocurren juntos (covarían), es probable que el niño suponga que uno ha

⁶ Aspectos del desarrollo cognitivo en estadios preoperacionales y operaciones concretas en niños del Colegio Tercer Milenio

sido causado por el otro. Un día cuando la hija de Piaget no había dormido su acostumbrada siesta vespertina, comentó “no he dormido la siesta, así que todavía no es tarde”. En este caso Luciene, la hija de Piaget, razonó de un particular (la siesta) a otro (la tarde) y concluyó en forma errónea que su siesta determinaba cuando era tarde.”(Ortiz, 2007,61). Es así como en muchos momentos no logran ver fácilmente los diversos eventos y se quedan con una situación en particular, es posible ver en esta explicación un poco más claro la postura egocéntrica de los niños.

Etapa de las operaciones concretas (de los 6 a los 12 años)

El niño puede llevar a cabo operaciones de primer grado sobre objetos. Se logra la noción de conservación de la materia, peso y volumen.⁷

Aquí su pensamiento esté ligado más a la realidad y el niño puede aprender las operaciones lógicas y su pensamiento egocéntrico va disminuyendo de forma gradual. Tienen una comprensión de las cosas por objetos concretos es decir aquellos que ya han entendido por sus sentidos.

Etapa de las operaciones formales (a partir de los 12 años)

El adolescente realizará operaciones mentales sobre los resultados de otras operaciones (operaciones de segundo grado). El razonamiento es hipotético-deductivo.⁸

En esta última etapa se usa la lógica, el pensamiento científico y el razonamiento, sin dejar de lado las etapas anteriores. Exponen suposiciones y las ponen a prueba para encontrar la solución a un determinado problema.

7

<https://psicologiyamente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

<https://psicologiyamente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

8

2.2 El juego.

¿Qué es el juego?

El juego es una actividad que el ser humano lleva a cabo durante toda su vida y tiene como fin, no solo, el tiempo y entretenimiento, Es una acción que practica el progreso de comportamientos sociales.

El juego cubre ciertas necesidades en la edad infantil y permite desarrollar habilidades, destrezas y conocimientos importantes en el comportamiento infantil.

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego *simbólico (abstracto, ficticio)*; y el *juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo)*.

En las escuelas educativas hay muchas restrictivas, ya que ven el juego como una forma de descuidar las prioridades educativas, como los programas de estudio. Las familias prefieren que los alumnos dominen la lectoescritura, en lugar de que le den importancia que los alumnos adquieran y desarrollen habilidades sociales para su vida futura.

La teoría de Vigotsky (1924) establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa

principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

En algunos casos los padres de familia o la misma sociedad no pone la importancia necesaria al juego, y en la mayoría de las ocasiones lo hace sin ninguna intención u objetivo.

El psicoanálisis también tiene su modo peculiar de entender el juego. Uno de los aspectos más destacados de este planteamiento reside en admitir que el juego es una expresión de los instintos del ser humano y que a través de él, el individuo encuentra placer, ya que puede dar salida a diferentes elementos inconscientes. Desde el psicoanálisis se plantea que el juego tiene un destacado valor terapéutico, de salida de conflictos y preocupaciones personales (Freud, 1920, 1925, 1932).

El juego tiene una gran importancia en la vida de los niños, no solo en su desarrollo psicomotor, en su aspecto cognitivo, en su desarrollo social, sino también en su desarrollo emocional.

Vygotsky (1982) afirma que el juego es un proceso de sustitución; es la realización imaginaria, ilusoria, de deseos irrealizables; señala que la imaginación constituye esa nueva formación que falta en la conciencia del niño en la primera infancia, y que representa una forma específicamente humana de la actividad de la conciencia; cree que en el juego el niño crea una situación ficticia y una estructura sentido/cosa, en la que el aspecto se-mántico, el significado de la palabra, el significado del objeto es dominante, determina su conducta; subraya que el niño no simboliza en el juego, sino que desea, satisface el deseo, hace pasar a través de la emoción las categorías fundamentales de la realidad; y sostiene que un carácter esencial del juego es la regla, transformada en afecto. En su opinión, el juego crea una zona de desarrollo próximo en el

niño. Durante el mismo, el niño está siempre por encima de su edad real. El juego contiene en sí mismo una serie de conductas que representan diversas tendencias evolutivas, y por esta razón es una fuente muy importante de desarrollo (Vygotsky, 2008). Este autor establece una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego valor delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente pueden llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y de sus semejantes Vygotsky. Así mismo, señala que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. A través de la misma “el niño se apropia del sentido sociocultural de toda actividad humana” (Ortega, 1992, p. 64).

2.2.1 Aspectos que mejora el juego.

El juego es una actividad natural del ser humano en toda etapa de su vida y el desarrollo del niño está ligado a él en su totalidad ya que el niño le dedica el mayor tiempo posible, le da prioridad en todo momento y a través de este el niño desarrolla habilidades sociales, desarrolla su personalidad y puede conocer sus limitaciones y posibilidades.⁹

⁹ *El juego en la educación infantil y primaria – Irene López Chamorro – ISSN : 1989-9041, Autodidacta ©*

<i>Desarrollo psicomotor</i>	<i>Desarrollo cognitivo</i>	<i>Desarrollo social</i>	<i>Desarrollo emocional</i>
<i>Equilibrio</i> - Fuerza - Manipulación de objetos - Dominio de los sentidos - Discriminación de los sentidos - Coordinación oculo-motriz. - Capacidad de imitación. - Coordinación motora	<i>Estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, y el pensamiento científico y matemático</i> - Desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje, y el pensamiento abstracto.	<i>Juegos simbólicos</i> - Conocimiento del mundo del adulto - Preparación para la vida laboral - Estimulación de la moralidad. <i>Juegos cooperativos</i> - Favorecen la comunicación, la unión y la confianza en sí mismos	- Desarrolla la subjetividad del niño - Produce satisfacción emocional - Controla la ansiedad - Controla la expresión simbólica de la agresividad - Facilita la resolución de conflictos - Facilita patrones de identificación sexual

2.2.2. Tipos de juego.

Desde los	Etapas de desarrollo	Tipos de juegos
0 años	Sensoriomotor	Funcional/construcción
2 años	Preoperacional	Simbólico/construcción
6 años	Operacional concreto	Reglado/construcción
12 años	Operacional formal	Reglado/construcción

•Juego de construcción

Por juego de construcción se entiende a todas aquellas actividades que conllevan la manipulación de objetos con la intención de crear algo. “Diferentes autores indican que este tipo de juego se mantiene a lo largo del desarrollo y que

no es específico de ninguno de ellos, apareciendo las primeras manifestaciones, aunque no sean estrictamente casos puros de juegos de construcción en el período sensoriomotor, por carecer el niño en esta etapa de la capacidad representativa. Este juego gana en complejidad en los años siguientes. Así, el juego podría oscilar desde apilar un par de cubos hasta llegar a formas más complejas.¹⁰

En esta etapa se puede observar que el juego es una búsqueda gustosa en donde se trabaja lo motor. En este tipo de juego es donde los niños se exploran a sí mismos y miden en todo momento lo que pueden realizar, también exploran todo lo que los rodea incluyendo a otros niños haciéndolos y los involucran en sus juegos.

•Juego simbólico

El llamado juego simbólico, representacional o socio dramático surge a partir de los 2 años como consecuencia de la emergente capacidad de representación. “Este tipo de juego es predominante del estadio preoperacional y se constituye en la actividad más frecuente del niño entre los 2 y los 7 años, en él predominan los procesos de “asimilación” de las cosas a las actividades del sujeto, es decir, a través del juego los niños manifiestan comportamientos que ya forman parte de su repertorio, “acomodando o modificando” la realidad a sus intereses.¹¹

El juego simbólico puede tener carácter individual o social, así como distintos niveles de complejidad. Este tipo de juego “evoluciona desde formas simples en la que el niño utiliza los objetos e incluso su propio cuerpo para simular algún aspecto de la realidad hasta juegos de representación más complejos en los que podría aparecer interacción social”

¹⁰ Piaget, J. Inhelder, B. *Psicología del niño*, Madrid, Ed. Morata, 1981.

Piaget, J. Inhelder, B. Psicología del niño, Madrid, Ed. Morata, 1981.

En este tipo de juego la mayoría de las veces se realiza en grupo y ayuda a los niños a que se relaciones con otros, lo que facilita la socialización y la aceptación dentro de un grupo social.

En el juego simbólico también se puede presentar la parte afectiva y emocional, ya que aparecen los juegos dramáticos donde los niños pueden ocupar situaciones personales y dominarlas, o bien expresar sus deseos inconscientes o consientes y experimentar diferentes soluciones ante un determinado problema.

Los juegos de representación exigen cierto conocimiento del guion por parte del niño, es decir, que tenga una representación general de la secuencia habitual de acciones y acontecimientos en un contexto familiar, así como de las funciones que desempeña cada participante del guion. “Se debería seguir una secuencia ordenada en las acciones que reproducen la actividad, porque, aunque se trate de un juego en el que el componente ficticio sea el predominante, el niño trata de reproducir fielmente la actividad. A medida que aumenta el conocimiento sobre las diferentes acciones que se pueden incluir en un guion, así como sobre las funciones que se espera que desempeñe cada personaje, el juego ganará en complejidad”

- Juego de reglas

A partir de los 6 años surgen juegos eminentemente sociales en los que se comparten tareas con otras personas y en los que se empieza a tener cierto conocimiento de las normas y reglas. El juego de reglas “está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”. Asimismo, “los juegos de reglas pueden presentar variaciones en cuanto al componente físico y simbólico”¹²

¹² Piaget, J. Inhelder, B. *Psicología del niño*, Madrid, Ed. Morata, 1981.

En este tipo de juego es cuando se puede notar el cómo los niños llegan a ciertos acuerdos y se puede trabajar una gran variedad de estrategias para el mejoramiento del comportamiento del niño.

El juego de reglas implica relaciones sociales o interindividuales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo y cuya trasgresión merece sanción. Este tipo de juego es el único que para Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado.

2.2.3. El juego como herramienta educativa.

Los niños antes de aprender las cosas tienden hacerlas muchas veces, puesto que los juegos tienen una estructura formativa. Los niños deben disfrutar de sus juegos y estos pueden ser orientados a fines educativos, para conseguir un beneficio.

Cuando un niño juega, aprende a comparar los objetos a examinarlos, dando comienzo al razonamiento.

El juego y los juguetes benefician la comunicación y el intercambio y así lo impulsan a relacionarse con sus compañeros de grupo.

El niño por medio del juego desarrolla su estado emocional ya que este proporciona placer y le permite expresarse con libertad, dirigir las energías positivamente y moderar sus tenciones.

La actividad lúdica o juego es un importante medio de expresión de los pensamientos más profundos y emociones del ser humano que en ocasiones no puede ser aflorado directamente. “Al jugar, se exterioriza conflictos internos y minimizan los efectos de experiencias negativas” (Calle, y Bohórquez, 2010, p. 27).

2.3 Las emociones.

¿Qué es la emoción?

Para adentrarnos al tema de las emociones necesitamos saber que es una emoción y esta refiere a un conjunto de reacciones del cuerpo que experimenta el niño cuando responde a provocaciones externas.

Según el diccionario de la lengua española una emoción es:

El estado afectivo intenso y transitorio producido por una situación o estímulo del entorno que transforma el equilibrio sicofísico de una persona.¹³

Una emoción es un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro, amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación (Fernández-Abascal y Palmero, 1999).

Así las emociones son mecanismos que nos permiten reaccionar cuando se presentan situaciones que no se tienen previstas.

La emoción se puede destacar por ser una variación del estado de ánimo de breve duración y es la causa de varias reacciones del cuerpo.

La autorregulación de emociones nos brinda una opción o base al crecimiento psicológico del niño. Se puede notar que la vida emocional del niño está dominada por su entorno social ya sea por los padres o compañeros.

En la etapa preescolar en niños de 5 a 6 años de edad, sus actos son más dramatizados y estos integran emociones como: sentimiento, rabia, vergüenza, envidia, etc.

En esta edad de 5 a 6 años los niños perciben con más facilidad las emociones de los demás y las de ellos, aunque no les dan la importancia ni el manejo correcto para un buen fin.

¹³ Diccionario de la lengua española 2016 Larousse Editorial, S. L.

2.3.1. Reacciones emocionales

Reacción fisiológica

Es la primera reacción de emoción que se generan de manera involuntaria. Esta reacción involucra al Sistema Nervioso Autónomo, Sistema endocrino, expresiones faciales, cambios hormonales y tono de voz.

En esta primera reacción, es donde los niños detonan la inseguridad, pues al encontrarse en una situación difícil dentro de su entorno social en ocasiones los hace llegar a la vergüenza o al miedo.

Reacción psicológica

Se refiere a la manera en que es procesada la información, en cómo se percibe lo que ocurre en un determinado instante de manera consciente o inconsciente según las experiencias.

En la edad de 5 a 6 años los niños son egocéntricos y para ellos y es difícil entender puntos de vista de otros y todo lo percibe a como sea su interés, por tanto, llegan a surgir cierto tipo de emociones negativas.

La emoción genera una reacción inesperada que se puede adaptar a lo que nos rodea, esto forman parte de los procesos cognitivos que realiza el ser humano y que, incluso, se relacionan con el contexto sociocultural del individuo.

Por tanto, la emoción, aunque no se pueda determinar qué conducta generará, expresa y da a conocer el estado de ánimo de una persona, cuáles son sus necesidades, fortalezas, debilidades, entre otros.

Reacción conductual

La emoción, cualquiera que sea, genera un cambio de ánimo y de conducta que se aprecia a través de los gestos corporales, como una sonrisa o ceñido de cejas. Las expresiones faciales reconocidas por todos los individuos son la del miedo, tristeza, alegría y enojo.

n: Significados.com. Disponible en: <https://www.significados.com/emocion/> Consultado: 26 de febrero de 2019, 05:04 pm

En esta reacción conductual de las emociones es la que los niños de 5 a años les cuentan trabajo regular ya que, en momentos no preferentes para ellos, suelen reaccionar impulsivamente y en ocasiones suelen llegar a la agresión física.

2.3.2 Tipos de emociones.

Emociones primarias o básicas: son aquellas que son innatas y que responde a un estímulo. Son: ira, tristeza, alegría, miedo, sorpresa, rencor.

Emociones secundarias: son aquellas que se generan luego de una emoción primaria, vergüenza, culpa, orgullo, ansiedad, celos, esperanza.

Emociones positivas y negativas: Son las que afectan las conductas de las personas, por lo que algunas emociones pueden generar acciones o reacciones positivas como alegría o satisfacción, pero, hay otras emociones que provocan sentimientos perjudiciales para el individuo.

Emociones negativas:

Ira, miedo, tristeza, vergüenza y resentimiento.

2. Emociones positivas

Alegría: entusiasmo, euforia, excitación, contento, deleite, diversión, placer, estremecimiento, gratificación, satisfacción, capricho, éxtasis, alivio, regocijo, diversión.

Humor: (provoca: sonrisa, risa, carcajada, hilaridad).

Amor: afecto, cariño, ternura, simpatía, empatía, aceptación, cordialidad, confianza, amabilidad, afinidad, respeto, devoción, adoración, veneración, enamoramiento, gratitud.

Felicidad: gozo, tranquilidad, paz interior, dicha, placidez, satisfacción, bienestar.

Las emociones negativas nos indican de los retos a los que nos afrontaremos, es decir cuando un niño tiene miedo de inmediato busca la manera de protegerse.

Las emociones negativas, nos da pauta para enfocarnos en las dificultades de los niños para resolver problemas.

Cuando se posee más emociones positivas que negativas, da la oportunidad de realizar más y mejores cosas.

Los niños de 5 a 6 años suelen ser muy transparentes en cuanto a su estado de ánimo, es muy fácil que pasen de una emoción primaria positiva como lo es la alegría, provocada por alguna acción de la cual fue o saldrá beneficiado y de inmediato estar en una emoción secundaria.

Experimentos (Isen et al., 1987) muestran que los estados afectivos positivos inducidos, bien fuera viendo una comedia o recibiendo un pequeño regalo comestible facilitan la solución creativa de problemas. Concretamente, parecen incrementar las asociaciones novedosas, no previsibles y las combinaciones inusuales de elementos

Las emociones positivas ayudan a la manera de pensar mejorándola. Cuando se estimulan dichas emociones, para un mejoramiento del comportamiento entre niños.

2.4 Autorregulación.

¿Qué es la autorregulación?

Históricamente la autorregulación se ha entendido como un proceso en el que se utilizan una serie de estrategias positivas orientadas al aprendizaje (Paris, Byrnes, & Paris, 2001; Paris & Paris, 2001).

La autorregulación es un instrumento esencial que sirve para el que niño o individuo logre el éxito y lo que se propone. Cuando se habla de autorregulación, nos referimos al control que se tiene sobre las acciones y por ende los pensamiento y emociones utilizando técnicas personales para alcanzar un fin.

El control de los pensamientos permite el dominio de los procesos cognitivos y el control de las acciones domina la conducta para alcanzar los objetivos o beneficios establecidos.

En el control de las emociones está vinculado con el logro de metas.

Cuando se habla de la autorregulación se pretende el control de emociones, sus actitudes y movimientos corporales cuando se enfrenta a una situación difícil y esto da por hecho que se sabe fijar lo que se necesita para mantener la calma en una situación de enojo y son capaces de ser dóciles cuando las cosas no están a su favor o cambian y pueden omitir estampidas de frustración.

En 1983 Howard Gardner desarrolló el modelo de Inteligencias Múltiples, donde proponía una nueva visión de la inteligencia como una capacidad múltiple, como un abanico de capacidades intelectuales, reconociendo que existen otros tipos de inteligencia aparte de la cognitiva. De los ocho tipos de inteligencias que definió Gardner, dos de ellas, denominadas inteligencia intrapersonal e inteligencia interpersonal llamaron la atención de Peter Salovey y John Mayer, psicólogos de dos prestigiosas universidades americanas, los cuales definieron sus competencias, presentándolas bajo el término "Inteligencia Emocional". Esta expresión, por lo tanto, fue acuñada por estos dos psicólogos en 1990. Salovey y Mayer la describían como "una forma de inteligencia social que implica la

habilidad para dirigir los propios sentimientos y emociones y los de los demás, saber discriminar entre ellos, y usar esta información para guiar el pensamiento y la propia acción". Sin embargo, ha sido a raíz de la publicación en 1995 del libro de Daniel Goleman, "La inteligencia emocional", cuando ha recibido mucha más atención en los medios de comunicación y en el mundo educativo y empresarial.

“incluye las áreas de conocer las propias emociones, manejar emociones, motivarse a uno mismo, reconocer emociones en otros y manejar relaciones”
Teoría de la Inteligencia Emocional de Goleman (1995)

En la edad preescolar es muy común ver a pequeños que no sepan regular sus emociones, pues no saben reaccionar de la mejor manera a los cambios *inesperados*.

El niño en esta edad aprende habilidades sociales necesarias para jugar y trabajar con otros niños y, a medida que crece, su capacidad de cooperar junto con más niños. A esta edad pueden ser capaces de participar en juegos que tienen reglas, éstas pueden cambiar con la frecuencia que imponga el niño más dominante. (Bras, Emili, Torregroso & Esso 2005). Pueden respetar turnos mantenerse sentados y quietos durante largo tiempo, también concentrados ignorando distracciones. (Gonzalez- Mena & Widmeyer 2007).

La inteligencia emocional parte con la conciencia del ser mismo y así a su vez con la conciencia social. Mejor dicho, cuando tenemos la capacidad de reconocer las emociones y el resultado de estas en todo lo que nos rodea.

Mayer et al. (2000, p. 109) explicaron que la inteligencia emocional es la capacidad de procesar la información emocional con exactitud y eficacia, incluyéndose la capacidad para percibir, asimilar, comprender y regular las emociones. De este modo, la inteligencia emocional incluye las habilidades de (Mehrabian, 1996): Percibir las emociones personales y la de otras personas. Tener dominio sobre las emociones propias y responder con emociones y conductas apropiadas ante diversas circunstancias. Participar

en relaciones donde las emociones se relacionen con la consideración y el respeto. Trabajar donde sea, en la medida de lo posible, gratificante desde el punto de vista emocional. Armonización entre el trabajo y el ocio.

Otros autores como Martineaud y Elgehart (1996, p. 48) definen inteligencia emocional como “capacidad para leer nuestros sentimientos, controlar nuestros impulsos, razonar, permanecer tranquilos y optimistas cuando no nos vemos confrontados a ciertas pruebas, y mantenernos a la escucha del otro”.

Daniel Goleman define que dentro de su enfoque sobre la inteligencia emocional hay dimensiones básicas que la vertebran. Son las siguientes.

1) Conocer las propias emociones: El principio de Sócrates "conócete a ti mismo" se refiere a esta pieza clave de la inteligencia emocional: tener conciencia de las propias emociones; reconocer un sentimiento en el momento en que ocurre. Una incapacidad en este sentido nos deja a merced de las emociones incontroladas.

2) Manejar las emociones: La habilidad para manejar los propios sentimientos a fin de que se expresen de forma apropiada se fundamenta en la toma de conciencia de las propias emociones. La habilidad para suavizar expresiones de ira, furia o irritabilidad es fundamental en las relaciones interpersonales.

3) Motivarse a sí mismo: Una emoción tiende a impulsar hacia una acción. Por eso, emoción y motivación están íntimamente interrelacionados. Encaminar las emociones, y la motivación consecuente, hacia el logro de objetivos es esencial para prestar atención, automotivarse, manejarse y realizar actividades creativas. El autocontrol emocional conlleva a demorar gratificaciones y dominar la impulsividad, lo cual suele estar presente en el logro de muchos objetivos. Las personas que poseen estas habilidades tienden a ser más productivas y efectivas en las actividades que emprenden.

4) Reconocer las emociones de los demás: Un don de gentes fundamental es la empatía, la cual se basa en el conocimiento de las propias emociones. La empatía es la base del altruismo. Las personas empáticas sintonizan mejor con las sutiles señales que indican lo que los demás necesitan o desean

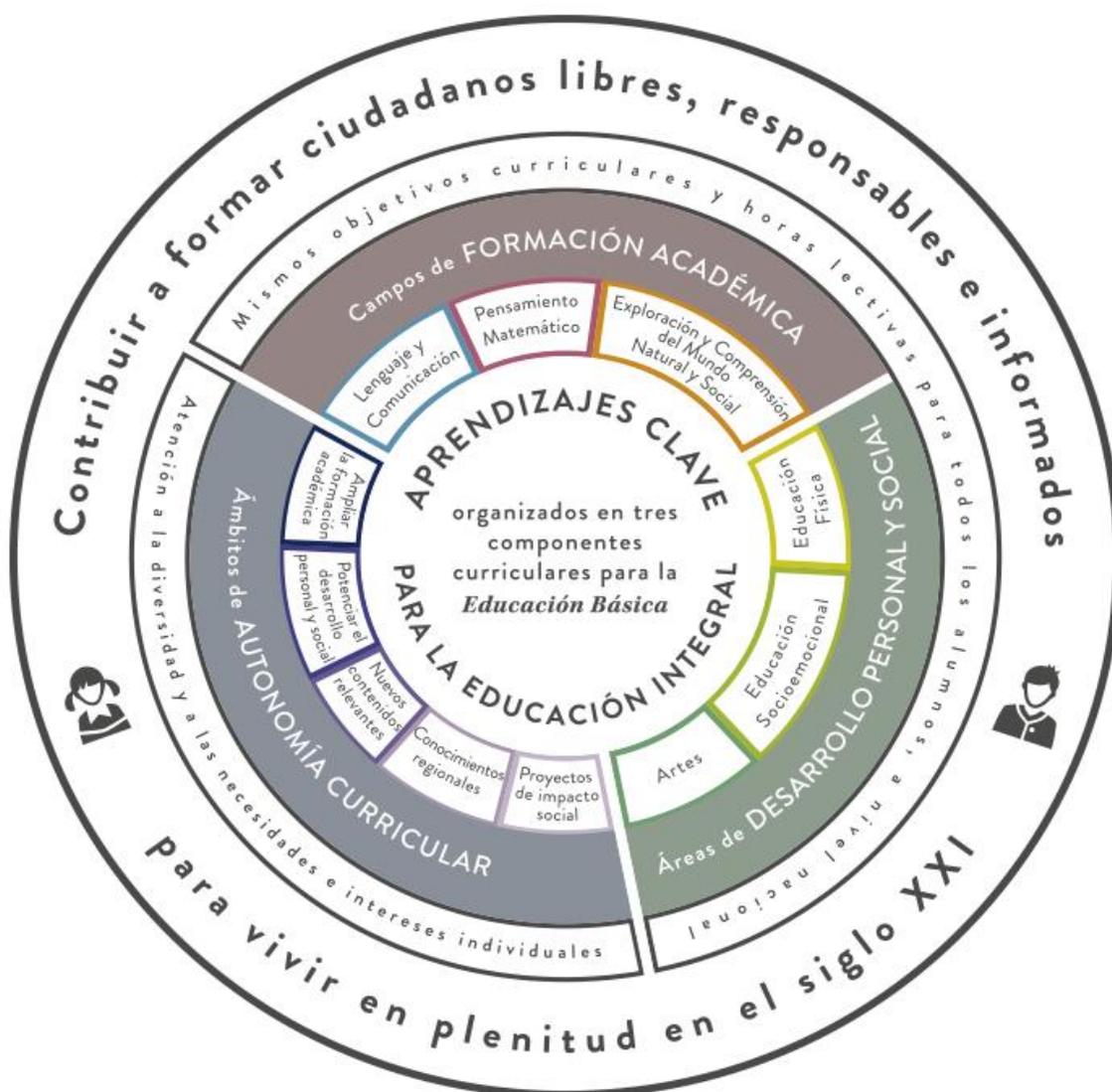
5) Establecer relaciones: El arte de establecer buenas relaciones con los demás es, en gran medida, la habilidad de manejar las emociones de los demás. La competencia social y las habilidades que conlleva, son la base del liderazgo, popularidad y eficiencia interpersonal. Las personas que dominan estas habilidades sociales son capaces de interactuar de forma suave y efectiva con los demás.¹⁴

¹⁴ Ibid. Pag. 121 Daniel, Goleman. La inteligencia emocional por qué es más importante que el cociente intelectual. (ed., 978-607-480-321-1), Ediciones B México, Penguin Random House Grupo Editorial, S.A. de C.V. 1995

CAPITULO 3. RESOLVIENDO LA PROBLEMÁTICA IDENTIFICADA.

Se realizará una serie de actividades basadas en el juego reglado, para ello se trabajará el modelo de habilidades de la inteligencia emocional de Daniel Goleman (1995), de acuerdo al modelo de aprendizajes clave en el área Desarrollo personal y social: Educación Socioemocional.

Tomando como referencia el libro, Aprendizajes Clave. Educación Preescolar, consta de seis apartados. Por considerar que todo profesor de educación básica debe tener acceso al plan de estudios completo, independientemente del grado o asignatura que imparta.



Se denomina Aprendizajes Clave para la educación integral y que se desglosan enseguida. Campos de Formación Académica Este componente de observancia nacional está organizado en tres campos: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. Cada campo se organiza a su vez en asignaturas. Los tres Campos de Formación Académica aportan especialmente al desarrollo de la capacidad de aprender a aprender del alumno. Áreas de Desarrollo Personal y Social Para que el alumno de educación básica logre una formación integral, la formación académica debe complementarse con el desarrollo de otras capacidades humanas.¹⁵

Mi proyecto favorece las habilidades socioemocionales en los alumnos de educación preescolar 3, enfocado al juego reglado, por ello el programa de aprendizajes clave me servirá como guía para poder realizar las actividades que realizare para que el niño reconozca y exprese de manera adecuada sus emociones.

En Educación Socioemocional y Tutoría, los estudiantes desarrollan habilidades, comportamientos, actitudes y rasgos de la personalidad que les permiten aprender a conocerse y comprenderse a sí mismos, cultivar la atención, tener sentido de autoeficacia y confianza en sus capacidades, entender y regular sus emociones, establecer y alcanzar metas positivas, tomar decisiones responsables, mostrar empatía hacia los demás, establecer y mantener relaciones interpersonales armónicas y desarrollar sentido de comunidad.¹⁶

La educación socioemocional tiene cinco dimensiones emocionales: “Autoconocimiento”, “Autorregulación”, “Autonomía”, “Empatía” y “Colaboración”

Como también las 5 etapas de las habilidades de inteligencia emocional de Daniel Goleman, que por medio de dicha inteligencia emocional se trabajaran la regulación de emociones.

¹⁵ (Aprendizajes Clave para la Educación Integral Educación Preescolar, Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, 2017, pág. 16)

¹⁶ (Aprendizajes Clave para la Educación Integral Educación Preescolar, Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación, 2017, pág. 465)

6. APRENDIZAJES ESPERADOS PARA PREESCOLAR

EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL. PREESCOLAR		
ORGANIZADOR CURRICULAR 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
AUTOCONOCIMIENTO	Autoestima	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.
AUTORREGULACIÓN	Expresión de las emociones	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.
AUTONOMÍA	Iniciativa personal	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita. Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar. Realiza por sí mismo acciones de cuidado personal, se hace cargo de sus pertenencias y respeta las de los demás.
	Toma de decisiones y compromiso	<ul style="list-style-type: none"> Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las.
EMPATÍA	Sensibilidad y apoyo hacia otros	<ul style="list-style-type: none"> Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona. Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros. Habla de sus conductas y de las de otros, y explica las consecuencias de algunas de ellas para relacionarse con otros.
COLABORACIÓN	Comunicación asertiva	<ul style="list-style-type: none"> Se expresa con seguridad y defiende sus ideas ante sus compañeros. Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.
	Inclusión	<ul style="list-style-type: none"> Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos. Habla sobre sus conductas y las de sus compañeros, explica las consecuencias de sus actos y reflexiona ante situaciones de desacuerdo.

3.1. Fase de sensibilización.

Docentes.
09 de enero de 2019.
Descripción del objetivo. Crear conciencia en los docentes, sobre la importancia de la autorregulación de emociones y el impacto que estas tienen ante el entorno escolar y la sociedad.
Actividad. Inicio. Rescatar los saberes previos de los docentes, sobre la autorregulación de emociones y lo que saben de la inteligencia emocional. ¿Por qué es importante? ¿Por qué es importante trabajarla en edades tempranas? Desarrollo. Dar información teórica por medio de diapositivas. “Inteligencia emocional de Daniel Goleman”. Dar a conocer por medio de un folleto, lo que es la inteligencia emocional y lo importante que es trabajarla con los alumnos. Proyectar el video “Inteligencia emocional para la docencia.” Cierre. Introducción del tema con una dinámica. ¿Qué son las habilidades emocionales? ¿Cómo creen que se pueden incorporar en la práctica pedagógica?

Padres de familia.
Fecha: 14 de enero de 2019.
<p>Objetivo.</p> <p>Dar información pertinente y oportuna, sobre la autorregulación de emociones en los alumnos, por medio de la inteligencia emocional, sensibilizando así a los padres de familia sobre el tema y la importancia de este, y haciéndolos partícipes en algunas de las actividades del plan de acción del proyecto.</p>
<p>Inicio.</p> <p>Rescatar los saberes previos de los padres de familia.</p> <p>¿Qué es la autorregulación emocional?</p> <p>¿Por qué es importante? ¿Por qué es importante trabajarla en edades tempranas?</p> <p>Desarrollo.</p> <p>Dar información teórica por medio de diapositivas. “Inteligencia emocional de Daniel Goleman”.</p> <p>Proyección del video “Inteligencia emocional en familia.”</p> <p>Cada padre de familia, individualmente escribe una situación de su vida cotidiana (familiar, personal y/o laboral) y describe cómo vivió esa situación. • Luego, se forman grupos, comparten esas situaciones y reflexionan. Cada grupo elige una, para exponerla de manera creativa.</p> <p>Cierre.</p> <p>Introducción del tema con una dinámica.</p> <p>¿Qué son las habilidades emocionales? ¿Cómo creen que se pueden incorporar en la práctica pedagógica?</p>

Alumnos.
Fecha: 21 de enero de 2019.
Objetivo. Concienciar al niño y la niña acerca de sus emociones y pensamientos en torno a su estado de ánimo. Dar a conocer la importancia de la capacidad de reconocer, comprender y expresar los propios sentimientos de manera correcta.
Inicio. Rescatar los saberes previos de los alumnos. ¿Qué son las emociones? ¿Qué es la autorregulación emocional?
Desarrollo. Presentar por medio de un cuento las emociones primarias Proyección del video “las emociones.” Cada uno de los alumnos identifica alguna emoción y la relaciona con una acción. Posteriormente veremos que sucede cuando expresamos una emoción de manera incorrecta.
Cierre. Introducción del tema con una dinámica. Exposición de la emoción la emoción que mas les gusta sentir y la que menos les agrada y una expresión de esta.

3.1.1. Descripción de los resultados de la fase de sensibilización.

Evaluación. Fase de sensibilización docentes.			
9 de enero de 2019.			
Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si
Identifican lo que es la inteligencia emocional.			X
Comprenden la importancia de dicha inteligencia emocional.			X
Proponen distintas acciones en circunstancias variadas.			X
Observaciones: Los docentes mostraron interés en el tema, aunque algunos de los profesores ya tenían conocimiento de dicho tema. El impacto fue positivo puesto que lo relacionaron en el nuevo modelo educativo en el área de desarrollo personal y social en la educación socioemocional. Propusieron estrategias para llevarlo a la práctica en las aulas.			



Imagen 9." Fase de sensibilización". 2019. 09/01/19.

Evaluación. Fase de sensibilización Padres de familia.			
14 de enero del 2019.			
Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si
Identifican lo que es la inteligencia emocional.			X
Comprenden la importancia de dicha inteligencia emocional.			X
Proponen distintas acciones en circunstancias variadas.			X
Observaciones:			
<p>La asistencia de los padres de familia no fue completa, puesto que por cuestiones de trabajo se le fue difícil su participación, sin embargo, los que si asistieron fueron muy participativos, aunque no tenían el conocimiento del tema les pareció interesante y de su agrado, de inmediato comenzaron a identificar y relacionar acciones de sus hijos y la importancia de la autorregulación de emociones para ellos. Afirmaron su apoyo y colaboración en las tareas y actividades que se fueran a poner en práctica para trabajar dicha intervención.</p>			

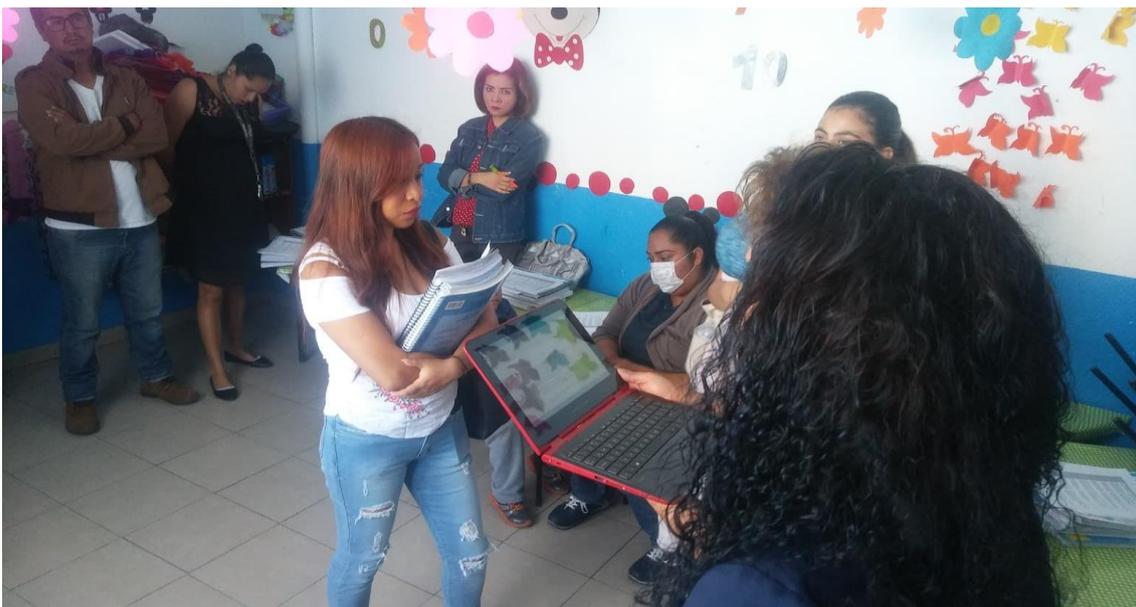


Imagen 10." Fase de sensibilización". 2019. 14/01/19.

Evaluación. Fase de sensibilización para alumnos.			
21 de enero de 2019.			
Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si
Identifican alguna emoción.		X	
Comprenden la importancia de una correcta expresión de una emoción.		X	
Proponen distintas acciones en circunstancias variadas.		X	
<p>Observaciones:</p> <p>Loa alumnos conocen las emociones primarias, sin embargo, se les dificulta expresar de manera correcta una emoción. Lo alumnos conocieron la importancia reconocer autorregular sus emociones.</p>			

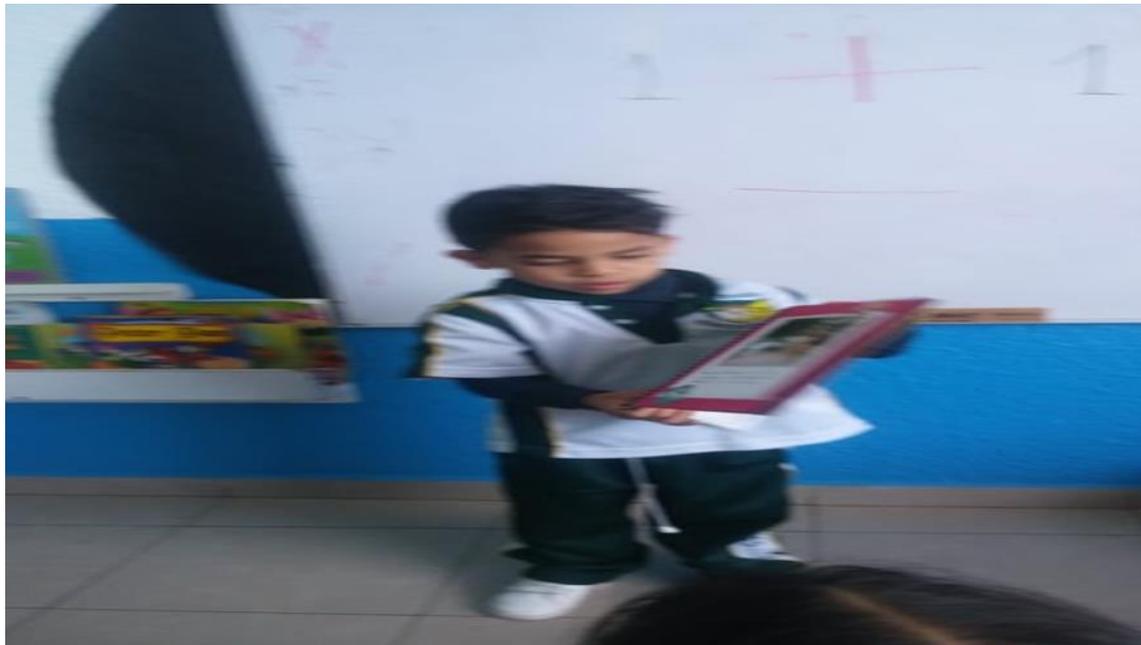


Imagen 11." Fase de sensibilización". 2019. 21/01/19.

3.2 Calendarización.

HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	LUNES
9:00 am	Saludo	Saludo. Repaso.	Saludo Repaso.	Saludo. Repaso.	Saludo. Repaso.
9:20 am	Pensamiento matemático. 1-Cuento. El monstruo de colores.	Lenguaje y comunicación	Pensamiento matemático. 3- El botiquín de las emociones.	Artes (Música)	Pensamiento matemático 5- El juego del escondite de la calma.
10:30 am	Ingles	Ingles	Ingles	Ingles	Ingles
11:30 am	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
12:00 pm	Lenguaje y comunicación	Educación socioemocional. 2- El juego del manual del corazón.	Exploración y comprensión del mundo natural y social.	Lenguaje y comunicación.	Lenguaje y comunicación
1:00 pm	Recreo	Recreo.	Recreo.	Recreo	Recreo.
1:30 pm	Educación Física. (Neuromotricidad)	Clubs	Educación Física. (Neuromotricidad)	Educación socioemocional. 4- El juego de la estatua de hielo	Educación Física. (Neuromotricidad)
2:30 pm	Salida	Salida	Salida	Salida	Salida

HORA	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	LUNES
9:00 am	Saludo. Repaso	Saludo. Repaso.	Saludo. Repaso.	Saludo. Repaso.	Saludo. Repaso.
9:20 am	Lenguaje y comunicación	Pensamiento matemático. 7- El juego "Me pongo en tus zapatos".	Artes (Música)	Taekwondo	Pensamiento matemático 10- Juégume a compartir el mundo.
10:30 am	Ingles	Ingles	Ingles	Ingles	Ingles
11:30 am	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
12:00 pm	Educación socioemocional. 6- El juego de la corona de las decisiones	Exploración y comprensión del mundo natural y social.	Lenguaje y comunicación. 8-. Cuento "Pedrito, el caracol y la babosa.	Artes. 9-El juego de la tortuga.	Lenguaje y comunicación
1:00 pm	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo.
1:30 pm	Clubs	Educación Física. (Neuromotricidad)	Educación socioemocional.	Educación Física. (Neuromotricidad)	Educación Física. (Neuromotricidad)
2:300	Salida	Salida	Salida	Salida	Salida

3.3. Plan de acción de intervención.

Situación didáctica: “Juguemos al hospital de emociones.”

Área de desarrollo Personal y Social: “Educación socioemocional”

Organizador curricular 1:

Autorregulación.

Organizador curricular 2:

Expresión de las emociones.

Aprendizajes esperados:

Reconoce y nombra situaciones que le general alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.

Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Lleva a cabo distintos intentos para realizar alguna actividad que se le dificulta.

Trasversales.

Campo de formación: Lenguaje y comunicación.

Organizador curricular 1: Oralidad	Organizador curricular 2: Explicación.
--	--

Aprendizajes esperados:

Explica sucesos, procesos y sus causas. Comparte acuerdos o desacuerdos con otras personas para realizar actividades y armar objetos.
Da ilustraciones.

Campo de formación: Pensamiento Matemático.

Organizador curricular 1: Forma espacio y medida	Organizador curricular 2: Ubicación espacial.
--	---

Aprendizajes esperados:

Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

Campo de formación:
“Exploración y comprensión del mundo natural y social”.

Organizador curricular 1: Cultura y vida social.	Organizador curricular 2: Cambios en el tiempo.
--	---

Aprendizajes esperados:

Explica las transformaciones en los espacios de su localidad, con el paso del tiempo, mediante imágenes y testimonios.

Área de desarrollo Personal y Social: “Artes”

Organizador curricular 1:	Organizador curricular 2:
----------------------------------	----------------------------------

Practica artística.	Proyecto artístico.
<p>Aprendizajes esperados:</p> <p>Selecciona y representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas y en el juego simbólico.</p> <p>Elige y representa estructuras o pinturas que haya observado.</p>	
<p>Área de desarrollo Personal y Social: “Educación Física”</p>	
<p>Organizador curricular 1:</p> <p>Competencia motriz</p>	<p>Organizador curricular 2:</p> <p>Desarrollo de la motricidad.</p>
<p>Aprendizajes esperados:</p> <p>Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.</p>	

“Secuencia didáctica

CAPACIDADES A PROMOVER	PROCESO REALIZAR	A	ESTRATEGIAS	FECHA	TIEMPO
1-Conocer las propias emociones	1-Reconocer una emoción.		1-Cuento. El monstrro de colores.	11 de febrero al 15 de febrero del 2019.	60 minutos.
	2-Conciencia de uno mismo.		2- El juego del manual del corazón.	18 de febrero al 22 de febrero de 2019.	60 minutos.
2-Manejar las emociones	3- Autorregulación de emociones.		3- El botiquín de las emociones.	25 de febrero al 1 de marzo de 2019.	60 minutos.
	4-Suavizar expresiones.		4- El juego de la estatua de hielo.	11 de marzo al 15 de marzo de 2019.	60 minutos.
3-Motivarse a sí mismo.	5- Dominar impulsos.		5- El juego del escondite de la calma.	18 de marzo al 22 de marzo de 2019.	60 minutos.
	6- Manejarse así mismo.		6- El juego de la corona de las decisiones.	25 de marzo al 29 marzo del 2019.	60 minutos.

4-Reconocer las emociones de los demás	7-La empatía.	7- El juego “Me pongo en tus zapatos”.	1de abril al 5 de abril de 2019.	60 minutos.
	8-Generosidad.	8-. Cuento “Pedrito, el caracol y la babosa.	8 de abril al 12 de abril de 2019.	60 minutos.
5-Establecer relaciones	9-Habilidad para manejar emociones.	9-El juego de la tortuga.	5 de mayo al 10 de mayo de 2019.	60 minutos.
	10-Habilidades sociales.	10- Juéguese a compartir el mundo.	13 de mayo al 17 de mayo de 2019.	60 minutos.

3.3.1. Plan de acción de intervención por situación de aprendizaje.

Situación de aprendizaje 1.	10 días
<p>Capacidades a promover: Conocer las propias emociones (Conciencia de uno mismo).</p> <p>“Conócete a ti mismo”: Tener conciencia de las propias emociones; reconocer un sentimiento en el momento en que ocurre.</p>	<p>Fecha: 11 de febrero al 15 de febrero de 2019.</p> <p>18 de febrero al 22 de febrero de 2019.</p>

Área de desarrollo Personal y Social: “Educación socioemocional”

Organizador curricular 1:

Autorregulación.

Organizador curricular 2:

Expresión de las emociones.

Aprendizajes esperados:

Reconoce y nombra situaciones que le genera alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.

Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Lleva a cabo distintos intentos para realizar alguna actividad que se le dificulta.

Trasversales.	
Área de desarrollo Personal y Social: “Artes”	
Organizador curricular 1: Practica artística.	Organizador curricular 2: Proyecto artístico.
Aprendizajes esperados: Selecciona y representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas y en el juego simbólico. Elige y representa estructuras o pinturas que haya observado.	

Campo de formación: Lenguaje y comunicación.	
Organizador curricular 1: Oralidad	Organizador curricular 2: Explicación.
Aprendizajes esperados: Explica sucesos, procesos y sus causas. Comparte acuerdos o desacuerdos con otras personas para realizar actividades y armar objetos. Da ilustraciones.	

Actividad 1. Reconocer una emoción.	5 días, cada uno consta de 60 minutos.
Estrategia. Cuento. El Monstro de colores. Inicio. En forma de círculo, les contare el cuento el Mostro de colores por medio de imágenes e interpretaciones.	Materiales: Pintura.

<p>Los alumnos por turnos tendrán que leer el cuento.</p> <p>Desarrollo. Los niños tendrán que identificar las emociones, relacionándolas con un color cada una.</p> <p>LUNES: Alegría MARTES: Tristeza MIERCOLES: Rabia. JUEVES: Miedo. VIERNES: Calma.</p> <p>Cierre. Los alumnos decoraran cada emoción con el color que le corresponda a cada una.</p> <p><i>Autora: Anna Llenas Ilustradora: Anna Llenas</i></p>	<p>Papel. Resistol.</p>
---	-----------------------------

<p>Actividad 2. Conciencia de uno mismo</p>	<p>5 días, cada uno consta de 60 minutos.</p>
<p>Estrategia. El juego del manual del corazón.</p> <p>Inicio. Saludo de bienvenida: Canción sol solecito.</p> <p>¿Qué emoción sienten el día de hoy? ¿En qué color están según la emoción que están sintiendo? ¿Por qué?</p> <p>Desarrollo.</p>	<p>Materiales: Papel. Imágenes.</p>

<p>Mostrar en cada uno de los días de la semana diferentes situaciones en las que el niño se identifique, las tendrá que colocar en el monstruo de color según la emoción, para que logre identificar cómo reacciona ante cada estado de ánimo.</p> <p>LUNES: Alegría MARTES: Tristeza MIERCOLES: Rabia. JUEVES: Miedo. VIERNES: Calma.</p> <p>Cierre. Los alumnos expresaran sus emociones por medio de una carta a sus padres.</p>	
--	--

Situación de aprendizaje 2.	10 días.
<p>Capacidades a promover: Manejar las emociones (Autorregulación).</p> <p>La habilidad para manejar los propios sentimientos a fin de que se expresen de forma apropiada, se fundamenta en la toma de conciencia de las propias emociones. La habilidad para suavizar expresiones de ira, furia o irritabilidad es fundamental en las relaciones interpersonales.</p>	<p>Fecha: 25 de febrero al 1 de marzo de 2019.</p> <p>11 de marzo al 15 de marzo del 2019.</p>

Área de desarrollo Personal y Social: “Educación socioemocional”

Organizador curricular 1: Autorregulación.	Organizador curricular 2: Expresión de las emociones.
--	---

Aprendizajes esperados:

Reconoce y nombra situaciones que le general alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.

Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Lleva a cabo distintos intentos para realizar alguna actividad que se le dificulta.

Trasversales.

Área de desarrollo Personal y Social: “Artes”

Organizador curricular 1: Practica artística.	Organizador curricular 2: Proyecto artístico.
---	---

Aprendizajes esperados:

Selecciona y representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas y en el juego simbólico.

Elige y representa estructuras o pinturas que haya observado.

Área de desarrollo Personal y Social: “Educación Física”

Organizador curricular 1:

Competencia motriz

Organizador curricular 2:

Desarrollo de la motricidad.

Aprendizajes esperados:

Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.

Actividad 3. Autorregulación de emociones.

5 días, cada uno consta de 60 minutos

Estrategia. El botiquín de las emociones.

Materiales:

Inicio.

Los alumnos por turnos contarán el cuento del Mostro de colores por medio de imágenes e interpretaciones.

Cuento.
Imágenes.
Papel.
Colores.

Desarrollo.

Se trata de remplazar las reacciones negativas o impulsos agresivos, curando las heridas sentimentales con:

LUNES: Cartas de amor.

MARTES: Abrazos de medicina.

MIERCOLES: Besos de alivio.

JUEVES: Curitas de paz.

VIERNES: Caricias de amistad.

Cierre.

Por medio de un juego zapatito blanco, les iré preguntando a los alumnos su estado de ánimo.

<p>¿Qué emoción sienten el día de hoy? ¿En qué color están según la emoción que están sintiendo? ¿Por qué?</p>	
--	--

<p>Actividad 4. Suavizar expresiones.</p>	<p>5 días. 60 minutos por día.</p>
<p>Estrategia. El juego de “La paletita de hielo”</p> <p>Inicio.</p> <p>Canción de Bienvenida el periquito azul.</p> <p>Nos recibiremos con abrazos de medicina, dichos abrazos se tendrán que ir dando por turnos.</p> <p>Desarrollo.</p> <p>Consiste en la meditación, en momento de ira o enojo, el niño cerrara los ojos y se le guiara diciendo eres una paletita de hielo, ahora observa como poco a poco aparece el sol, siente su calor, vez como te vas derritiendo poco a poco, ahora eres agua suelta todo tu cuerpo.</p> <p>Cierre.</p> <p>Por medio de un juego la papa caliente, les iré preguntando a los alumnos su estado de ánimo.</p> <p>¿Qué emoción sienten el día de hoy? ¿En qué color están según la emoción que están sintiendo? ¿Por qué?</p>	<p>Materiales.</p> <p>Globos.</p>

Situación de aprendizaje 3.	10 días.
<p>Capacidades a promover:</p> <p>Motivarse a sí mismo.</p> <p>Una emoción tiende a impulsar hacia una acción. Por eso, emoción y motivación están íntimamente interrelacionados. Encaminar las emociones, y la motivación consecuente, hacia el logro de objetivos es esencial para prestar atención, automotivarse, manejarse y realizar actividades creativas. El autocontrol emocional conlleva a demorar gratificaciones y dominar la impulsividad, lo cual suele estar presente en el logro de muchos objetivos.</p>	<p>Fecha:</p> <p>18 de marzo al 22 de marzo del 2019.</p> <p>25 de marzo al 29 de marzo. 2019.</p>



Área de desarrollo Personal y Social: “Educación socioemocional”

<p>Organizador curricular 1:</p> <p>Autorregulación.</p>	<p>Organizador curricular 2:</p> <p>Expresión de las emociones.</p>
---	--

<p>Aprendizajes esperados:</p> <p>Reconoce y nombra situaciones que le general alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.</p> <p>Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.</p> <p>Lleva a cabo distintos intentos para realizar alguna actividad que se le dificulta.</p>
--

Trasversales.	
Campo de formación: Lenguaje y comunicación.	
Organizador curricular 1: Oralidad	Organizador curricular 2: Explicación.
<p>Aprendizajes esperados: Explica sucesos, procesos y sus causas. Comparte acuerdos o desacuerdos con otras personas para realizar actividades y armar objetos. Da ilustraciones.</p>	
Campo de formación: Pensamiento Matemático.	
Organizador curricular 1: Forma espacio y medida	Organizador curricular 2: Ubicación espacial.
<p>Aprendizajes esperados: Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.</p>	
Campo de formación: “Exploración y comprensión del mundo natural y social”.	
Organizador curricular 1: Cultura y vida social.	Organizador curricular 2: Cambios en el tiempo.
<p>Aprendizajes esperados: Explica las transformaciones en los espacios de su localidad, con el paso del tiempo, mediante imágenes y testimonios.</p>	

Área de desarrollo Personal y Social: “Artes”

Organizador curricular 1:

Practica artística.

Organizador curricular 2:

Proyecto artístico.

Aprendizajes esperados:

Selecciona y representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas y en el juego simbólico.

Elige y representa estructuras o pinturas que haya observado.

Área de desarrollo Personal y Social: “Educación Física”

Organizador curricular 1:

Competencia motriz

Organizador curricular 2:

Desarrollo de la motricidad.

Aprendizajes esperados:

Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.

Actividad 5. Dominar impulsos.	5 días, cada uno consta de 60 minutos.
<p>Estrategia. El juego del “Escondite de la calma”</p> <p>Inicio</p> <p>Los alumnos por turnos contarán el cuento del “Mostro de colores” por medio de imágenes e interpretaciones.</p> <p>Por turnos los alumnos irán externando</p> <p>¿Qué emoción sienten el día de hoy? ¿En qué color están según la emoción que están sintiendo ¿Por qué?</p> <p>Desarrollo.</p> <p>En lluvia de ideas, los alumnos elegirán un lugar dentro de la escuela, donde se sientan más tranquilos o simplemente les agrade más.</p> <p>Los niños tendrán la posibilidad de acudir a este lugar, donde abra una planta de la paz, para resolver un conflicto de forma sensibilizada.</p> <p>Cierre.</p> <p>Por medio del juego reglado del cartero los alumnos tendrán que realizarle una carta de amor a uno de sus compañeros, expresándole su sentir.</p>	<p>Materiales:</p> <p>Caja de cartón.</p> <p>Hojas de color.</p> <p>Pegamento.</p> <p>Pinturas.</p> <p>Marcadores</p>

Actividad 6. Manejarse a sí mismo	5 días, constan de 60 minutos cada uno
<p>Estrategia. El juego de la corona de las decisiones.</p> <p>Inicio. Saludo de bienvenida. Canción sol solecito. Los alumnos se recibirán con besos de alivio.</p> <p>Desarrollo. Mostrar los mostros de color con cada emoción y sus acciones. Consiste en que los niños se coloquen en círculo viéndose a la cara. Solicitar que uno alumno se coloque la corona, comenzando con la frase cuando me siento... el elegirá la emoción y terminara la frase poniendo ejemplos de lo que puede hacer en distintas circunstancias.</p> <p>Cierre.</p> <p>Esta diadema se colocará en la cabeza de cada pequeño y se le animará a tomar algún tipo de decisión que tenga como un bien en común con sus compañeros.</p>	<p>Materiales:</p> <p>Corona.</p>

Situación de aprendizaje 4.	10 días.
<p>Capacidades a promover: Reconocer las emociones de los demás (Empatía).</p> <p>Un don de gentes fundamental, es la empatía, la cual se basa en el conocimiento de las propias emociones. La empatía es la base de la generosidad. Las personas empáticas sintonizan mejor con las sutiles señales que indican lo que los demás necesitan o desean.</p>	<p>Fecha: 1 de abril al 5 de abril de 2019.</p> <p>8 de abril al 12 de abril de 2019.</p>

Área de desarrollo Personal y Social: “Educación socioemocional”	
Organizador curricular 1: Autorregulación.	Organizador curricular 2: Expresión de las emociones.
<p>Aprendizajes esperados:</p> <p>Reconoce y nombra situaciones que le general alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.</p> <p>Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.</p> <p>Lleva a cabo distintos intentos para realizar alguna actividad que se le dificulta.</p>	

Trasversales.	
Campo de formación: Lenguaje y comunicación.	
Organizador curricular 1: Oralidad	Organizador curricular 2: Explicación.
Aprendizajes esperados: Explica sucesos, procesos y sus causas. Comparte acuerdos o desacuerdos con otras personas para realizar actividades y armar objetos. Da ilustraciones.	
Campo de formación: Pensamiento Matemático.	
Organizador curricular 1: Forma espacio y medida	Organizador curricular 2: Ubicación espacial.
Aprendizajes esperados: Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.	
Campo de formación: “Exploración y comprensión del mundo natural y social”.	
Organizador curricular 1: Cultura y vida social.	Organizador curricular 2: Cambios en el tiempo.
Aprendizajes esperados: Explica las transformaciones en los espacios de su localidad, con el paso del tiempo, mediante imágenes y testimonios.	
Área de desarrollo Personal y Social: “Artes”	
Organizador curricular 1: Practica artística.	Organizador curricular 2: Proyecto artístico.
Aprendizajes esperados: Selecciona y representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas y en el juego simbólico. Elige y representa estructuras o pinturas que haya observado.	

Área de desarrollo Personal y Social: “Educación Física”	
Organizador curricular 1: Competencia motriz	Organizador curricular 2: Desarrollo de la motricidad.
Aprendizajes esperados: Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.	

Actividad 7. La empatía	5 días, cada uno constara de 60 minutos.
<p>Estrategia. El juego” Me pongo en tus zapatos”</p> <p>Inicio. Jugaremos por medio de juego reglado con la corona de las decisiones, cada alumno por turnos se colocará la corana y expresará: Qué emoción sienten el día de hoy. En qué color están según la emoción que están sintiendo. Por qué.</p> <p>Desarrollo. Se realizará el juego reglado llamado sopa de zapatos. En forma de circulo los alumnos tendrán que intercambiar zapatos y ponérselos y expresaran como se sienten al estar en otros zapatos y en el lugar de otro.</p> <p>Cierre. Llevar un juguete para compartir y realizar una sana convivencia.</p>	<p>Materiales: Zapatos. Juguetes.</p>

Actividad 8. La generosidad.	5 días, cada uno constara de 60 minutos.
<p>Estrategia. Cuento y juego “Pedrito, el caracol y la babosa.</p> <p>Inicio. Los alumnos por turnos contarán el cuento del Mostro de colores por medio de imágenes e interpretaciones.</p> <p>Desarrollo. Se realizará el juego, la visita al cine, donde los alumnos tendrán tomar una ficha y esperar su turno para entrar al cine, donde se le proyectara el cuento Pedrito, el caracol y la babosa.</p> <p>En círculo todos los niños expresaran alguna necesidad, y en conjunto buscaran y pondrán en práctica una solución.</p> <p>Cierre.</p> <p>Los alumnos tendrán que llevar comida para compartir y realizar una sana convivencia en la hora de su desayuno.</p> <p>AUTOR: Nathalie Pons Roussel)</p>	<p>Materiales:</p> <p>Televisor. Internet. Comida. Fichas.</p>

Situación de aprendizaje 5.	6 DIAS
<p>Capacidades a promover: Establecer relaciones (habilidades sociales).</p> <p>El arte de establecer buenas relaciones con los demás es, en gran medida, la habilidad de manejar las emociones de los demás. La competencia social y las habilidades que conlleva, son la base del liderazgo, popularidad y eficiencia interpersonal. Las personas que dominan estas habilidades sociales son capaces de interactuar de forma suave y efectiva con los demás.</p>	<p>Fecha: 5 de mayo al 10 de mayo de 2019. 13 de mayo al 17 de mayo de 2019.</p>

Área de desarrollo Personal y Social: “Educación socioemocional”	
<p>Organizador curricular 1: Autorregulación.</p>	<p>Organizador curricular 2: Expresión de las emociones.</p>
<p>Aprendizajes esperados:</p> <p>Reconoce y nombra situaciones que le general alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.</p> <p>Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.</p> <p>Lleva a cabo distintos intentos para realizar alguna actividad que se le dificulta.</p>	

Trasversales.

Campo de formación: Lenguaje y comunicación.

Organizador curricular 1:

Oralidad

Organizador curricular 2:

Explicación.

Aprendizajes esperados:

Explica sucesos, procesos y sus causas. Comparte acuerdos o desacuerdos con otras personas para realizar actividades y armar objetos.

Da ilustraciones.

Campo de formación: Pensamiento Matemático.

Organizador curricular 1:

Forma espacio y medida

Organizador curricular 2:

Ubicación espacial.

Aprendizajes esperados:

Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

Campo de formación:

“Exploración y comprensión del mundo natural y social”.

Organizador curricular 1:

Cultura y vida social.

Organizador curricular 2:

Cambios en el tiempo.

Aprendizajes esperados:

Explica las transformaciones en los espacios de su localidad, con el paso del tiempo, mediante imágenes y testimonios.

Área de desarrollo Personal y Social: “Artes”

Organizador curricular 1:

Practica artística.

Organizador curricular 2:

Proyecto artístico.

Aprendizajes esperados:

Selecciona y representa historias y personajes reales o imaginarios con mímica, marionetas y en el juego simbólico.

Elige y representa estructuras o pinturas que haya observado.

Área de desarrollo Personal y Social: “Educación Física”

Organizador curricular 1:

Competencia motriz

Organizador curricular 2:

Desarrollo de la motricidad.

Aprendizajes esperados:

Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.

Actividad 9. Habilidad para manejar emociones.	5 días. Cada uno constara de 60 minutos.
<p>Estrategia. Cuento y juego de la tortuga.</p> <p>Inicio. Jugaremos por medio de reglas, con la corona de las decisiones, cada alumno por turnos se colocará la corana y expresará: Qué emoción sienten el día de hoy. En qué color están según la emoción que están sintiendo. Por qué.</p> <p>Desarrollo.</p> <p>Se les proyectara a los alumnos el cuento de la tortuga.</p> <p>Jugaremos por turnos a la tortuga del cuento, les daré la opción a los alumnos que cuando se sientan molestos y apunto de reaccionar de forma impulsiva, se acuerden de la tortuga, pueden hacer lo mismo, resguardarse en su caparazón imaginario para relajarse y ponerse a pensar antes de actuar.</p> <p>Ginés Ciudad-Real Núñez.</p> <p>Cierre. Se realizará el juego reglado llamado sopa de zapatos.</p> <p>En forma de circulo los alumnos tendrán que intercambiar zapatos y ponérselos y expresaran como se sienten al estar en otros zapatos y en el lugar de otro.</p>	<p>Materiales:</p> <p>Video cuento. Imágenes</p>

Cierre	
Actividad 10. Habilidades sociales.	Tiempo: 60 minutos.
<p>Estrategia. Juguemos a compartir el mundo.</p> <p>Inicio. Visitaremos el escondite de la calma y los alumnos expresaran su sentir por medio de turnos.</p> <p>Desarrollo. Se invitará a los padres de familia, por medio de una historia imaginaria los alumnos pasaran de estar solos a estar todos juntos con sus padres compartiendo un espacio. Expresaran las emociones que sienten. Lo que ven de sus demás compañeros. Reaccionaran ante una frustración.</p> <p>Cierre. Intercambio de abrazos de paz.</p>	<p>Materiales: Imaginación.</p>

3.4 Descripción de los resultados de la innovación de la práctica educativa para superar la problemática.

1 Evaluación. Situación de aprendizaje 1.			
Actividad 1. Reconocer una emoción.			
El monstruo de colores.			
Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si logrado
1-Observa distintas emociones, sus nombres y diferencias.			X
2-Identifica 3 o más emociones			X
3-Relaciona con los colores establecido haciendo una conexión.			X
Observaciones:			
<p>Los niños mostraron interés y atención el momento de observar el cuento, al mismo tiempo comenzaron a relacionar los colores con el estado de ánimo , por ejemplo el amarillo como brillante y alegre como el sol, al estar tristes decían que era azul como el agua de las lágrimas, el rojo cuando están enfurecidos, el verde como la calma de las plantas, solo se mostro un poco inquieto Máximo, pero al momento de que sus compañeros exponían una experiencia se volvía a integrar al tema.</p>			



Imagen 12." Cuento el mostro de colores". 2019. 11/02/19.



Imagen 13." Cuento el mostro de colores". 2019. 11/02/19.

Evaluación. Situación de aprendizaje 1.

Actividad 2. Conciencia de uno mismo
El juego del manual del corazón.

Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si lo logra
1-Comprende cual se asemeja a alguna situación de su vida.		X	
2-Siente experiencias propias			X
5-Compara las distintas emociones y los efectos de estas.			X
Expresa como se siente con cada una de las emociones.		X	

Observaciones:

Comencé explicando alguna situación en mi vida que me causaba mucha alegría y como era que yo reaccionaba cuando me sentía feliz, de inmediato Santiago levantó la mano y expreso que lo que, a él, le causaba felicidad, era que su mamá llegara de trabajar y se pusieran a realizar la tarea juntos, por lo cual le pregunté ¿Qué haces cuando sientes esta emoción de felicidad? El respondió, brinco, grito y corro para abrazar a mi mami. Todos los alumnos comenzaron a participar menos Sebastián, por tanto, le pregunte directamente que con cuál era la emoción que más sentía, me contestó el enojo y la tristeza, porque su mamá todo el día trabaja y únicamente esta con su papa, esto le causa tristeza y enojo, y que al momento de sentirlas pega o llora.

La mayoría de los alumnos restantes expresaron las emociones de alegría y tristeza, por la misma situación familiar que expreso Santiago.



Imagen 14." El juego del manual del corazón". 2019. 18/02/19.



Imagen 15." El juego del manual del corazón". 2019. 18/02/19.

Evaluación. Situación de aprendizaje 2.

Actividad 3. Auto regulación de las emociones.

El botiquín de las emociones.

Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si logrado
Aplica algunas técnicas para remplazar una expresión negativa de una emoción.			X
Intercambia y negocia soluciones para obtener un fin en común.		X	
Resuelve problemas del juego con ayuda de otro.			X

Observaciones:

La mayoría de los alumnos logro hacer un intercambio, de abrazos, besos etc. Cuando sentían la necesidad de afecto o simplemente por realizar el juego, ejemplo de ello fue Sebastián que al momento de sentir enojo, porque su papa no le envió su juguete, fue al botiquín de las emociones de inmediato Miguel le dio un abrazo, negociaron y el, le presto su juguete.



Imagen 16." El botiquín de las emociones". 2019. 25/02/19.

Evaluación. Situación de aprendizaje 2.

Actividad 4. Suavizar expresiones.			
La estatua de hielo.			
Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si
Identifica emociones de ira, enojo o tristeza.			X
Controla las expresiones agresivas de una emoción.			X
Descubre métodos de control y los aplica			X
Observaciones:			
Al momento de sentir una emoción y expresarla, los niños y niñas utilizan el método de la estatua de hielo para controlar y evitar llegar a una expresión agresiva. Todos los alumnos se interesaron en la dinámica y la ponen en práctica, en especial Diego ya que cuando siente alguna necesidad o alguna angustia ya no llora como lo hacía antes.			



Imagen 17." El juego de la estatua de hielo". 2019. 11/03/19.

Evaluación. Situación de aprendizaje 3.			
Actividad 5. Dominar impulsos.			
El juego del escondite de la calma.			
Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si
Propone estrategias en colectivo para un bien en común			X
Entiende las necesidades de los demás.			X
Actúa de manera sensibilizada ante una situación de conflicto.			X
Observaciones:			
<p>En esta actividad los alumnos al principio mostraron inconformidad, puesto que son egocéntricos les costó trabajos ver la necesidad de los demás y resolver un conflicto entre ellos, después de ver unas cuantas veces la dinámica le causó cierta curiosidad por ir al escondite de la calma y resolver un problema, al final todos los se involucraron en la actividad y sigue dando resultados positivos.</p>			



Imagen 18." El juego del escondite de la calma". 2019. 18/03/19

Evaluación. Situación de aprendizaje 3.			
Actividad 6. Manejarse así mismo.			
El juego de la corona de las decisiones			
Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si
Identifica una emoción y la relaciona con su estado de ánimo.		X	
Comprende que hay diferentes formas de expresar su emoción.			X
Propone distintas acciones en circunstancias variadas.			X
Ejecuta los pasos a seguir del juego.			X
Observaciones:			
<p>Inicié yo con esta situación de aprendizaje para dar el ejemplo, después le coloqué el sombrero a Sofia ella muy participativa comenzó a exponer que cuando sentía miedo abrazaba su oso de peluche o a sus padres, de inmediato todos comenzaron a dar más opciones, después le colocó el sombrero a Eitan, él no quería expresar y se respetó su decisión, más adelante comenzó el solo a involucrarse.</p>			



Imagen 19" El juego de la corona de las decisiones". 2019. 25/03/19.

Evaluación. Situación de aprendizaje 4.

Actividad 7. La empatía.

El juego” Me pongo en tus zapatos”

Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si
Acepta que otros son diferentes y tienen otras posiciones.			X
Empatiza afectivamente hacia los sentimientos ajenos.			X
Comprende lo que otros sienten.		X	

Observaciones:

Con este juego los alumnos lograron tener un juego reglado, sentir por un o estar en la posición de sus otros compañeros, a Diego le pareció de interés el juego, pero al ver que tendría que prestar sus zapatos de inmediato comenzó a llorar, su compañera Renata le presto sus zapatos, pero él se reusaba a realizar el intercambio, después de unos cuantos minutos decidió incorporarse en la actividad.



Imagen 20” El juego de me pongo en tus zapatos”. 2019. 01/04/19.

Evaluación. Situación de aprendizaje 4.

Actividad 8. La generosidad.

Cuento “Pedrito, el caracol y la babosa.”

Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si
Identifica motivos y causas de las acciones del personaje			X
Reproduce un estado afectivo que sintonice lo que otros sienten			X
Compara en grupo diferentes puntos de vista		X	
Ejecuta conductas apropiadas para ayudar a los demás			X

Observaciones:

Con este cuento los alumnos obtuvieron la conciencia del estado afectivo que sienten ellos y los demás y mostraron una conducta más cooperativa y comparaban las situaciones que se suscitaban con las del cuento.

Cuando fue la convivencia se relajaron y comenzaron a compartir alimentos.



Imagen 21” El cuento pedrito, el caracol y la babosa”. 2019. 09/04/19



Imagen 22” El cuento Pedrito, el caracol y la babosa”. 2019. 12/04/19.

Evaluación. Situación de aprendizaje 5.			
Actividad 9. Habilidad para mejorar emociones.			
Cuento y juego de la tortuga.			
Resultados	Se les dificulta	En ocasiones	Si
Escucha y comprende la historia, relacionándola con experiencias propias.			X
Evita ponerse en riesgo y a sus compañeros, al reaccionar ante alguna situación incómoda.			X
Reproduce la acción de la tortuga cuando se afronta a sucesos que no son de su agrado.			x

Observaciones:

En esta situación de aprendizaje los alumnos escucharon y vieron con mucha atención el cuento, no relacionaron la historia con sus experiencias, hasta que les fui dando ejemplos de cómo es que tienen muchos sucesos parecidos a los de la tortuga, de inmediato comenzaron a identificar varias situaciones de su entorno social dentro y fuera de la escuela, cuando esto sucedió les di la opción de que podrían hacer lo mismo que la tortuga y su caparazón, ellos dijeron que no tienen caparazón, a lo que les respondí que el caparazón iba a estar en la imaginación de cada uno de ellos, fue así como comenzó a funcionar esta dinámica, al principio se les olvidaba, ya después comenzaron a reaccionar positivamente por ellos mismos.



Imagen 23” El cuento de la tortuga”. 2019. 06/05/19.



Imagen 24" El juego de la tortuga". 2019. 08/05/19

Evaluación. Cierre.			
Actividad 10. Habilidades sociales			
Juguemos a compartir el mundo.			
Resultados	Se les	En	Si
	dificulta	ocasiones	
Identifica las distintas emociones y experimenta las distintas reacciones.			X
Afronta realidades de la mejor manera.			X
Ejecuta conductas apropiadas para ayudarse él y a los demás.			X
Autorregula emociones expresándolas de la manera más conveniente.			X

Observaciones:

En este juego se puso en práctica todo lo aprendido sobre la autorregulación de las emociones, puesto que al sentir frustración de imaginarse estar en distintas circunstancias de la vida, tomaron la decisión que ellos creyeron correcta, reaccionaron no agresivamente ni solaron el llanto repentino, solo tomaron calma y dieron ayuda a quienes percibieron que lo necesitaban, como Diego que, tratando de tener calma, pero en algún momento se notó estresado y Sofia tomo su mano, haciéndolo sentir seguro, después se encontraron con su padres y eso le hizo sentir aún más seguros.



Imagen 25” Juguemos a compartir el mundo”. 2019. 17/05/19.



Imagen 26” Juguemos a compartir el mundo”. 2019. 17/05/19.

3.4.1 Resultados generales.

Las docentes en la fase de sensibilización, tomaron el tema como algo relevante y acorde al nuevo programa de aprendizaje clave, el docente por su parte decidió trabajarlo en colaboración informándose del tema, para obtener mayores resultados, añadiendo así en su plan de trabajo dichas actividades, tomando en cuenta el beneficio para el colegio, sus alumnos y los padres de familia.

Los padres de familia en la fase de sensibilización, mostraron disposición e interés ya que los alumnos les costaba regular ciertas emociones acciones que no favorecen en su entorno familiar y social. En la parte de la participación se pudieron obtener buenos resultados, ya que, aunque la mayoría de los padres de familia son trabajadores y con poco tiempo disponible estuvieron en constante participación con los temas tratados, con las tareas en casa y acudieron los días que se solicitó su presencia y participación haciéndose notar su interés por el tema y los resultados y beneficios de dichas actividades.

Al principio de las actividades, fue complicado adaptarme a los tiempos planeados y llevarlo a cabo en tiempo y forma, ya que en algunas ocasiones solíamos alargarnos mas en las actividades, esto debido al interés de los alumnos y en algunas de las actividades obtuve mas de los resultados

esperados, pero al final logré adaptar los tiempos para que no se quedara ninguna duda e inquietud en los alumnos.

A los alumnos lo que mas se les llego a complicar fue el respetar turnos en algunas de las actividades, puesto que este proyecto está basado en el juego reglado, pero al final se logró que los alumnos respetaran turnos siguieran las indicaciones de las actividades y juegos. A su vez también se les dificulto respetarse entre ellos y sus diferentes puntos de vistas y esto impulso a que las dinámicas dieran pauta para trabajar el control de emociones y las expresiones de dichas, dando por resultado que los alumnos pudieran formular dichas emociones de mejor manera.

Cabe mencionar que mas que el juego reglado los alumnos aprendieron a reconocerse, a sí mismos, sus emociones y las de los demás, las diferentes maneras de expresar dichas emociones y la empatía con sus pares.

CONCLUSIONES.

En este proyecto se diseñó una intervención que nos permitió conocer como primer punto la biografía profesionalizante de quien realiza este proyecto, para conocer las características positivas y negativas con las que se cuenta, se continua con el contexto de una institución de Educación Preescolar de tipo particular, en la cual se puede observar la ubicación, las particularidades, las relaciones de la comunidad educativa, y el impacto que esto va generando en el niño, con el análisis de este se puede diagnosticar una de las problemáticas en particular de la institución.

Además, se realizó una investigación más a fondo sobre el juego reglado y sus distintas aportaciones teóricas y como este puede inferir de una manera positiva en la autorregulación de las emociones de los niños.

Así mismo, se analizaron distintas teorías sobre la autorregulación de las emociones, la cual, la mayoría de estas se dirigen al manejo de la inteligencia emocional, se tomó como eje el modelo de habilidades de la inteligencia emocional de Daniel Goleman (1995).

Posteriormente y como producto final se elaboraron 10 estrategias, las cuales tenían como finalidad que los alumnos aprendieran a conocer y autorregular sus emociones por medio del juego reglado.

Después de lo obtenido y el análisis de los resultados, en lo que se refiere el objetivo general dirigido a Inducir el juego reglado, para que los niños de 5 a 6 años de edad del colegio Makárenko, logren conocer y autorregular sus emociones, para la mejora de su desarrollo emocional. En el cual se obtuvo un resultado positivo, ya que se redujeron los impulsos agresivos en los alumnos de preescolar 3, mostrando así un mejor manejo de sus emociones

Como se pudo observar durante todo el proceso del proyecto de intervención, se destaca que en definitiva es de gran efectividad y se pueden obtener muy buenos resultados, la estrategia del juego reglado para el manejo de la autorregulación de emociones.

Es de suma importancia que los niños antes de que aprendan a autorregular sus emociones, se conozcan a sí mismos y tengan muy en cuenta el papel tan importante que tiene en su contexto social.

Trabajar las emociones y la regulación de estas a una edad temprana puede ser de beneficio en una etapa adulta para tener un buen vínculo con la sociedad, de lo contrario al no trabajarlas precozmente puede tener complicaciones en su desarrollo personal y social.

Todo ser humano debería lograr una inteligencia emocional, para la salud tanto mental como física, el saber lograr controlar tus emociones positivas y negativas, te da la oportunidad de tener mejores relaciones en tu contexto social, si todos lográramos dicha inteligencia emocional no habría tanta inseguridad, violencia, abusos, injusticia ni guerra.

BIBLIOGRAFIA.

Sevilla *Ibidem El juego infantil y la construcción social del conocimiento.* Ediciones Alfar ORTEGA, R. (1992).

Larousse Editorial, S.L *Diccionario de la Lengua Española* © 2016.(Fernández-Abascal y Palmero, 1999).

Begoña Ibarrola L. *De Davalillo Dirigir y educar con Inteligencia Emocional.* Ponencia del VII Congreso de Educación y Gestión. pp. 2

Goleman (1995) *Teoría de la Inteligencia Emocional* Cuadernos del Profesorado. ISSN 1988-7701 2010, vol. 3, nº 6, pp. 43-52

López Chamorro Irene *El juego en la educación infantil y primaria* ISSN : 1989-9041, *Autodidacta* ©

Goleman Daniel,. *La inteligencia emocional por qué es más importante que el cociente intelectual.* (ed., 978-607-480-321-1), Ediciones B México, Penguin Random House Grupo Editorial, S.A. de C.V. 1995.

Martineaud y Elgehart (1996, p. 48

Piaget, J. Inhelder, B. *Psicología del niño*, Madrid, Ed. Morata, 1981.

ORTEGA, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento.* Sevilla. Ediciones Alfar

Espiral. Cuadernos del Profesorado. ISSN 1988-7701 2010, vol. 3, nº 6, pp. 43-

Páginas de internet consultadas.

<https://www.google.com.mx/maps/place/25/10/18>.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>

<http://www.ordenjuridico.gob.mx/>

[https://es.org/wiki/Nezahualc%C3%B3yotl_\(estado_de_M%C3%A9xico\)](https://es.org/wiki/Nezahualc%C3%B3yotl_(estado_de_M%C3%A9xico))

<https://www.significados.com/emocion/> Consultado: 26 de febrero de 2019,
05:04 pm.

[https://www.vivemx.com/col/plazas-de
aragon.htm](https://www.vivemx.com/col/plazas-de-aragon.htm).[https://es.dia.org/wiki/Nezahualc%C3%B3yotl_\(estado_de_M%C3
%A9xico\)](https://es.dia.org/wiki/Nezahualc%C3%B3yotl_(estado_de_M%C3%A9xico))

[https://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/4980/iegfernan
dez4.pdf](https://extension.uned.es/archivos_publicos/webex_actividades/4980/iegfernan
dez4.pdf)

ANEXO 1

Entrevista realizada un padre de familia.

ENTREVISTA A PADRES DE FAMILIA	Colegio Makárenko
GRADO _____ <u>3</u> _____ GRUPO: <u>A</u> _____ FECHA DE REALIZACION: <u>11/09/18</u>	
IDENTIFICACION: NOMBRE DEL NIÑO: <u>Vianca Sofia Diaz Pérez.</u> EDAD <u>3 años</u> FECHA DE NACIMIENTO <u>15 de diciembre de 2014</u> DOMICILIO: <u>Av. Plaza de Aragón Plazas de las 3 Culturas</u> TELÉFONO: <u>5511392</u>	
DATOS FAMILIARES NOMBRE DEL PADRE: <u>Abimael Rodríguez Torres</u> EDAD: <u>25</u> OCUPACION: <u>Abogado</u> DOMICILIO DEL TRABAJO <u>Colonia del Valle</u> TEL <u>55 12 15 24 51</u> NOMBRE DE LA MAMÁ: <u>Miriam Marcial Castellano</u> EDAD: <u>23</u> OCUPACION: <u>Abogada</u> DOMICILIO DEL TRABAJO: <u>Colonia de Valle</u> TEL: <u>55 19 67 45 23</u>	
AMBIENTE FAMILIAR PERSONAS QUE VIVEN CON EL ALUMNO EN CASA: <u>Padres</u> No. DE HERMANOS: <u>0</u> LUGAR QUE OCUPA _____ No. DE PERSONA QUE INTEGRAN SU FAMILIA: <u>3</u>	
SITUACION LEGAL DE LA FAMILIA CASADOS <u>X</u> _____ DIVORCIADOS _____ UNION LIBRE _____ SOLTERA _____ A QUIEN CORRESPONDE LA TUTELA DEL MENOR: _____	
ANTECEDENTES PRENATALES EMBARAZO (NORMAL O CON COMPLICACIONES) <u>Cesaria</u> PESO AL NACER: <u>2.500</u> ALGUNA COMPLICACION: <u>No</u> TRATAMIENTO _____ SECUELAS _____ TIPO DE SANGRE _____	
ANTECEDENTES MEDICOS CARDIACOS _____ ALERGIAS _____ PROBLEMAS AL HABLAR <u>NO</u>	

¿QUIEN LO HA ATENDIDO?

DIAGNOSTICO Y
TRATAMIENTO

PROBLEMAS PSICOMOTORES (COORDINA MOVIMIENTOS) NO

¿PROBLEMAS DE CONDUCTA OBSERVADOS EN CASA? Berrinche al no obtener las cosas que desea

RECUERDE QUE CUALQUIER OBSERVACION SOBRE LA SALUD DE SU HIJO ES IMPORTANTE: _____

PESO: 8 KG ESTATURA: 100 cm

DINÁMICA FAMILIAR

GENERALMENTE, ¿CON QUIEN TOMA LOS ALIMENTOS? Abuelos

¿COME SOLO? Si

¿CUANTO TIEMPO VE TELEVISION? La mayor parte del día ¿CON QUIEN JUEGA Y A QUÉ? Sola con su celular

¿SE VISTE SOLO O QUIEN LE AYUDA? Sola o cuando están los padres ellos la ayudan

¿QUE LE DISGUSTA? No ver televisión o que no le den su Tablet o celular

¿QUE LE GUSTA? Comer dulces y jugar con su Tablet

¿EN CASA JUEGA CON MAMÁ Y PAPÁ? No están la mayor parte del día los papas ¿CADA CUANTO LO HACE? Nunca

¿QUE ESPERA DEL JARDIN DE NIÑOS PARA SU HIJO? Bueno

¿CONSIDERA IMPORTANTE MANEJAR LIBRO DE APOYO DE LECTOESCRITURA Y MATEMATICAS EN EL JARDIN DE NIÑOS? Si ¿Por qué? Para que aprendan más cosas ¿QUIÉN LE AYUDA EN CASA A REALIZAR EJERCICIOS O ACTIVIDADES DE LECTO ESCRITURA Y MATEMATICAS A SUHIJO? ¿ABUELOS POR QUÉ? Porque ellos se encargan de su atención durante el día.

¿QUÉ TAN SOCIABLE ES SU HIJO? No socializa mucho con la gente ya que siempre se encuentra con sus abuelos

¿CUÁL ES LA DISPOSICION QUE VE EN SU HIJJO RESPECTO A SUS TRABAJOS ESCOLARES? Buenos

NOMBRE Y FIRMA DEL PADRE O TUTOR:

Miriam Marcial Castellano.

ANEXO 2.

Árbol del problema.

