



**UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 097 AJUSCO
CIUDAD DE MÉXICO**



**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA
AUTORREGULACIÓN DE LOS ALUMNOS DE SEGUNDO
GRADO DEL JARDÍN DE NIÑOS “ARCOÍRIS”**

**PROYECTO DE INTERVENCIÓN QUE PARA OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACION PREESCOLAR
PLAN-2008**

PRESENTA

MIRNA CASTAÑEDA CHÁVEZ

ASESORA

DRA. KARINA RODRÍGUEZ CORTÉS

JUNIO DE 2020

DICTAMEN

DEDICATORIAS

Agradezco a Dios por haberme permitido
concluir la Licenciatura a pesar de los
obstáculos que se presentaron a lo largo de ese
tiempo.

A mi hija Arleth, mi niña hermosa,
gracias por impulsarme a terminar esta
Licenciatura, cuando estaba decidida a
deserthar.

A mi hijo Adolfo Ángel por darme
palabras de aliento para concluir la
Licenciatura, ya que en un futuro
tendría armas para ejercer la profesión,
palabras que yo le brindaba cuando él
era un niño.

A la Profa. Concepción Hernández y
al Prof. Alejandro Villamar, por el
apoyo que me brindaron.

Un agradecimiento a la Dra.
Karina Rodríguez Cortés, mi
asesora, por haberme guiado para
concluir este proyecto.

A los maestros por brindarme
conocimientos, experiencias y
herramientas necesarias a lo largo
de este tiempo para ser mejor
persona y profesionista.

A todas mis compañeras de clase,
porque a pesar de la diferencia de
edades siempre compartimos nuevos
aprendizajes y momentos maravillosos,
dándonos palabras de aliento para
continuar profesionalizándonos.

Índice

CONTENIDO	PAG.
Introducción	5
1. Metodología de Investigación	8
2. Diagnóstico Socioeducativo	11
a) Contexto Institucional: CEI Tláhuac XII “Arcoíris”	12
b) Contexto comunitario.....	16
Antecedentes históricos de Tláhuac	16
La comunidad de Tláhuac.....	19
c) Análisis de las prácticas socioeducativas en situación.	26
3. Elección y análisis de una problemática significativa.	28
3.1 Elementos de la teoría que me ayudan a comprender mi problemática.....	28
3.2. Técnicas e instrumentos que se utilizan, en qué consisten	29
3.3. Análisis de la información de los instrumentos.	30
4. Planteamiento del problema.	34
a) Definición y delimitación	34
5. Diseño de la Propuesta de intervención.	35
a) Nombre de la Propuesta.	35
c) Propósitos.....	49
Objetivo General	49
Objetivos Particulares	49
d) Supuestos.	49
e) Plan de intervención.	50
6. Implementación, seguimiento y evaluación de la propuesta de intervención.....	56
7. Impacto del Proyecto.....	59
Conclusiones	69
Bibliografía	71
Portales	72
Anexo 1. Instrumento de observación	73
Anexo 2. Rúbrica para evaluar la autorregulación en preescolar	74

Introducción

Considerando mi práctica docente y la interacción diaria con los niños, tomé la decisión de realizar un Proyecto de Intervención para transformarla. El Proyecto de Intervención es un proceso en el que se incluyen actividades concretas para llevarse a cabo con la intención de precisar lo que se desea intervenir y cómo se piensa realizarlo.

Mediante las experiencias educativas con los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños “Arcoíris”, me pude percatar a través de la observación sistemática en el aula, que algunos niños y niñas no saben autorregularse ni controlar sus emociones, al interactuar con sus compañeros y cuando realizan las diferentes actividades en la escuela, así mismo con la propia docente. Además de que llegan al plantel sin ánimo de participar en las actividades por causa de su estado emocional.

Conversando con las niñas y los niños que integran el grupo, refieren que en casa, los padres y las madres de familia no les manifiestan palabras de afecto y aliento, redundando en que no realicen bien sus actividades en la escuela. Entre otros casos, se detectan cuatro niños que no presentan las actividades encargadas por la docente para realizar en casa, y al cuestionarles el motivo por el que no las realizaron, responden que sus padres están ocupados en sus propias actividades y por consiguiente no los apoyan.

Ante estas situaciones, como docente me corresponde desarrollar mediaciones educativas orientadas a desarrollar confianza en los niños para que logren autorregularse y disminuyan su enojo con sus papás, porque un menor manifestaba su enojo con su mamá debido a no lo ayuda a realizar su tarea, e incluso en ocasiones no lo quiere llevar a la escuela. Considerando las experiencias referidas, decidí realizar la presente investigación, dado que los niños en edad preescolar tienen problemas en principio, para reconocer emociones tales como el miedo, la ira y la frustración.

Se investiga sobre el tema: El juego como estrategia para la autorregulación de los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños “Arcoíris”.

De acuerdo con Jean Piaget (1963), el juego en la infancia es importante porque promueve la autorregulación, los niños empiezan a usar el lenguaje para controlar tanto la acción como el pensamiento, y mediante éste ensayan conductas que observan de otros, se ajustan a las reglas, piensan antes de actuar y se enfocan en una acción determinada si desean permanecer en el juego.

Para el autor, el juego en la edad preescolar lleva al niño a interiorizar normas y reglas para favorecer las interacciones sociales. Participando en juegos con otros desarrollan estrategias de autorregulación e incrementan su capacidad de regulación interna para guiar su comportamiento.

En el proceso de formación, es fundamental que los niños sean capaces de regular lo que piensan, lo que sienten para que puedan saber manejar sus acciones y responder de manera positiva ante cualquier situación que se les presente en la vida.

La escuela es un lugar donde los niños están expuestos a experimentar diferentes emociones, debido a que diariamente puede ocurrirles algún conflicto, por lo que los docentes deben enseñarles diferentes estrategias para tener la habilidad de autorregularse y no respondan de manera agresiva con sus compañeros.

Con el propósito de facilitar la comprensión del Presente Proyecto de Intervención, el contenido se estructuró con los siguientes apartados:

- Introducción
- Metodología de la Investigación.
- Diagnóstico Socioeducativo
 - a) Contexto Institucional.
 - b) Contexto comunitario.
 - c) Análisis de las prácticas socioeducativas en situación.

- Elección y análisis de una problemática significativa.
 - Elementos de la teoría que me ayudan a comprender mi problemática.
 - Técnicas e instrumentos utilizados.
- Planteamiento del Problema.
- Diseño de la intervención.
 - a) Nombre de la Propuesta.
 - b) Fundamentos teórico-pedagógicos de la propuesta.
 - c) Propósitos.
 - d) Supuestos.
 - e) Plan de Intervención.
- Implementación, seguimiento y evaluación de la propuesta de intervención.
- Impacto del proyecto.
- Conclusiones.

Con la realización de este proyecto, a lo largo de la Licenciatura en Educación Preescolar, Plan 2008, se pretende que la labor docente que he desarrollado desde el año 2011 (primero como asistente en el Centro de Educación Integral, y en el año 2016 como titular de grupo, “al interior del aula interprete la realidad con la intención de mejorar y solucionar algún problema que llegue a presentarse” (Basilio, 2012, pág. 34).

1. Metodología de Investigación

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso, de índole educativa e investigación acción, dado que es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que conjugadas con las diferentes etapas de la construcción del análisis, permitan interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la investigación.

Kurt Lewin citado por Latorre (1946) fue el primero en describir el concepto investigación acción (IA), y lo describe como: “ciclos de acción reflexiva, cada ciclo se compone de una serie de pasos: planificación, acción y evaluación de la acción”. (Latorre, 2003, pág. 138). Es una metodología de investigación-acción sobre la propia praxis, según el modelo de Elliott (1993). El teórico explica que es un proceso progresivo a partir de situaciones problemáticas, priorizar estas necesidades pedagógicas, imaginar su solución, planificar estrategias y poner en marcha acciones de mejora.

Dentro de la investigación acción se hace una referencia y una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar en sistema educativo y social, se trata de una metodología que permite desarrollar un análisis participativo, donde los actores implicados conjuntamente con los investigadores se convierten en los protagonistas del proceso de construcción del conocimiento de la realidad sobre el objeto de estudio, en la detección de problemas y necesidades y en la elaboración de propuestas, soluciones y cambios.

El propósito fundamental de la investigación-acción no es tanto la generación de conocimiento como el cuestionar las prácticas sociales y los valores que las integran con la finalidad de explicitarlos. La investigación acción es un poderoso instrumento para reconstruir las prácticas y los discursos sociales.



La investigación Acción propone mejorar y/o transformar la práctica social y/o educativa, asimismo procurar una mejor comprensión de dicha práctica.

Fases de la investigación acción

Las metodologías de Investigación Acción son bastante similares en su estructura y proceso, pues todos éstos parten de la metodología matriz Lewiniana. Kemmis citado por Latorre (1989), se basa en ésta, para elaborar una metodología para aplicar en la enseñanza organizándolo sobre dos ejes: “uno estratégico, constituido por la acción y la reflexión; otro organizativo, constituido por la planificación y la observación” (Latorre, 2003, pág. 138). Estas dimensiones están en continua interacción estableciendo una dinámica y la resolución del problema en la vida cotidiana de la escuela.

Elliott (1993), analiza y toma como punto de partida a Lewin, realiza una metodología que comprende tres momentos: elaborar un plan, ponerlo en marcha y evaluarlo; rectificar el plan, ponerlo en marcha y así sucesivamente. Aunque, Latorre (2003), le da importancia a la IA colectiva entre los y las educadoras, ya que todos formamos un grupo de trabajo y llevamos a la práctica una indagación de forma colaborativa. Kemmis y McTaggart citado por Latorre (1988) describen con amplitud las características de investigación-acción, sintetizándolas de la forma siguiente:

- a) Plantea un cambio y mejora de las prácticas existentes, bien sean educativas, sociales y/o personales.
- b) Desarrolla de forma participativa, es decir, en grupos que plantean la mejora de sus prácticas sociales o vivenciales.
- c) Sigue un proceso en espiral que incluye cuatro fases: Planificación, Acción, Observación y Reflexión.
- d) Se convierte en un proceso sistemático de aprendizaje ya que implica que las personas realicen análisis críticos de las situaciones (clases, centros o sistemas) en las que están inmersos, induce a que las personas teoricen acerca de sus prácticas y exige que las acciones y teorías sean sometidas a prueba.

Para Latorre (2003), entre las características de la Investigación Acción se encuentran:

- La participación, porque las personas trabajan con la intención de mejorar sus propias prácticas.
- La espiral es introspectiva en ciclos de: planificación, acción, observación y reflexión.
- La creación de comunidades autocriticas de personas que participan y colaboran en todas las fases del proceso de investigación.
- La teorización de la práctica: somete a prueba las prácticas, las ideas y las suposiciones. Es un proceso sistemático de aprendizaje, orientado a la praxis (acción-críticamente informada y comprometida).
- Las reflexiones se registran en un diario personal e implica: registrar, recopilar, analizar nuestros propios juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre.
- Los cambios que afectan a las personas, es un proceso político de toma de decisiones.

- Las técnicas de investigación son muy variadas: entrevista abierta, observación participativa, diario de campo y observación etnográfica, entre otros.

En la Investigación Acción existe una serie de pasos fundamentales para la solución de un problema, los cuales se consideraron para elaborar el presente trabajo, éstos son:



Fuente: elaboración propia con base en Investigaciones de Antonio Latorre (Latorre, 1989, pág. 138)

2. Diagnóstico Socioeducativo

En toda investigación, es fundamental el Diagnóstico con el objeto de recopilar información y datos que permitan conocer y reconstruir las características del Objeto de Estudio, por lo que es elemental seguir una serie de pasos y procedimientos para acercarnos de manera sistemática a la realidad.

El diagnóstico Socioeducativo es el proceso a través del cual se especifican las características del contexto, así como las interacciones de los actores sociales y la existencia de problemas o situaciones susceptibles en el aula, que sean congruentes con las realidades en que se desenvuelve nuestro grupo de trabajo. Porque se tiene el compromiso de formarlos como sujetos con habilidades para modificar su realidad.

a) Contexto Institucional: CEI Tláhuac XII “Arcoíris”

El Centro de Educación Inicial Tláhuac XII “Arcoíris” C.C.T. 09AAC0001M fue fundado en 1998 para dar servicio a hijos e hijas de madres trabajadoras de la comunidad, se ubicó inicialmente en un predio del Frente Popular Francisco Villa, cabe señalar que la mayoría de la población es vulnerable, Protección Civil señaló que el lugar no contaba con las condiciones necesarias de espacio para atender adecuadamente a los niños y las niñas; por tal motivo el plantel se cambia de domicilio, ubicándose actualmente en un lugar céntrico de la Col. Selene C.P 13420, Alcaldía Tláhuac, en la Ciudad de México.

El financiamiento del plantel es sustentado por una cuota mínima de recuperación aportada por los padres de familia, además de recibir apoyo de la fundación Save the Children, encarga de proteger a la niñez. El C.E.I. Tláhuac XII “Arcoíris” C.C.T. 09AAC0001M, está integrado por tres espacios modificados y adaptados como salones, uno está dividido con tabla roca donde se ubican los grados de Maternal y Preescolar I, dos salones más para Preescolar II y III.

El plantel cuenta con los sanitarios necesarios para alumnos y el personal docente, un espacio empleado como salón de usos múltiples, el cual se utiliza también para proyectar películas de interés para los niños, en ese mismo espacio, cuando son días lluviosos, se realizan las actividades de educación física como juegos de mesa y lectura de cuentos.

La entrada principal cuenta con puerta de acceso enrejada, libre de accidentes y, en la parte trasera se ubica un espacio recreativo, el cual también se utiliza para llevar a cabo actividades físicas y festividades conmemorativas. Tiene espacios acondicionados para desarrollar las habilidades motrices de acuerdo a las necesidades de cada alumno. Se cuenta con material didáctico como: pelotas, cuerdas, conos de material reciclado, colchonetas, aros, llantas y un túnel.

La participación de los padres es notable, y en días abiertos cuando se requiere trabajar con sus hijos en actividades físicas, aportan material reciclado para la

elaboración de objetos que nos ayudan hacer más dinámicas las sesiones de educación física.

El Centro de Educación Inicial Tláhuac XII “Arcoíris” C.C.T. 09AAC0001M, ofrece servicio de 9:00 a 14:00 hrs. La plantilla de personal está formada por un Directivo, cuatro docentes frente a grupo que están en proceso de profesionalización, un Profesor de Educación Física, Profesora de Danza, Música, Inglés y un asistente de servicio.

Los niños que asisten al plantel son 25; 7 niñas de 3 a 5 años y 6 meses, 18 niños que fluctúan entre las edades de 2 a 5 años y 6 meses de edad. El plantel se rige con base a los lineamientos, Reglamentos y Programas que la Secretaría de Educación Establece, además de implementar actividades para fortalecer los aprendizajes de los alumnos:

- Club de Lectura

Participan los Padres de Familia y los alumnos de acuerdo a un cronograma de actividades, las actividades que se realizan van de contar cuentos, leer libros y escenificar obras.

- Semana de la Ciencia

Durante el Ciclo Escolar se lleva a cabo la Semana de la Ciencia, en la cual las docentes de los grupos desarrollan actividades respecto a la transformación de la materia, por ejemplo: elaboración de nieve, gelatina, galletas, hotcakes, etc.

- Ruta de Mejora

Se trabaja de acuerdo a los lineamientos de la Secretaría de Educación Pública, con esta herramienta el colectivo docente organiza sus situaciones didácticas para fortalecer las capacidades y habilidades de los niños y las niñas, ejemplo: carrera de autos, juego de boliche, los platillos, etc.

- Actividades Artísticas

Semanalmente a los alumnos se les imparte clase de danza folklórica con el propósito de que desarrollen la coordinación y habilidades motoras.

- Recreo Didáctico

Con el propósito de fortalecer el Lenguaje Oral de los niños, los viernes de cada quince días se realiza en el horario del recreo actividades de canto, en la que los niños interpretan melodías.

- Comité de Protección Civil y Seguridad Escolar

Tiene como propósito promover la cultura de prevención, dar atención a factores de riesgo y fortalecer los de protección para resguardar la integridad física, emocional y social de la comunidad escolar a través de la realización de simulacros.

- Programa “Contra la violencia. Eduquemos para la Paz”

Se implementan talleres dirigidos a los Padres de Familia, los niños y niñas con el objeto de que aprendan el valor del respeto y la importancia de una vida libre de violencia.

En la Alcaldía existen 166 escuelas: 39 de nivel Preescolar, de los cuales 2 son Centros Psicopedagógicos (C.A.P.E.P.) ubicados uno en Villa Centroamericana y otro en Selene, 7 Centros de Desarrollo Infantil, 44 Primarias, 16 Secundarias, 5 de Nivel Medio Superior, 4 de Nivel Superior y una de Posgrado; además 4 centros de capacitación, un Instituto de Programación Informática, una escuela comercial, 41 escuelas privadas incorporadas a la Secretaría de Educación Pública, de las cuales existe una de Educación Inicial, 1 Preescolar, 28 Primarias, 7 Secundarias, 2 Bachilleratos, 2 de Educación Técnica y 41 bibliotecas, la mayor de éstas, es la Biblioteca Central Rosario Castellanos, que se localiza en la Colonia Santa Cecilia (México, 2016, pág. 35).

La población de educación básica se distribuye como parte de la Tabla 1, que como se observa, el mayor número de estudiantes se concentra en primaria y en secundaria es evidente la disminución de la matrícula, como de 8 000 estudiantes.

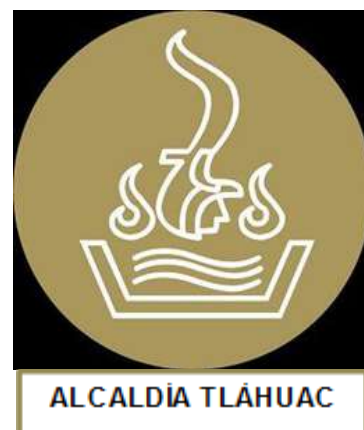
Tabla 1.

Alumnos de 3 y más años inscritos en educación básica escolarizada, ciclos 2014/15 y 2015/16, en la Alcaldía Tláhuac

NIVEL	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
PREESCOLAR	6842	6542	13384
PRIMARIA	20744	20196	40940
SECUNDARIA	12180	11530	23710

(INEGI, 2016, PÁG. 514)

En cuanto a la religión predominante en la Alcaldía, en la Gráfica 1 se observa la población de 5 años y más que profesan o no alguna religión (INEGI, 2010). En la actualidad la religión que profesan los habitantes de Tláhuac es la católica, pero año con año ha decrecido el número de creyentes católico, y aumentado el número de personas que profesan otras religiones. De acuerdo con datos del Instituto Nacional de Estadística y de la siguiente manera: católica (87%); no católica (9.0%), aquellas personas que profesan alguna religión protestante (pentecostales; Iglesia del Dios Vivo, columna y apoyo de la verdad, “La Luz del Mundo”, cristianas; evangélicas, bíblicas diferentes de las evangélicas) y población sin religión (4%) e incluye aquellas personas que no profesan ninguna religión (INEGI, 2010, pág. 154).



Tláhuac está perdiendo la esencia de tranquilidad que anteriormente la caracterizaba, sin embargo el ambiente comunitario influye favorablemente en el desarrollo escolar de los niños al implementar diversos programas de actividades extraescolares para niños y jóvenes, como son clases de música, pintura, danza, teatro, natación, baile, etc., así como recorridos educativos a diferentes museos.

No se puede dejar de lado el ambiente comunitario que influye negativamente en los alumnos: bajo nivel socioeconómico y cultural de la familia, falta de condiciones apropiadas en el hogar para el adecuado desarrollo cognitivo y psicosocial de los

niños, escasa interacción familiar, carencia de comunicación eficiente entre la familia y la escuela, proliferación de las llamadas tienditas en las que hay venta de drogas, así como el incremento de bandas delictivas dedicadas a los asaltos.

b) Contexto comunitario

Antecedentes históricos de Tláhuac

De acuerdo con las fuentes de tradición indígena, los fundadores de Tláhuac fueron los cuitlahuacah, grupo chichimcatl de habla náhuatl, heredero de la cultura Toltecatl, quienes desde Aztlán Chicomoztoc emigraron y se asentaron al sur de la Cuenca de México.

El código Chimalpopoca explica que Cuauhtlotliutecutli, Ihitzin, Ticoatzin, Chalchiuhtzin, y Tlahuacan; fueron quienes fundaron sus pueblos donde existía la gran extensión acuática que formaba el lago de Chalco y Xochimilco. En esa época Tláhuac sufría de inundaciones, sin embargo, logró prosperar gracias al sistema de chinampas.

Con la conquista española hubo diversos cambios, la evangelización de indígenas se llevó a cabo por la orden franciscana, quienes tiempo después, en 1554 cedieron el cargo a los frailes dominicos. En 1929, mediante un decreto presidencial, Tláhuac se convirtió en cabecera de Alcaldía, conformada por siete pueblos originarios: San Pedro Tláhuac, San Francisco Tlaltenco, San Andrés Mixquic, Santiago Zapotitlán, Santa Catarina Yecahuizotl, San Juan Ixtayopan y San Nicolás Tetelco. Actualmente, está dividida en 12 coordinaciones territoriales, después de que a los pueblos originales se sumaron las colonias Zapotitla, del Mar, Miguel Hidalgo, La Nopalera y Los Olivos, además de que existen otras 82 colonias.

En los años cincuenta comienza la urbanización en Tláhuac, con los primeros caseríos que se asentaron en lo que más tarde serían las colonias Miguel Hidalgo, Nopalera y los Olivos. Desde el poniente marchó la urbanización hacia el centro de la Alcaldía Tláhuac, los campos que antes eran de siembra de alfalfa, jitomate, maíz y

otros, comenzaron a ser poblados por habitantes que llegaban de otras partes de México.

Como se anotaba, en Tláhuac se concentran 7 pueblos de origen prehispánico, aún conservan tradiciones culturales y formales: San Juan Ixtayopan, Santiago Zapotitlán, San Pedro Tláhuac, San Francisco Tlaltenco, Santa Catarina Yecahuizotl, San Nicolás Tetelco y San Andrés Mixquic; lugares ecológicos, de esparcimiento y deporte, de historia, de fiestas y de tradiciones ancestrales.

La fiesta principal de San Juan Ixtayopan se celebra del 2 al 11 de enero en honor a la Virgen de La Soledad. Los festejos de San Juan Bautista son del 22 al 24 de junio y la Octava del 29 al 30 de junio. Otras festividades son:

- **Feria del elote:** con el objetivo de fortalecer la economía de los productores del pueblo, desde el año 1993 se celebra en el mes de agosto la Muestra Gastronómica del Elote y el Maíz en la que se disfruta de eventos gastronómicos, artísticos y culturales.
- **Día de muertos:** en la actualidad el pueblo de San Andrés Mixquic, cuenta con una extensión territorial aproximada de 3 kilómetros cuadrados, y ha logrado conservar sus ancestrales tradiciones a la muerte. Cada año se organiza el día de muertos en San Andrés Mixquic, que significa “lugar de quien cuida el agua”.

A partir del 31 de octubre comienzan las festividades en este poblado con tantas costumbres y colores. Cuenta con teatro, música, exposiciones, danza, diferentes tipos de comida y exhibiciones de ofrendas.

El segundo día (1 de noviembre) suenan las campanas a las 12:00 del día, las cuales anuncian la llegada de las almas de los niños y adultos. En el tercer día (2 de noviembre) se realiza la famosa “Alumbrada” en el panteón, donde se rinde homenaje a los muertos que dejaron un recuerdo en este mundo.

A partir de las siete de la noche la gente llega a las tumbas decoradas con flores y encienden cirios. El panteón se llena de luz para mostrarle el camino a los muertos. Por último el día (3 de noviembre) los vecinos van de casa en casa intercambiando fruta, pan y comida, con lo que se da como concluida la festividad de día de los muertos.

- **Semana Santa:** desde 1960 en los pueblos de la demarcación se realiza una de las celebraciones religiosas de mayor relevancia entre sus habitantes, como es la representación de la pasión de Cristo.
- **Baile del Guajolote:** en los 7 pueblos de Tláhuac, se acostumbra el tradicional baile del Guajolote en bodas, bautizos, primeras comuniones y quince años.
- **Celebración de las fiestas del Santo Jubileo:** en distintas fechas en cada uno de los pueblos, con gran algarabía se celebra este acontecimiento de singular importancia para la religión católica, ya que durante 40 horas se expone la hostia Consagrada que representa a Cristo Resucitado.
- **Danzas:** Una de las tradiciones más antiguas dentro de las fiestas de los pueblos de Tláhuac, principalmente de Santiago Zapotitlán, es la Danza de los moros y cristianos, conocida en la región como la “Danza de los Santiagueros”. Zapotitlán, ofrecen el 3 de Febrero un ritual al señor de las Misericordias, organizando la Fiesta de Luces y Música (FLYM), las Mayordomías reúnen recursos para dar un maravilloso espectáculo de luces, música, gastronomía, danzas, oraciones y un derrame impresionante de felicidad.
- **Carnaval:** Tradición arraigada y representativa de San Francisco Tlaltenco y Santiago Zapotitlán, donde participa gente del pueblo con sus respectivos trajes de charros. Actualmente también los pueblos de Santa Catarina y San Pedro Tláhuac, también tienen sus carnavales, los cuales son organizados por diferentes comparsas. Se remonta a finales del siglo XIX.

- **San Nicolás Tetelco** (Hacinamiento de piedras): en este lugar se encuentra el templo de San Nicolás Tolentino, construido a finales del siglo XVII, el cual cuenta con una pila de agua bendita tallada en piedra y una escultura de Cristo Crucificado. Siguiendo la tradición el 15 de mayo se celebra una misa en honor a San Isidro Labrador, para pedirle que no haga falta la Lluvia en sus cosechas.
- **Santa Catarina Yecahuizotl** (Lugar de hormigas): en este pueblo se celebra su fiesta religiosa en honor a Santa Catarina el 25 de noviembre; el 12 de diciembre, El Barrio de Guadalupe, el 29 de septiembre Barrio San Miguel, el 25 de julio, el Barrio de Santiago y el 8 de diciembre el barrio de la Concepción. Su iglesia data del año 1647, está construida con piedra de tezontle, cuenta con un atrio en el cual se observan cuatro capillas esquinadas cada una de éstas (web&design, s.f.).

La comunidad de Tláhuac

La investigación se realiza en la Alcaldía de Tláhuac, ubicada al sureste de la Ciudad de México, a 60 kilómetros del Zócalo capitalino colindando al norte y noreste con la Alcaldía Iztapalapa, al oriente con el municipio Valle de Chalco Solidaridad del Estado de México, al poniente con la Alcaldía de Xochimilco y al sur con la Alcaldía de Milpa Alta. A pesar de que Tláhuac conserva su imagen rural y su estampa campesina, esta alcaldía es víctima de lo que los especialistas llaman “La mancha urbana”, que crece a gran velocidad y paulatinamente va desdibujando el perfil originario. Ver Figuras 1 y 2 para ubicar Tláhuac en el Estado de México.



Fig. 1 Mapa de la CdMx.



Fig.2 Mapa de Alcaldía Tláhuac

La Alcaldía tiene una superficie de 5.75% del total de la Ciudad de México (8,534.62 hectáreas); el 39.1% es de superficie urbana, con 2,860 ha y el 60.9% es de zona de conservación ecológica con 5,674 ha dentro de esta cifra, 4,030 ha se dedican a sus agropecuarios y el resto corresponde a la zona inundable de la Ciénega.

Está localizada en la Cuenca del Valle de México, la región fisiográfica de la Altiplanicie Mexicana, dentro del eje Neovolcánico Transmexicano. Esta cordillera volcánica es una estructura de 20 a 70 km de ancho y 900 km de largo. Hacia el norte se encuentra la Sierra de Santa Catarina, constituida por un grupo de cineritos, las rocas que predominan son basaltos y andesitas. Hacia el sur se encuentra el volcán Tehuitli con altura de 2,700 MSNM.

En la Alcaldía de Tláhuac se cuenta con medios de comunicación masivos, (televisión, radio, periódico, revistas, internet, cine). Así como también medios de comunicación auxiliar o complementaria (mini carteles en centros comerciales y en paradas de autobuses). Se cuenta también con dos edificios de oficinas de correos, un inmueble que donde se ubican oficinas de Teléfonos de México, dos oficinas de Telégrafos, así como tres paraderos de autobuses un sitio de taxis.

La vialidad principal de la Alcaldía es la Avenida Tláhuac, que comunica a la Alcaldía con las entidades vecinas de Iztapalapa y Coyoacán, en ella se concentran las rutas de transporte delegacional y las de cruce con destino a Milpa Alta, parte de Xochimilco y Valle de Chalco en el Estado de México. Esta avenida se inicia en la Avenida Ermita Iztapalapa, Delegación Iztapalapa, continúa hacia el Sur por medio del par vial que forma con F.F.C.C. San Rafael Atlixco, cruza la Cabecera de Tláhuac, hasta llegar a Tulyehualco, donde se conecta con la Avenida División del Norte y se convierte en Avenida del Comercio cruzando San Juan Ixtayopan, para llegar a San Antonio Tecómitl en la Alcaldía Milpa Alta donde continúa por la Avenida 5 de Mayo a los poblados de Tetelco y Mixquic.

Al Oriente se comunica desde San Pedro Tláhuac con Valle de Chalco, a través de la Calzada Tláhuac Chalco y por el Eje 10 Sur al poblado de Santa Catarina y la Carretera México Puebla. Como vialidades de nivel secundario cuya función es

establecer comunicación con la Avenida Tláhuac, se definen las siguientes: 1. Avenida La Turba que conecta con Piraña a Canal de Chalco y con Guillermo Prieto para comunicarse con Avenida Tláhuac. 2. Avenida Emiliano Zapata y Vidal que permiten la comunicación del Eje 10 Sur con la Avenida Tláhuac, a través de San Francisco Tlaltenco. 3. Avenida Estanislao Ramírez, Riachuelo Serpentino, Rivera Cuitláhuac, Reforma Agraria, Canal Nacional, Rafael Castillo, que conforman la red secundaria en las Colonias Selene y el centro en la Cabecera de la Alcaldía.

Con respecto al transporte urbano, corren 19 rutas de autobuses que comunican la Alcaldía con el Sur y Oriente de la Ciudad, con el Estado de México y con los poblados rurales de la Alcaldía (Ixtayopan, Tetelco, Mixquic, Santa Catarina). Estas rutas se concentran en la vialidad principal que constituye la Avenida Tláhuac, también existen varias rutas de microbuses y colectivos, algunas de las cuales se internan parcialmente en Colonias como La Conchita, Selene y Miguel Hidalgo. Tláhuac cuenta también como medio de transporte con la línea 12 del Metro, abarca 20.5 kilómetros que va de Mixcoac a Tláhuac, fue inaugurada el 30 de Octubre del 2012 beneficiando a 2, 646, 806 personas, ver figuras 3, 4 y 5.



Fig. 3. Estación del Metro Tláhuac (Wikipedia.org)



Fig. 4 Estación vista desde la Calle José Bernal (Wikipedia.org)



Fig. 5. Vista del CETRAM Tláhuac (Wikipedia.org)

Existen también moto taxis, que dan servicio entre las colonias de la localidad. Uno de los problemas que se tiene en Tláhuac es la carencia de estacionamientos públicos, razón por la cual es necesario rehabilitar espacios para este uso. (Gobierno del Distrito Federal, 2013, pág. 183).

La Alcaldía de Tláhuac cuenta con atractivos turísticos en los que se combinan armoniosamente los paisajes naturales con el quehacer cotidiano de la comunidad. Se puede encontrar historia, fiestas, tradiciones ancestrales, lugares ecológicos, de esparcimiento y deporte; en cada uno de sus pueblos que la conforman. Entre las reservas ecológicas, se ubican:

- **Los humedales:** es una extensión de reserva ecológica, que cuenta entre 400 y 800 hectáreas, dependiendo de la actividad pluvial; se ubica en la carretera Tláhuac-Chalco. Sitio de gran importancia ya que forma parte de uno de los pocos restos de hábitat húmedo dentro del Valle de México; refugio de aves migratorias provenientes de Norteamérica, así como de especies nativas de estas zonas.

Entre las especies de la fauna existentes en esta zona podemos nombrar las siguientes: rana, víbora, tuza, tlacuache, conejo, murciélago, rata negra, zorrillo, ardilla, musaraña, ajolote, culebra, diversas especies de aves que en suma significan 25 especies diferentes.

- **Bosque de Tláhuac:** es uno de los pulmones de la región Sureste de la Ciudad de México y el más importante espacio natural recreativo del Poniente de la demarcación ubicado en Avenida La Turba a un costado de la Villa Centro Americana; tiene un área total de 72 hectáreas y cuenta con: lago artificial, Minimarquesa, Granja didáctica, vivero, cactáreo, playa artificial, canchas de voleibol, básquetbol, fútbol y fútbol rápido, estadio, pista de atletismo, ciclista gimnasio al aire libre, frontón, circuito para corredores, zona de patinaje, vivero y explanada para eventos culturales.

- **Parque de los Olivos:** data de la época de la colonia, con alto valor simbólico e histórico para los habitantes de la demarcación. En el año 1531 se plantaron árboles de olivo traídos de España por los frailes agustinos; en la actualidad aún se pueden apreciar. En la “Loma” ubicada en este lugar fueron encontrados vestigios que datan del año 400 A .C.
- **Lago de los Reyes:** zona lacustre que constituye un espejo de agua de aproximadamente 1.9 hectáreas; el más extenso del sistema de canales y chinampas de Tláhuac, ubicado en la Cabecera Alcaldía San Pedro Tláhuac; posee un rico ecosistema de flora y fauna, en el que existen 25 especies de aves (algunas en extinción) como las gallaretas, garzas, varias especies de patos, 5 tipos de peces, anfibios, reptiles y mamíferos, además de una variedad de árboles y arbustos.

La Alcaldía también cuenta con los siguientes museos:

- **Museo Regional de Tláhuac:** espacio para el fomento de la cultura de la comunidad, donde se pueden apreciar piezas arqueológicas encontradas en la zona, así como exposiciones nacionales e internacionales; ubicado en Severino Ceniceros y Andador Hidalgo, San Pedro Tláhuac.
- **Museo Regional de Mixquic:** ubicado a un costado de la iglesia, en él se pueden apreciar esculturas de piedra antropomorfa, figurillas moldeadas, una serpiente en forma cilíndrica, sellos de barro, cuchillos de obsidiana, ollas y jarros y pinturas que datan de los años 1200-1500 D.C., las piezas presentan diversas características que permiten ubicar la presencia de culturas en esta región, como la tolteca y la teotihuacana. Cabe mencionar que la zona arqueológica de Mixquic está conformada por el Templo y ex convento de San Andrés Mixquic, el atrio de la iglesia y el panteón. (Celis, 2007, pág. 79)

En Tláhuac existen un total de 4 gasolineras, distribuidas en la colonia La Nopalera, Barrio Santiago Centro, Barrio Santa Ana y Barrio San Miguel. Con relación a gaseras, dentro de la Alcaldía se ubican dos que se localizan en la colonia Ampliación Santa Catarina. Existen 19 industrias químicas, destacando el caso de la colonia La Nopalera que cuenta con 4 establecimientos (21% del total), colonias con dos industrias químicas son: Los Olivos, Las Arboledas, La Turba, Selene y Ampliación Santa Catarina.

En el caso de gasolineras, gaseras e industrias químicas es necesario considerar las disposiciones que establece la Ley de Protección Civil de la Ciudad de México, particularmente en su Artículo 9, fracción VII, en el sentido de observar las normas de seguridad y de informar de manera oportuna y precisa a la autoridad sobre la inminencia y ocurrencia de una calamidad y, en su caso, asumir las responsabilidades legales a que haya lugar.

En relación a las zonas con riesgos geológicos, que se refieren a las que presentan problemas para la construcción de inmuebles, con posibilidades de mayor vulnerabilidad por sismos, se localizan en: a) Colonia los Olivos, zona Sureste de la colonia y colindancia con la Colonia del Mar; b) Colonia del Mar, zona Poniente; c) Tlaltenco, colonia Las Puertas; d) Santa Catarina, Barrio La Concepción-Ampliación Santa Catarina; e) San Juan Ixtayopan, Barrio de la Asunción; f) Mixquic, Barrio de Los Reyes; g) Tetelco, El Pueblo; y h) en la Villa Centroamericana. Adicionalmente existe una falla sísmica al Sur de la Avenida Tláhuac, la cual debe marcarse y delimitarse, para evitar la construcción en altura y una falla geológica entre San Juan Ixtayopan y San Andrés Mixquic.

Existen zonas de derrumbes, principalmente en San Juan Ixtayopan, en el Barrio de San Agustín. También, problemas de encharcamientos fundamentalmente en las zonas urbanas, por el funcionamiento deficiente del drenaje. Los sitios con estos problemas son: a) Colonia Olivos, Avenida Tláhuac frente al centro comercial, calle Morelos entre Buena Suerte y Destino, b) Colonia Nopalera, calles Gitana, Muzio Clementi, Francisco José Ayón y Ricardo M. López c) Colonia Miguel Hidalgo, calles

Guillermo Prieto, Pérez Castelán y Conrado Pelayo, d) Zapotitlán, Avenida Tláhuac, calles Aquiles Serdán e Independencia; e) Tlaltenco, Avenida Tláhuac, calles Acueducto, Castores, zona Norte de las Colonias Estación y Zapotitlán; f) Tláhuac, Centro de la Colonia San José, Barrio San Miguel, calles de Rafael Castillo, Avenida Tláhuac-Chalco, Colonia La Habana, calles Reforma Agraria, Rafael Castillo, inmediaciones del Río Amecameca; g) Mixquic, inmediaciones del Río Amecameca del Barrio de Los Reyes; h) Tetelco, en la Colonia Tepantitlamilco, calles Independencia y Zapata.

Estas zonas aumentan su problemática en la época de lluvia, por lo que deben tomarse en cuenta previsiones para darle mantenimiento y desazolve al alcantarillado existente. Y próximamente entrará en funcionamiento un gasoducto de PEMEX que pasa por las Colonias Las Arboledas, la Turba, los Olivos y su ampliación. En estas Colonias se debe tener cuidado de no promover construcciones que impliquen perforaciones en las calles por donde pasa el gasoducto, así como disponer de los dispositivos de emergencia para algún caso de explosión. Asimismo, es conveniente considerar las especificaciones que el Reglamento de Construcción determina en materia de comunicación y prevención de riesgos, en su Capítulo IV, “para los predios aledaños al ducto, así como realizar estudios de impacto urbano pertinentes y llevar a cabo una constante vigilancia, mantenimiento y detección de fugas” (Basilio, 2012, pág. 34).

En lo que respecta a vivienda, en el 2010 se registraron en la Alcaldía 91,242 viviendas particulares habitadas; esto es 9,465 viviendas más que en 1980. Durante el período comprendido entre 2000-2005, Tláhuac ocupa el tercer lugar de las jurisdicciones con mayor ritmo de crecimiento de viviendas particulares, cuya tasa de crecimiento es de 3.1 por ciento. El promedio de ocupantes por vivienda para el 2010 es de 4.3 persona. Veinticinco años atrás, este promedio correspondía a 6.0; es decir, el grado de hacinamiento tiende a reducirse.

Lo que respecta a la situación en el trabajo, es de destacar que la población de la Alcaldía presenta condiciones de trabajo más desfavorables respecto a la Ciudad de

México, por identificarse un porcentaje mayor de población empleada como Jornaleros y Peones (representa el 6.72% de la población empleada en la entidad), que trabaja sin remuneración (trabajadores familiares sin pago 0.51% mayor que y se reduce el porcentaje de empleados que se desarrollan como patrones (1.54% cuando en la Ciudad de México debería representar alrededor del 3.23%).

En cuanto a cultura, cada uno de los 7 pueblos que conforman la Alcaldía Tláhuac, cuenta con casas de cultura en las cuales se imparten talleres de diferentes actividades, que van desde clases de guitarra, danza folclórica, música, teatro, danzón, teatro, taller de lectura, etc. (Web&Design, 1997, pág. 21).

c) Análisis de las prácticas socioeducativas en situación.

La práctica docente implica registrar, recopilar, analizar juicios, reacciones e impresiones en torno a lo que ocurre dentro del aula; exige llevar un diario personal en el que se registran reflexiones acerca de las actividades realizadas con los alumnos con la intención de mejorar las ideas a través de la investigación, a diferencia de otras experiencias sociales en las que se involucran los niños.

DIMENSIÓN PERSONAL

En virtud de que me dieron la oportunidad de estar al cuidado de niños de 1 a 5 años 11 meses de edad en un Centro de Educación Inicial, la cotidianeidad y el trabajo que realizaba con ellos fue lo que me motivó prepararme profesionalmente para proporcionarles una atención de calidad.

El trayecto no ha sido fácil, se han entrelazado sentimientos de éxito y fracaso, pero nunca es tarde para alcanzar la profesionalización y el éxito.

DIMENSIÓN INSTITUCIONAL

El Jardín de Niños “ARCOÍRIS”, Plantel en el que laboro y desarrollo mi práctica docente, es el escenario donde se lleva a cabo la socialización profesional, así como también se aprenden tradiciones, costumbres y normas.

DIMENSIÓN INTERPERSONAL

En esta dimensión intervenimos todas las personas que estamos implicadas en la educación y desarrollo de los niños: Directores, Docentes, Madres, Padres de Familia y alumnos.

DIMENSIÓN SOCIAL

Desarrollo mi práctica docente de acuerdo a las indicaciones emitidas por el Directivo, procurando realizarla en los tiempos establecidos y respetando las actividades que imparten otros docentes a los alumnos. Participando también con otros sectores educativos cuando es necesario. (Concurso de pastorelas. De bandas de guerra, etc.).

DIMENSIÓN DIDÁCTICA

A través de las actividades didácticas, oriento, facilito y guío a los alumnos para que en colectivo construyan y compartan sus conocimientos.

DIMENSIÓN VALORAL

Llevo a cabo actividades educativas, en la cuales menciono los valores personales, creencias, actitudes y juicios.

Después de realizar el análisis anterior, se considera la importancia de realizar una planeación de actividades para el logro de los aprendizajes esperados en los niños y las niñas; así como para el desarrollo del pensamiento, la interacción y la reflexión.

Otro aspecto primordial es observar la práctica de los valores que aplican los alumnos en la escuela y en el aula.

A través de la observación minuciosa en el aula, pude percatarme que algunos niños y niñas no saben autorregularse, por consiguiente no controlan sus emociones al realizar diferentes actividades en la escuela; se confrontan con sus compañeros, no comparten los materiales y no acatan indicaciones de la docente.

Asimismo conversando con los pequeñitos, pude darme cuenta que en ocasiones llegan al plantel sin ánimo de participar en las actividades por causa de su estado emocional, esto debido a que en casa sus padres no les manifiestan palabras de afecto y aliento.

Entre esos casos, se detectan tres niños que no presentan las actividades encargadas por la docente para realizar en casa, y al cuestionarles el motivo por el que no las realizaron, responden que sus padres están ocupados en sus propias actividades.

3. Elección y análisis de una problemática significativa.

En algunos de los temas ligados a la educación el aprendizaje tiene su génesis en un problema, y es el referente a la dificultad de tomar decisiones para la resolución de problemas concretos en la realidad de aula y en la cotidianeidad por parte de los alumnos.

Para la delimitación del problema se realizó la observación de los alumnos del grupo de 2º del Centro de Educación Inicial Tláhuac XII “Arcoíris” durante seis semanas, comprendidas del 15 de Enero al 22 de Febrero del 2018, posteriormente se elaboró un instrumento (ver Anexo 1).

3.1 Elementos de la teoría que me ayudan a comprender mi problemática.

Para la elaboración de este proyecto se consideró la teoría de Albert Bandura, este teórico creó la teoría Socio-Cognitiva, la cual en sus inicios se llamaba aprendizaje social o aprendizaje por observación.

Principios básicos:

- El aprendizaje no tiene por qué producir un cambio inmediato en la conducta o el comportamiento. Podemos aprender y no reflejarlo hasta pasado un tiempo o incluso nunca.

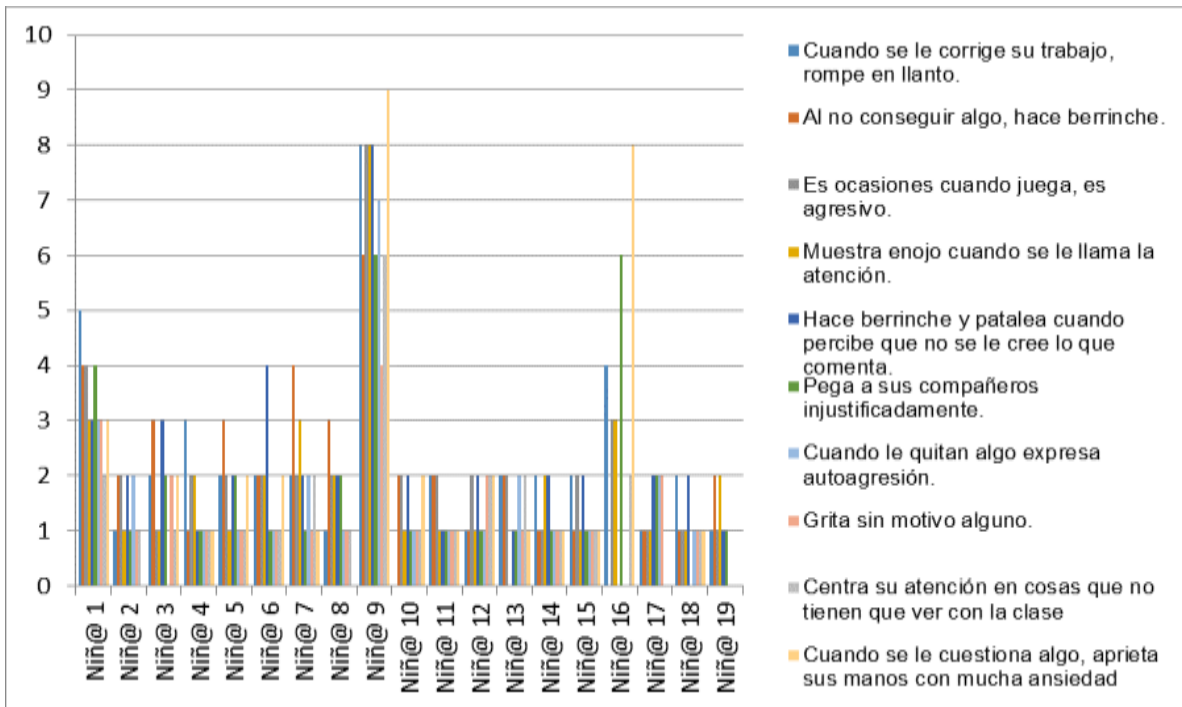
- Las consecuencias de nuestra conducta influyen en el aprendizaje. Este principio es compartido.
- La cognición desempeña un papel fundamental en el aprendizaje. Los conocimientos, expectativas y procesos psicológicos básicos (atención, percepción, memoria, etc.) son determinantes en los resultados que se pueden alcanzar.

3.2. Técnicas e instrumentos que se utilizan, en qué consisten

Para evaluar el comportamiento e interacción de los 19 estudiantes con sus pares y docentes, se aplicó el instrumento de observación correspondiente (Lista de Cotejo. Anexo 1 y Rubrica. Anexo 2).

Con el objeto de tener una visión general de los 19 alumnos respecto a su autorregulación, se elaboró la gráfica comparativa siguiente:

Gráfica 2. Autorregulación del grupo segundo de preescolar



3.3. Análisis de la información de los instrumentos.

Se realizaron actividades con las alumnas de segundo grado del Jardín de Niños “Arcoíris”, detectando que a tres niñas les falta desarrollar la autorregulación y por lo tanto presentan comportamientos como: no seguir indicaciones, molestan a otros compañeros, no ponen atención a las indicaciones de la docente, etc.

Derivado de eso se aplicó el instrumento “Lista de Cotejo” durante dos semanas y de acuerdo a las observaciones realizadas se concluye que para lograr la autorregulación orientada al aprendizaje, es necesario que los alumnos pasen por un proceso y una serie de estrategias de reflexión. Por lo que es de suma importancia incorporar al sistema educativo nuevas visiones psicológicas referentes a la construcción del aprendizaje que lleven a los alumnos a mostrar una variedad de actividades que involucren un proceso educativo formal, orientado por comportamientos conductuales, afectivos, cognoscitivos y sociales.

Se apela a un mismo lema que parafrasea la clásica máxima “no le des un pez, enséñale a pescar”, el argumento sería más que enseñar contenidos, debemos enseñar a los alumnos aquello que les permitirá, en un futuro próximo, ser capaces de aprender esos contenidos por sí mismos. (C. Monereo, 2008, pág. 268). Lo anterior constituye un ejemplo de las ironías de los sistemas educativos, se conoce qué se debe hacer, más nunca se sintetiza en el cómo. En la investigación me he planteado como preguntas:

- ¿Qué es la autorregulación?
- ¿Cuáles son los procesos autorregulatorios básicos?

¿Podría el juego ser una estrategia para la autorregulación de los niños en preescolar?

A continuación únicamente se presentan los resultados obtenidos con las niñas en las que se detectó el problema de autorregulación:

Duración 2 semanas (10 días hábiles)

Leonor 4 años 5 meses

LISTA DE COTEJO

No.	INDICADOR	No. de veces que incidió
1	Cuando se le corrige su trabajo, rompe en llanto.	5
2	Al no conseguir algo, hace berrinche.	4
3	Es ocasiones cuando juega, es agresivo.	4
4	Muestra enojo cuando se le llama la atención.	3
5	Hace berrinche y patalea cuando percibe que no se le cree lo que comenta.	3
6	Pega a sus compañeros injustificadamente.	4
7	Cuando le quitan algo expresa autoagresión.	3
8	Grita sin motivo alguno.	3
9	Centra su atención en cosas que no tienen que ver con la clase.	2
10	Cuando se le cuestiona algo, aprieta sus manos con mucha ansiedad.	3

Duración 2 semanas (10 días hábiles)
Fátima Camila 4 años 8 meses

LISTA DE COTEJO

No.	INDICADOR	No. de veces que incidió
1	Cuando se le corrige su trabajo, rompe en llanto.	8
2	Al no conseguir algo, hace berrinche.	6
3	Es ocasiones cuando juega, es agresivo.	8
4	Muestra enojo cuando se le llama la atención.	8
5	Hace berrinche y patalea cuando percibe que no se le cree lo que comenta.	8
6	Pega a sus compañeros injustificadamente.	6
7	Cuando le quitan algo expresa autoagresión.	7
8	Grita sin motivo alguno.	4
9	Centra su atención en cosas que no tienen que ver con la clase.	6
10	Cuando se le cuestiona algo, aprieta sus manos con mucha ansiedad.	9

Duración 2 semanas (10 días hábiles)

Victoria 4 años 5 meses

LISTA DE COTEJO

No.	INDICADOR	No. de veces que incidió
1	Cuando se le corrige su trabajo, rompe en llanto.	4
2	Al no conseguir algo, hace berrinche.	0
3	Es ocasiones cuando juega, es agresivo.	3
4	Muestra enojo cuando se le llama la atención.	3
5	Hace berrinche y patalea cuando percibe que no se le cree lo que comenta.	0
6	Pega a sus compañeros injustificadamente.	6
7	Cuando le quitan algo expresa autoagresión.	0
8	Grita sin motivo alguno.	0
9	Centra su atención en cosas que no tienen que ver con la clase.	2
10	Cuando se le cuestiona algo, aprieta sus manos con mucha ansiedad.	8

4. Planteamiento del problema.

a) Definición y delimitación

En toda investigación científica, es relevante definir la problemática, así como también el procedimiento de las determinaciones metodológicas, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación.

Después de observar que el comportamiento en el aula es una limitante para que los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños “Arcoíris” interactúen con sus pares al realizar diferentes actividades, se determinó emplear juegos didácticos para que sean capaces de saber manejar sus emociones.

Por ello, plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

¿Qué estrategia se requiere para fomentar la autorregulación en los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños “Arcoíris”?

La base del éxito en la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa, es la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior.

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia que se requiere para favorecer la autorregulación en los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños “Arcoíris” es el desarrollo de actividades lúdicas.

Se consideran las teorías en las cuales se encuentra el tema de investigación.

Los aspectos que serán abordados en esta Propuesta son los siguientes:

- Autorregulación.
- Los diferentes tipos de juego para el logro de la autorregulación de los niños.
- Emociones.
- Objetivo General.
- Objetivos específicos.

5. Diseño de la Propuesta de intervención.

Planear y llevar a cabo actividades educativas lúdicas para los niños y las niñas de segundo grado del Jardín de Niños “ARCOÍRIS”, se autorregulen, trabajando en lo colectivo e individual, a partir de una metodología de investigación acción participativa.

Se espera que considerando los aspectos comunes de las teorías de autorregulación, se culmine satisfactoriamente el proyecto, pero continuar siempre con la práctica. Se aplicarán actividades en donde se trabajará con todo el por equipos, no se les permitirá la discriminación, se les motivará y se les compartirán responsabilidades, las actividades se irán ajustando de acuerdo a las necesidades de los niños y las niñas. Se involucrarán actividades físicas (macro gimnasia).

La propuesta de intervención está integrada por cinco sesiones:

- Juegos organizados
- Juegos de mesa
- Murales
- La Ludoteca
- La Biblioteca

a) Nombre de la Propuesta.

“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA AUTORREGULACIÓN DE LOS ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DEL JARDÍN DE NIÑOS ARCOIRIS”.

b) Fundamentos teórico-pedagógicos de la propuesta.

En toda investigación es de suma importancia la teoría como referente de la práctica docente, a continuación se mencionan fundamentos teóricos considerados para el logro de la autorregulación de los alumnos de segundo del Jardín de Niños “Arco Iris”, mediante la Intervención Pedagógica enfocada en el juego.

La perspectiva del juego para la SEP

La Secretaría de Educación Pública (2011) se centra en los procesos de aprendizaje de las alumnas y alumnos atendiendo sus necesidades específicas para mejorar las competencias que permitan su desarrollo personal. Asimismo propone bases para que cada docente en cada centro de trabajo reflexione sobre su práctica individual y colectiva. Es importante mencionar que esas bases están organizadas en tres rubros:

- Características infantiles y procesos de aprendizaje
- Diversidad y equidad.
- Intervención educativa.

Considerando el tema del presente Proyecto, es primordial considerar el juego, debido a que éste potencia el desarrollo y el aprendizaje en las niñas y los niños porque les permite expresar su energía y necesidad de movimiento, al adquirir formas complejas que propician el desarrollo de competencias.

En el juego no sólo varían la complejidad y el sentido, sino también la forma de participación: individual, en parejas y colectivos (SEP, Programa de Estudio 2011, 2012, pág. 19). Considerando las características infantiles, los niños y las niñas cuando participan en juegos colectivos, manifiestan mayor autorregulación y aceptación de las reglas, así como los resultados del juego. (SEP, Programa de Estudio 2011, 2012, pág. 21).

En el Nuevo Modelo Educativo (2017), la Secretaría de Educación Pública promueve entre los niños y las niñas la convivencia y las interacciones en los juegos entre pares, construyen la identidad personal, aprenden a actuar con mayor autonomía, a

apreciar las diferencias y a ser sensibles a las necesidades de los demás (SEP, 2017, pág. 60).

El juego

De acuerdo con los estudios realizados por Irene López Chamorro (2017), algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos. En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Spencer (1855) lo consideraba como el resultado de un exceso de energía acumulada. Mediante el juego se gastan las energías sobrantes. Lázarus (1883), por el contrario, sostenía que los individuos tienden a realizar actividades difíciles y trabajosas que producen fatiga, de las que descansan mediante otras actividades como el juego, que producen relajación.

Groos (1898, 1901) define el juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. Para el autor, el juego consiste en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta, el fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Una vez empezado el siglo XX, nos encontramos, con Hall (1904) que asocia el juego con la evolución de la cultura humana: mediante el juego el niño vuelve a experimentar la historia de la humanidad. Freud, por su parte, relaciona el juego con la necesidad de la satisfacción de impulsos instintivos de carácter erótico o agresivo, y con la necesidad de expresión y comunicación de sus experiencias vitales y las emociones que acompañan estas experiencias. El juego ayuda al hombre a liberarse de los conflictos y a resolverlos mediante la ficción.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología. Jean Piaget

(1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo.

Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.

Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). (Neira, 2010, pág. 70).

Además, Piaget (196) también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Considerando las contribuciones teóricas de Piaget, durante la primera infancia los jugadores de cuatro a seis años intentan imitar los ejemplos de los mayores y observan incluso algunas reglas, pero cada uno de ellos no conoce más que una parte de las mismas y, durante el juego, no se preocupa en absoluto por las reglas del vecino, cuando éste es de su misma edad: cada uno juega a su modo, sin ninguna coordinación. Es más, cuando se pregunta a los pequeños quién ha ganado, al final de una partida, se provoca en ellos una evidente sorpresa, puesto que todo el mundo gana a la vez y ganar significa haberse divertido uno mismo.

Por otra parte, la palabra «ganar» adquiere un significado colectivo: se trata de triunfar después de una competición reglamentada, y es evidente que el reconocimiento de esta victoria de un jugador sobre los demás, así como la ganancia de canicas que es la consecuencia de este juego en particular, supone la existencia de discusiones bien elaboradas y concluyentes.

Así mismo el monólogo colectivo se encuentra en los juegos colectivos o en los juegos que poseen determinadas reglas: en una partida de bolos, por ejemplo, los grandes se someten a las mismas reglas y ajustan exactamente sus juegos individuales los unos a los otros, mientras que los pequeños juegan cada uno para sí, sin ocuparse de las reglas del vecino. Haciendo una reflexión de lo anterior se concluye que el niño no habla únicamente a los demás, sino que se habla a sí mismo sin cesar en monólogos diversos que acompañan sus juegos y su acción. (Piaget, 1964, pág. 203)

Entre las principales modalidades conocidas del juego, de acuerdo con Irene López Chamorro (2017), se pueden mencionar los siguientes tipos:

- **Activos:** los juegos activos son aquellos en donde dos personas o más comparten tiempo, interactuando entre sí físicamente, mentalmente y muscularmente, lo que significa que se conjuga la mente con su entorno muscular permitiendo un perfecto funcionamiento de lo que es la máquina más exacta y compleja creada por la naturaleza como lo es el cuerpo humano.
- **Pasivos:** son aquellos juegos donde el acto físico no es necesario en el cual una o varias personas realizan actividades donde se aplica más el razonamiento y la creatividad que la fuerza bruta, este tipo de juegos en su mayoría son de observación, de mesa, juegos de tableros, de cartas, condados, de escritura o lectura, de armar como los puzzles, son los que donde el intelecto y la imaginación son el principal elemento.
- **Cooperativos:** esta modalidad de juego es la suma de todos los logros que un equipo tiene en común para llegar a determinada meta, como el logro de cada

uno de los integrantes, ya que el logro y el éxito de un miembro es de todo el equipo, es decir; los participantes que lo componen no compiten entre sí, sino que se apoyan ya sea que ganen o pierdan lo hacen como grupo o equipo.

- **Competitivos:** son aquellos en donde varias personas participan de manera individual y cuya finalidad es alcanzar una determinada meta o un logro, en este tipo de juegos se impone el objetivo personal e individual por encima del colectivo, midiendo el esfuerzo y las capacidades entre los competidores, se excluye totalmente los objetivos y los logros de los demás participantes puesto que el fin es alcanzar el éxito con el fracaso de los demás.
- **De mesa:** aquellos que como su nombre lo indica, se juegan sobre un tablero o superficie plana; por lo general estos suelen implementar la utilización de figuras o fichas las cuales se colocan encima del tablero, las reglas del mismo van a depender del tipo de juego, pueden participar en ellos una o varias personas.
- **Tradicionales:** son aquellos juegos característicos de determinada región o país, por lo general estos son llevados a cabo sin la necesidad de utilizar juguetes o algún tipo de tecnología, solo se necesita emplear el propio cuerpo o de herramientas que se pueden obtener fácilmente de la naturaleza (piedras, ramas, tierra, flores, etc.) también los objetos de uso domésticos como botones, hilos, cuerdas, tablas, etc.
- **Populares:** estos juegos van pasando de generación tras generación y forman parte de la cultura de los pueblos o las poblaciones en donde se realizan, estos suelen reflejar las necesidades y experiencias de dichas localidades e inclusive ayudan a educar a las nuevas generaciones. Normalmente son juegos espontáneos, creativos y motivadores.
- **De naipes:** esta modalidad de juego se caracteriza por la utilización cartas hechas con cartulina que se encuentran decoradas o impresas con distintos

dibujos, formas, números y colores, se cree que estas barajas fueron creadas por las antiguas civilizaciones con la finalidad de ser utilizadas para la adivinación, por con el pasar de los siglos han dado paso a una infinidad de juegos donde la principal herramientas son los naipes.

- Videojuegos: estos son aquellos tipos de juegos electrónicos en el que se encuentran involucradas una o más las cuales interactúan una con la otra, es decir, es cualquier juego digital interactivo y cuyo objetivo primordial es divertir por un lapso de tiempo prolongado, utilizando soportes de interface como los ordenadores, las videoconsolas, las consolas portátiles o máquinas recreativas.
- De rol: son conocidos comúnmente como juegos de simulación, se consideran una experiencia con herramientas de desarrollo imaginativo y destreza, con una infinidad de materiales de apoyo, fomentando la socialización entre diferentes personas, de distinto sexo y edades, como un aprendizaje activo. Puesto que se debe a un aporte sobre ensayo y error se aprende de manera experiencial.

Los juegos representan una parte importante en la vida de cada persona, ya que sin importar la religión, raza o cultura, ha sido participe de alguna de estas actividades, ayudando a incentivar las diferentes áreas del desarrollo del niño o niña que actúa dentro del juego, físicamente ayuda a la correcta coordinación de las distintas partes del cuerpo, ayuda a ampliar las capacidades motoras y a descubrir nuevas sensaciones, a nivel intelectual se estimula la capacidad de razonamiento, se incentiva a la imaginación y la creatividad, también se puede desarrollar en gran manera el lenguaje, en el ámbito social enseña al niño a regirse por una serie de normas ya impuestas, desarrolla la responsabilidad y el autocontrol además de fomentar la participación y la cooperación con los demás, por último lo ayuda a expresarse de manera libre y liberar tensiones, también puede aumentar el autoestima y al desarrollo de la personalidad.

Aunque los juegos suelen ser actividades distintivas de los niños en determinados momentos los adultos pueden ser partícipes de ellos, liberando de esta forma el estrés que genera el día a día. (Chamorro, 2017, pág. 19)

La autorregulación

La autorregulación es una competencia que permite a los alumnos activar las estrategias de aprendizaje necesarias para alcanzar los objetivos establecidos. Se pueden distinguir siete grandes teorías sobre autorregulación: operante, fenomenológica, procesamiento de la información, sociocognitiva, volitiva, vygotskiana y constructivista. (López, 2017, pág. 136)

Es la habilidad de una persona para controlar su comportamiento, se desarrolla con el tiempo, e involucra muchos aspectos del desarrollo social, emocional y cognitivo. Puede también ser considerada como la integración exitosa de la emoción (de lo que siente un niño) y la percepción (lo que el niño sabe y puede hacer) dando por resultado un comportamiento apropiado.

Actualmente un tema que ha cobrado importancia en el aula de los preescolares, es la forma cómo los niños aprenden a autorregular sus emociones para lograr una mejor convivencia entre pares así como la disciplina y su aprendizaje. Es la capacidad que permite dirigir la conducta en el sentido que se desea para poder relacionarse e interactuar con las personas en diferentes contextos. Forma parte de la adquisición de habilidades sociales que se empiezan a desarrollar desde muy temprana edad.

La autorregulación es un “proceso formado por pensamientos auto-generados, emociones y acciones que están planificadas y adaptadas cíclicamente para lograr la obtención de los objetivos personales” (Zimmerman, 2000 p. 14).

La palabra Autorregulación, está formada con el prefijo “auto”, utilizado en la formación de palabras con significado de: “uno mismo, por sí mismo, yo mismo, etc.” El término regulación tiene varios usos, en el caso de los niños preescolares se enfoca a que éstos tengan un autocontrol en sus emociones y actitudes, tanto con sus maestras como con sus compañeros.

Características de la autorregulación

- Autorregulación de la conducta, de la motivación y de la cognición.

Finalidad de la autorregulación

- Que los alumnos y alumnas sean autónomos enseñándoles a aprender a aprender.
- El establecimiento de metas con el logro de algunos objetivos por parte de los alumnos.

En el tema de la autorregulación se cuenta con siete teorías en las cuales podemos observar sus aspectos más comunes en el siguiente cuadro:

Tabla No. 1

Comparación de las teorías de autorregulación a partir de sus aspectos comunes

Aspectos comunes de las teorías	Origen de la motivación para autorregularse	Conciencia de autorregulación	Procesos fundamentales	Cómo influye el entorno social y físico	Adquisición capacidad autorregulatoria
Operante Homme (1965)	Estímulos reforzantes	No se reconoce, solo se acepta la reactividad al auto-registro	Auto-monitorización, auto-instrucción, autoevaluación y auto-refuerzo	A través de modelado y refuerzo	Se desarrolla la conducta y se debilita el estímulo asociado
Fenomenológica Maslow (1943), Marsh y Shavelson (1985)	Necesidad de auto-actualización	A través del auto-concepto	Auto-valía y auto-identidad	A través de las percepciones subjetivas del sujeto	Desarrollo de un auto-sistema
Procesamiento de la información Johnson-Laird (1988)	Históricamente no se enfatiza la motivación	A través de la auto-monitorización cognitiva	Almacenaje y transformación de la información	Cuando el entorno se transforma en información a procesar	Aumenta la capacidad del sistema para procesar información
Sociocognitiva Bandura (1986, 1997)	Autoeficacia, metas y expectativas de éxito	A través de la auto-observación y el auto-registro	Auto-observación, auto-juicios y auto-reacciones	Modelado y fomento de experiencias de dominio	A través de aprendizaje social en cuatro etapas
Volitiva Kuhl (1984, 1987, 2000)	La motivación, basada en expectativas y valores, es un prerequisite para la aparición de la volición	Cuando se está orientado a la acción en vez de al estado	Estrategias para controlar la cognición, la motivación y las emociones	Cuando se utilizan estrategias volitivas para controlar los distracciones del medio	Cuando se adquieren estrategias volitivas de control
Vygotskiana <u>Vygotsky (1962, 1978)</u>	No es relevante excepto por los efectos del entorno social	Cuando se aprende en la zona de desarrollo próximo	Habla egocéntrica y privada	Los niños internalizan el habla a partir del diálogo con los adultos	Aparición del habla privada
Constructivista <u>Piaget (1926, 1932, 1952)</u>	Resolución del conflicto cognitivo o la curiosidad	A través de monitorización metacognitiva	Construcción de esquemas, estrategias o teorías personales	El aprendizaje se produce por conflicto social o descubrimiento	El desarrollo permite al niño adquirir procesos autorregulatorios.

Fuente: cuadro retomado de Tapia, 2014, pág. 47.

Para el desarrollo de este trabajo se considera la teoría de autorregulación socio cognitiva de Bandura, con el propósito de que los niños inicien el conocimiento de sus emociones y las reconozcan para autorregularse, se deben realizar actividades didácticas y divertidas según su edad.

- ❖ De 2 años los niños empiezan a entender que los demás tienen emociones y que pueden ser diferentes a las suyas.
- ❖ De los 2 a los 3 años empieza el periodo de independencia. Etapa egocéntrica que se basa en las palabras ¿Yo? ¿Mío? Con las que demandan la no ayuda del adulto, es en este periodo donde los niños empiezan a responder de buena o mala manera y donde la autorregulación de sus emociones hacen que el niño empiece a juzgarse así mismo.
- ❖ A los 5 años la capacidad auto-regulativa está más desarrollada y aparece una complejidad entre emociones, creencias y expectativas. Es decir, los niños empiezan a relacionar su capacidad cognitiva con las emociones.

A medida que los niños van pasando por las diferentes etapas aprenden más sobre los sentimientos y empiezan a conectar las situaciones que experimentan con las emociones. A lo largo de este desarrollo, la autorregulación y las habilidades del lenguaje van evolucionando y adquiere mayor capacidad para manejar situaciones emocionales complicadas (Martínez, 2017, pág. 83).

Es de vital importancia que padres, escuela y el resto del entorno generen la confianza necesaria en el niño para ayudarlo a desenvolverse de manera óptima en todos los ámbitos de la vida de una manera positiva, productiva, para beneficio de ellos mismos y los demás.

Después de la familia el niño pasa a ser parte de otro contexto que es la escuela, y es aquí donde las Maestras de preescolar adquieren un rol muy importante, debido a que la sociedad otorga al docente la función de dirigir una buena relación con el alumno, y esto se logrará con su guía y con su aporte.

La autorregulación es la capacidad que nos permite dirigir nuestra conducta en el sentido que deseamos y así poder relacionarnos con la gente que nos rodea. Forma parte de la adquisición de habilidades sociales que se empiezan a desarrollar desde muy temprana edad.

El juego como estrategia y proceso para la autorregulación.

Bruner y Garvey (1977), retomando la teoría del instinto de Gras, consideran que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

Lev Semionovitch Vygotsky (1991), explica que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en éste se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria.

Subraya, además, que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores.

La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil.

En esta interacción el lenguaje es el principal instrumento de transmisión de cultural y de educación, pero evidentemente existen otros medios que facilitan la interacción niño-adulto.

La forma y el momento en que un niño domina las habilidades que están a punto de ser adquiridas dependen del tipo de andadura que se le proporcione al niño. A que esta andadura sea efectiva contribuye, por supuesto, captar y mantener el interés del niño, simplificar la tarea, hacer demostraciones, etc., actividades que se facilitan con materiales didácticos adecuados, como pueden ser los juguetes.

Según Vygotsky (1991), el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones reales que ficticias. No obstante, la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño le dedica todo el tiempo posible, a través de él, el niño desarrolla su personalidad y habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y, en general, le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego que fuera de éste (Chamorro, 2010, pág. 37).

El juego es una actividad inherente a todo ser humano. A través de éste, desde la infancia aprendemos a relacionarnos dentro del ámbito familiar, material, cultural y social. Es un concepto muy amplio y de muy ricos matices, lo que hace difícil su categorización. El diccionario de la Real Academia lo contempla como “un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde”. Sin embargo, esta definición es muy subjetiva, y la palabra “juego” demasiado abstracta para tener una definición concisa que abarque todos los conceptos que lo podrían definir.

El juego es una realización que tiende a realizarse a sí misma, no tiene metas o finalidades extrínsecas, sus motivaciones son intrínsecas. El niño se mete en el juego sin una excesiva preocupación por el resultado de la actividad, no teme al fracaso porque la actividad no se organiza para conseguir un resultado concreto.

De acuerdo con Jean Piaget (1965), el juego se observa, mucho antes de que aparezca el lenguaje, un juego de funciones sensorio-motrices que es un juego de puro ejercicio, sin intervención del pensamiento ni de la vida social, puesto que únicamente acciona movimiento y percepciones.

Considerando las aportaciones de Piaget (1964), el comportamiento de los pequeños en los juegos colectivos, demuestra que las primeras conductas sociales permanecen aún a medio camino de la auténtica socialización y su punto de vista propio para coordinarlo con el de los demás, debido a que el pequeño aún está inconscientemente centrado sobre sí mismo.

De acuerdo a las contribuciones de Piaget (1964), la primera infancia es una transformación de la inteligencia que, de ser simplemente sensorio-motriz o práctica, se transforma en pensamiento propiamente dicho, bajo la doble influencia del lenguaje y la socialización. En primer lugar, porque el lenguaje le va a permitir al niño explicar sus acciones, le facilita simultáneamente el poder de reconstituir el pasado, y por tanto de evocar en su ausencia los objetos hacia los que se han dirigido las conductas anteriores, y anticipar las acciones futuras, aún no ejecutadas, hasta sustituirlas a veces únicamente por la palabra sin llevarlas nunca a cabo. Este es el punto de partida del pensamiento.

El lenguaje conduce a los niños a la socialización de las acciones, gracias a él, dan lugar a actos de pensamiento que no pertenecen exclusivamente al yo que las engendra y son situadas globalmente en un plano de comunicación que duplica su alcance.

El propio lenguaje es el vehículo, de los conceptos y nociones que pertenecen a todos y que refuerzan el pensamiento individual mediante un amplio sistema de pensamiento colectivo. En este último pensamiento está sumergido virtualmente el niño cuando puede dominar la palabra.

El juego para la autorregulación en preescolar

El juego en los niños preescolares permite desarrollar habilidades en el manejo de sus emociones para una mejor autorregulación.

La autorregulación es un conjunto de habilidades que permite a los niños a medida que maduran, tener la capacidad de manejar sus emociones y comportamiento de acuerdo con las demandas de la situación.

Existen varias interpretaciones del término “proyecto”, las cuales dependen del punto de vista que se adopte en determinado momento. En diversas definiciones de proyecto se expresa la idea de ordenamiento de antecedentes y datos, con el objeto de estimar la viabilidad de realizar determinada acción. Algunas de éstas son:

- Como fin satisfacer una necesidad, corriendo el menor riesgo posible de fracaso, permitiendo el mejor uso de los recursos disponibles (Gloria, 2015, pág. 274).
- “Modelo de emprendimiento a ser realizado con las precisiones de recursos, de tiempo de ejecución y de resultados esperados” (Ibarrolla, 1972).
- “Una solución inteligente al planteamiento de un problema, tendiente a resolver una necesidad humana” (Sapag y Sapag, 1987).

“Un conjunto de medios ejecutados de forma coordinada, con el propósito de alcanzar un objetivo fijado de antemano” (Chervel y Le Gall, 1991).

c) Propósitos.

Objetivo General

Realizar una investigación con base en la metodología de IA, que me permita ubicar un problema a ser resuelto en segundo grado del C.E.I. "ARCOÍRIS", y posteriormente ubicar las bases conceptuales para solucionarlo a partir del diseño de una propuesta de intervención.

Objetivos Particulares

- ❖ Diseñar un proceso de la investigación con base en la metodología de IA.
- ❖ Integrar los contextos comunitario y escolar en el que se desarrolló el proceso de IA.
- ❖ Construir la plataforma teórico conceptual del juego como estrategia de autorregulación de los alumnos de segundo grado del Centro de Educación Inicial. C.E.I.
- ❖ Diseñar un proyecto de intervención con base en el juego como estrategia de a autorregulación de los alumnos de segundo grado.
- ❖ Aplicar y dar seguimiento al proyecto de intervención con base en el juego como estrategia de a autorregulación de los alumnos de segundo grado de solución a la problemática analizada.

d) Supuestos.

Mediante las actividades realizadas al interior del aula al desempeñar mi práctica docente, me percaté a través de la observación, que no todos los alumnos realizaban con entusiasmo sus actividades y algunos otros no querían integrarse con sus compañeros, por lo que me interesó saber las causas de esos comportamientos para solucionar esas problemáticas, dándome a la tarea de tener una comunicación más

estrecha con los alumnos que de alguna forma incidían regularmente en esas actitudes.

Asimismo para tal efecto se diseñan los instrumentos de intervención que permiten evaluar a los niños de acuerdo a las actividades que realizan en el aula. Cabe hacer mención que se cuenta con los recursos necesarios para llevar a cabo los objetivos planteados.

e) Plan de intervención.

Con el objetivo de solucionar la problemática que se aborda en este Proyecto de Intervención Pedagógica, es importante se vivencie el proceso educativo a partir de situaciones didácticas en las cuales se construyan aprendizajes educativos en los niños.

Se realizarán cinco sesiones, en las cuales se describen las actividades que los niños deben realizar, asimismo el tiempo destinado para llevar a cabo cada una de las sesiones mencionando también los materiales que se utilizarán para el desarrollo de las mismas.

Con el desarrollo de las sesiones se pretende propiciar aprendizajes congruentes con los aprendizajes esperados, generando la adquisición de saberes y adquiriendo otros.

A continuación se describen las sesiones que se desarrollarán:

Núm. de sesión 1	Tema: "Juego de Carreras"		Fecha: 3-Mayo-2018
	Juegos Organizados		Tiempo: 35 min.
<p>Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social. Aspecto: Relaciones Interpersonales</p> <p>Competencia: Acepta a sus compañeras y compañeros como son y aprenden a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.</p> <p>Aprendizaje esperado: Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia, que permiten una mejor convivencia.</p> <p>Propósito: Favorecer a través del juego la colaboración entre los alumnos, fomentando el respeto y la tolerancia, así como la honestidad para propiciar la buena convivencia.</p>			
Momentos	Desarrollo		Materiales
Inicio	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente preguntará a los alumnos si saben lo que es un juego organizado. 2. El grupo presentará sus respuestas y posteriormente, la docente les explicará de qué trata el juego. 3. La docente pintará la carretera y la enumerará del 1 al 10. 		Un dado, gises, bloques para formar carritos, tarjetas para anotaciones
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. El grupo se formará en dos equipos mixtos con niños y niñas. 2. La docente repartirá los bloques que representarán los carritos. 3. Un alumno lanzará el dado y el equipo avanzará de acuerdo al número que cayó en el dado, anotarán en la tarjetita el número que avanzaron. 4. La docente propiciará en el grupo la colaboración entre los alumnos, fomentando el respeto, la tolerancia y la honestidad. 5. El equipo que llegue al número 10 será el ganador. 		
Cierre	<ol style="list-style-type: none"> 1. La docente mencionará cuál es el equipo y se les felicitará por su desempeño. 2. La evaluación será entorno al comportamiento y la forma de respetar su turno. (¿Y la evidencia de los estudiantes que demuestre la autorregulación?) (Anexo) 		

Núm. de sesión 2	Tema: “Los Dados”		Fecha: 8-Mayo-2018
	Juegos de mesa		Tiempo: 40 min.
Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social Aspecto: Relaciones Interpersonales Competencia: Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación y la empatía. Aprendizaje esperado: Acepta gradualmente las normas y comportamiento basados en la equidad y el respeto y las pone en práctica. Propósito: Fomentar el valor de la honestidad de los alumnos al tirar los dados			
Momentos	Desarrollo		Materiales
Inicio	1. La docente mostrará a los niños las láminas con su nombre y les preguntará: <ul style="list-style-type: none"> ● ¿Tienen idea para que se pueden utilizar? ● Les explicará que es para jugar a los “Dados”. ● ¿Saben cómo se juega? 2. La docente, posteriormente, les compartirá las reglas del juego.		Cartulinas con el nombre de cada participante. Plumones. Dados
Desarrollo	1. Formar cuartetos. 2. Mirar los cuatro cuadros enfrente de cada nombre donde va a escribir el número que muestre el dado. 3. Tirar el dado, trazar o situar una ficha en el número del turno donde toca. 4. Respetar turnos sin hacer trampa al tirar los dados. 5. Ser honestos con los números que caen en el dado.		
Cierre	1. La docente compartirá con los alumnos los registros realizados durante la actividad para identificar si existen diferencias y plantear preguntas que se pueden responder a través de la información que registraron en la tabla (¿Dónde hay más? ¿Dónde hay menos?). 2. La docente evaluará si esperan su turno para jugar y también si respetan el número que cayó en el dado. 3. ¿Qué aprendieron? A mostrar una buena actitud los que perdieron.		

Núm. de sesión 3	Tema: ¿Tienes un amigo?		Fecha: 10-Abril-2018
	Murales		Tiempo: 40 min.
<p>Campo Formativo: Desarrollo personal y social.</p> <p>Aspecto: Relaciones Interpersonales.</p> <p>Competencia: Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y aprende a actuar de acuerdo con los valores necesarios para vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.</p> <p>Aprendizaje esperado: Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia que permiten una mejor convivencia.</p> <p>Propósito: Que los niños a través del juego y otras actividades sean capaces de asumir distintos roles, de trabajar en equipo, de apoyarse entre compañeros, de resolver problemas dialogando y de respetar reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella.</p>			
Momentos	Desarrollo		Materiales
Inicio	<ol style="list-style-type: none"> Entregar tapetes a cada alumno para que se sienten formado un medio círculo. Presentación del video cuento “Los dos amigos, el valor de la amistad”. La docente preguntará a los niños ¿Qué significa ser amigos? ¿Por qué es importante tener amigos?, ¿Qué cosas pueden hacerse con los amigos? Se les pedirá elaboren un dibujo referente al tema. 		Hojas blancas, colores, pintura, pinceles, lápices, tapetes.
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> Después de la presentación del video cuento “Los dos amigos, el valor de la amistad”, los niños comprenderán que los amigos deben apoyarse ante cualquier situación. Utilizando su imaginación elaborarán un dibujo mediante el cual interpretarán y asimilarán la importancia de tener amigos, así mismo captarán el significado de dar apoyo mutuo a un compañero y entenderán lo que esto representa. 		
Cierre	<ol style="list-style-type: none"> La docente pegará los dibujos en el salón de clases. La docente cuestionará a los niños: ¿Ayudarías a tu amigo en una situación de peligro? ¿Cuántos amigos te gustaría tener? La docente evaluará el seguimiento correcto de las indicaciones. Así como también si realizan la actividad con confianza y libertad de trabajar en equipo, respetando a sus compañeros. 		

Núm. de sesión 4	Tema: "El pino de los sentimientos" Fecha: 5-Junio-2018	
	Ludoteca Tiempo: 45 min.	
<p>Campo Formativo: Desarrollo personal y social. Aspecto: Identidad personal. Competencia: Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeros y compañeras. Aprendizajes Esperados: Habla acerca de cómo es él o ella, de lo que le gusta y/o disgusta de su casa, de su ambiente familiar y de lo que vive en la escuela. Propósito: Favorecer la expresión de sus sentimientos, blindándole la oportunidad de descubrir y recordar momentos agradables de su vida.</p>		
Momentos	Desarrollo	Materiales
Inicio	<ol style="list-style-type: none"> 1. Informar al grupo que se llevará a cabo una actividad muy divertida que lleva por nombre "El pino de los sentimientos". 2. La docente organizará al grupo por mesas de trabajo, dando instrucciones para desarrollar la actividad. 3. La docente repartirá hojas de color a cada niño. 	Hojas de colores, crayolas, resistol, tijeras.
Desarrollo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Los niños plasmarán sobre la hoja un hecho o recuerdo que los haya hecho feliz o tristes. (Fotografías). 2. Los alumnos permanecerán atentos a las indicaciones y elaborarán su trabajo. 3. Una vez que hayan terminado cada uno de los niños expresarán a sus compañeros lo que plasmaron en la hoja. 	
Cierre	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cada niño pegará su trabajo en el pino y les informaré que se está formando el pino de los sentimientos. 2. La docente comentará al grupo si les gustó la actividad y expresarán lo que sintieron al realizarla. 3. La docente evaluará la forma cómo expresan sus sentimientos al evocar algún recuerdo o contar alguna historia vívida. 4. Que aprendieron? Que todos sus compañeros tienen algo que contar y que les causa diferentes emociones. 	

Núm. de sesión 5	Tema: “Armar un rompecabezas”		Fecha: 19-Junio-2018
	Ludoteca		Tiempo: 45 min.
	Campo Formativo: “ Desarrollo físico y salud ” Aspecto: Coordinación, fuerza y equilibrio. Competencia: Utiliza objetos e instrumentos de trabajo que le permiten resolver problemas y realizar actividades diversas. Aprendizajes Esperados: Arma rompecabezas que implican distinto grado de dificultad. Propósito: Que los alumnos desarrollen sus habilidades.		
Momentos	Desarrollo		Materiales
Inicio	1. Preguntaré a los alumnos si todos conocen qué es un rompecabezas. <ul style="list-style-type: none"> • ¿Alguien sabe armar uno? • ¿Se les dificulta armarlo? 2. Formar 4 equipos de 5 alumnos.		Rompecabezas. Cuaderno para anotaciones.
Desarrollo	1. Mencionaré que hoy realizaremos una actividad que consiste en armar un rompecabezas de más de doce piezas. 2. Les proporcionaré uno a cada alumno del salón. Daré un tiempo adecuado para que lo armen. 3. Se rolarán los rompecabezas.		
Cierre	1. La docente supervisará que los alumnos armen correctamente su rompecabezas y esperen turno para el siguiente. 2. La docente llevará registro del equipo que vaya ganando cada juego. 3. La docente felicitará a los niños por su habilidad y buen comportamiento durante el juego. 4. La docente evaluará las dificultades que tuvieron al iniciar el juego. Y si les fue fácil o difícil armar el rompecabezas? 5. ¿Que aprendieron los niños? A observar y desarrollar sus habilidades cognitivas.		

6. Implementación, seguimiento y evaluación de la propuesta de intervención.

El enfoque teórico de la evaluación en la Educación Preescolar es cualitativo.

Después de haber realizado las sesiones y haber observado el desempeño de los niños y las niñas en cada una de ellas, se aplicó Lista de Cotejo para evaluarlos (Ver Anexo 1), detectándose que **tres** estudiantes presentan el problema de autorregulación.

Duración 2 semanas (10 días hábiles)

Leonor 4 años 5 meses

No.	LISTA DE COTEJO INDICADOR	No. de veces que incidió
1	Cuando se le corrige su trabajo, rompe en llanto.	0
2	Al no conseguir algo, hace berrinche.	0
3	Es ocasiones cuando juega, es agresivo.	1
4	Muestra enojo cuando se le llama la atención.	0
5	Hace berrinche y patalea cuando percibe que no se le cree lo que comenta.	0
6	Pega a sus compañeros injustificadamente.	2
7	Cuando le quitan algo expresa autoagresión.	0
8	Grita sin motivo alguno.	0
9	Centra su atención en cosas que no tienen que ver con la clase.	0
10	Cuando se le cuestiona algo, aprieta sus manos con mucha ansiedad.	0

Duración 2 semanas (10 días hábiles)

Fátima Camila 4 años 8 meses

No.	LISTA DE COTEJO INDICADOR	No. de veces que incidió
1	Cuando se le corrige su trabajo, rompe en llanto.	2
2	Al no conseguir algo, hace berrinche.	0
3	Es ocasiones cuando juega, es agresivo.	2
4	Muestra enojo cuando se le llama la atención.	1
5	Hace berrinche y patalea cuando percibe que no se le cree lo que comenta.	0
6	Pega a sus compañeros injustificadamente.	3
7	Cuando le quitan algo expresa autoagresión.	0
8	Grita sin motivo alguno.	0
9	Centra su atención en cosas que no tienen que ver con la clase.	1
10	Cuando se le cuestiona algo, aprieta sus manos con mucha ansiedad.	1

Duración 2 semanas (10 días hábiles)

Victoria 4 años 5 meses

No.	LISTA DE COTEJO INDICADOR	No. DE VECES QUE INCIDIÓ
1	Cuando se le corrige su trabajo, rompe en llanto.	5
2	Al no conseguir algo, hace berrinche.	4
3	Es ocasiones cuando juega, es agresivo.	3
4	Muestra enojo cuando se le llama la atención.	3
5	Hace berrinche y patalea cuando percibe que no se le cree lo que comenta.	2
6	Pega a sus compañeros injustificadamente.	2
7	Cuando le quitan algo expresa autoagresión.	4
8	Grita sin motivo alguno.	2
9	Centra su atención en cosas que no tienen que ver con la clase.	3
10	Cuando se le cuestiona algo, aprieta sus manos con mucha ansiedad.	3

7) Impacto del Proyecto

Desarrollo de las sesiones e informe de los resultados

Juego de carreras

Fecha de realización: 3-Mayo-2018

Tiempo: 35 minutos.

Número de estudiantes: 17

Inicio

El 3 de mayo se llevó a cabo una actividad denominada “Juego de Carreras”, con los niños de 2º grado, en el salón de clase se les explicó la dinámica del juego, mismo que se desarrolló en el patio, consistió en pintar una carretera, se utilizaron carritos armados de bloques, un dado y un vaso para lanzarlo, como ya contaban con sus tarjetas en la que anotarían sus puntajes, el juego se inició, se formaron dos equipos con 7 integrantes.

Desarrollo

Para desarrollar esta actividad se formaron dos equipos con niños y niñas, la docente proporcionó a los alumnos bloques con los cuales se representaron los carritos, cuando les tocó su turno, un alumno de cada equipo lanzó el dado y otro fue anotando en la tarjetita el número que caía, al final se contaron los puntos y se verificó cual equipo hizo más puntaje y ser el equipo ganador, se realizó la misma dinámica varias veces para que todos los alumnos participaran.

Durante el desarrollo de la actividad se observó buena participación de todos los niños, se mostraron entusiastas y participativos, conviviendo y respetando su turno para tirar el dado.

Cierre

Al finalizar la actividad se mencionó a los niños cual fue el equipo que obtuvo más puntos, felicitándolos por su buen comportamiento, solo una alumna presento mal comportamiento durante el desarrollo del juego.

Se evaluó mediante un diagnóstico conformado por 10 indicadores y los resultados fueron satisfactorios.



Fotografía tomada por la tesista

En la imagen se observa a los alumnos participando en la actividad “juego de carreras”, la docente formó dos equipos uno de 8 integrantes y el otro de 9, todos esperaron su turno de participación y al finalizar realizaron el conteo de los puntos acumulados para saber cuál equipo realizo mayor puntaje, muestran compañerismo, solo una alumna se mostró intolerante y en desacuerdo con los resultados.

Considerando que para el logro de los aprendizajes esperados y las capacidades a favorecer en los niños y las niñas es muy importante el proceso que se realiza en cada una de las sesiones; al final de las mismas se realizará un diagnóstico para evaluarlos, dándoles prioridad a los alumnos que manifiesten problemas en su autorregulación.

Los dados

Fecha de realización: 8-Mayo-2018

Tiempo: 40 minutos

No. de estudiantes: 16

Inicio

Como se señaló anteriormente, el día 8 de mayo, se realizó con los alumnos de 2º grado una actividad llamada “Los dados”, se les mencionó se formarían 4 equipos con 4 integrantes cada uno y se les explicó cómo sería la dinámica del juego.

Desarrollo

Se mencionó a los integrantes de los cuatro equipos que visualizaran las cartulinas divididas en cuatro, en las cuales estaban anotados los nombres de cada uno de los participantes, esto con el propósito de que ubicaran en dónde está escrito el nombre de cada uno de ellos, asimismo los alumnos eligen un representante de cada equipo, para cuando lancen el dado anoten el número de puntos que caiga y coloquen la ficha en el lugar que le corresponda, señalando con una ficha el cuadro con el nombre del siguiente jugador, el dado se tira las veces que sea necesario para que todos los alumnos participen.

Cierre

Al finalizar el juego se les pidió contar los puntos acumulados por cada equipo, el que acumuló más puntos fue el ganador.

Se observó durante la actividad un buen comportamiento de 15 alumnos, se mostraron muy interesados y participativos, sin embargo de los tres a los que se les aplica una alumna, no aceptó al equipo ganador, mostrando falta de autorregulación.



Fotografía tomada por la tesista

En esta imagen se observa a los alumnos jugando con el dado de su preferencia, ya sea uno grande u otro más pequeño, es importante mencionar que durante la actividad, todos esperaron su turno pacientemente, los integrantes de cada equipo mostraron autorregulación y respeto con sus compañeros, únicamente una alumna no estuvo de acuerdo con los resultados, mostrando molestia con el equipo ganador.

Murales: ¿Tienes un amigo?

Fecha de realización: 10-Abril-2018

Tiempo: 40 minutos.

No. de estudiantes: 16

Inicio:

El día 10 de Abril, se realizó esta actividad, primeramente se cuestionó a los alumnos si saben el significado de “amistad”, no todos lo sabían, pero se les mencionó que no se preocuparan, que verían un video de “Valores” para comprenderlo mejor.

Desarrollo

La docente entregó a los alumnos tapetes para que se sentaran formando un medio círculo, les pidió se acomoden cómodamente para que observen el video “Los dos amigos, el valor de la amistad”, les indicó que al finalizar el video realizarían un dibujo en el cual plasmarían lo que ellos entendieran respecto al valor de la amistad, les repartió hojas blancas y de colores para que lo decoren, por sugerencia de los niños la docente hizo recortes de onditas con las hojas de colores para los decorados.

Cierre

Al final de la actividad se volvió a cuestionar a los alumnos, percatándose la docente de que los que no tenían definido el concepto, ya lo entendieron claramente al describir su dibujo.

Durante el tiempo que los niños estuvieron realizando sus dibujos, se pudo observar que lo trabajaron en forma concentrada, mostrando interés en lo que hacían, sin dispersiones.



Fotografía tomada por la tesista

En esta imagen se observa a los alumnos dibujando a su mejor amigo, se puede apreciar que al realizar la actividad lo hacen muy concentrados y entusiastamente, sin distraer a sus compañeros. Cuando finalizaron su trabajo se les pidió lo expusieran ante sus compañeritos y mencionaran a quien consideraban como su mejor amigo.

El Pino de los Sentimientos

Fecha: 5-Junio-2019

Tiempo: 45 minutos.

No. de estudiantes: 17

Inicio

El 5 junio, la docente inició la actividad preguntándole a los alumnos si sabían qué es un sentimiento, algunos expresaron que sí y a los que no sabían se les explicó, posteriormente se les pidió lo describieran.

Desarrollo

Para el desarrollo de esta actividad, se solicitó a los niños tres fotografías, con las cuales realizaron un álbum, en el que plasmaron imágenes que les provocaron diferentes emociones, cuando todos lo terminaron, cada uno de los alumnos expresó lo que recordaban al mirar cada una de esas imágenes, algunos manifestaron que únicamente deseaban hablar de una fotografía, al cuestionarles el porqué, mencionaron: porque les causaba distintas emociones: alegría, tristeza, enojo, nostalgia, etc.

Cierre

Para la docente fue gratificante observar que los alumnos realizaron la actividad de manera ordenada y escucharon con mucho interés lo que cada uno de sus compañeros narraba.

Se observa que cada vez tienen mayor control en su comportamiento, así como una mejor disposición al trabajar las actividades.



En esta imagen los alumnos están observando sus fotografías del álbum que realizaron, expresaron el sentimiento que les provocó cuando vieron cada una de ellas y la mayoría mencionó felicidad al describirla.



Al finalizar la actividad los alumnos realizaron un dibujo de la etapa de su vida que más les gustó así como también mencionaron como eran y que les gustaba. Fue gratificante escuchar que la mayoría de los niños muestran alegría al exponer su dibujo.

Rompecabezas

Fecha de realización: 19-Junio-2019

Tiempo: 45 minutos.

No. de estudiantes: 16

Inicio

El 19 junio, la docente inició la actividad preguntando a los alumnos si sabían armar rompecabezas de 12 piezas, algunos mencionaron que armaban de más piezas, se les comentó que esa sería la actividad del día, pero que se realizaría en el patio con el propósito de que estuvieran más cómodos, se formaron cuatro equipos con cuatro integrantes, el equipo que terminara primero armaría otro de más piezas.

Desarrollo

Para realizar esta actividad se pidió a los alumnos salir al patio, porque se armarían rompecabezas de muchas piezas, todos se mostraron entusiasmados y enseguida iniciaron los comentarios: “yo lo armaré más rápido que tú”, “te ganaré”, “yo armaré uno de muchas piezas”. Durante el desarrollo de la actividad, algunos se apoyaron para lograr su objetivo, en un equipo surgió el descontento, por lo que fue necesario intervenir para calmar sus ánimos, en otro equipo más, una alumna no respetó el número de piezas que le correspondía colocar en el armado del rompecabezas, porque tomó más piezas de lo que se le indicó.

Cierre

Al término de la actividad, se les explicó que no era una competencia, sino un juego en el cual todos participan para aprender, y que todos se deben apoyar cuando no encuentran la pieza correcta, para con esto lograr armar el rompecabezas en el menor tiempo posible.

Se observó en general una participación entusiasta por parte de los alumnos, mostrando una actitud equitativa con sus compañeros.

El comportamiento de los alumnos es cada vez más controlado hasta en la forma de dirigirse a sus compañeros.



Fotografía tomada por la tesista

Aquí se observa el desarrollo de la actividad, la docente proporcionó a los alumnos un rompecabezas por equipo, en esta imagen se puede ver claramente a las alumnas mostrando buen comportamiento y compañerismo al armar el primer rompecabezas.

Cuando terminaron se le brindó uno de más piezas, los integrantes de un equipo lo armaron sin problema alguno y en otro una alumna no respetó la colocación de piezas que le correspondía.

Conclusiones

Después de haber realizado una investigación referente a la autorregulación de los alumnos de segundo grado del Jardín de Niños “ARCOÍRIS”, se diferenciaron los conceptos: juego y autorregulación con el propósito de comprenderlos y tener una visión más clara de cómo se va desarrollando la segunda en la infancia.

Considerando que existe poca difusión para un manejo adecuado de la autorregulación en niños preescolares, se llega a la conclusión que ésta es inherentemente conflictivos, y por consiguiente todo docente debe implementar actividades apoyándose en las competencias y aprendizajes del P.E.P. 2011, que le ayuden al logro de la Autorregulación de los niños con el propósito de no afectar la disciplina y el rendimiento del aprendizaje.

Se estima que una deficiente autorregulación en alumnos en etapa preescolar, es una causa que propicia individuos carentes de asertividad, y que al no tomar conciencia de sus emociones desde temprana edad los puede orillar a “no saber ser” y a “no saber hacer” en cualquier lugar, por lo que esto podría ser la consecuencia de que no han tenido una adecuada educación emocional.

Las distintas teorías estudiadas referentes al juego como estrategia para la autorregulación se trabajaron en cinco sesiones que permitieron realizar este proyecto de intervención, reiterando en que si no se aprende a autorregular las emociones, éstas invariablemente terminarán por dominar al individuo y ponerle barreras para relacionarse con los demás o con sus semejantes.

Desarrollar la autorregulación mediante actividades pedagógicas, es una eficaz herramienta que como docente de preescolar puede ofrecer, para así lograr un potencial cultural y formativo en el marco de un mensaje de objetividad, racionalidad y de paz, inmerso desde el ámbito preescolar al escolar y sucesivamente el niño tendrá la capacidad de convivir y resolver problemas de manera inteligente.

Se logró que las tres estudiantes controlaran sus conductas impulsivas al interior de la escuela, así como mejorar su desarrollo social a través del juego interactuando

con sus pares, creando diferentes formas de comportamiento, para beneficio de su autorregulación. Al trabajar las sesiones con el grupo se observó participación y entusiasmo en la mayoría de los alumnos, todos respetaron las reglas que la maestra les mencionó y cuando notaban que alguno de sus compañeros no realizaba la actividad de acuerdo a las indicaciones recibidas por la docente, de inmediato se apresuraban a apoyarlos para que no se rezagaran en su trabajo.

- **¿Cuántos alumnos desarrollaron lo que pretendías?**

Como es un plantel particular, los grupos están conformados con 12 a 15 alumnos, en esta ocasión se trabajó con 19 alumnos, de los cuales 16 de ellos realizaron sus actividades restando atención y mostrando disciplina, únicamente se observó que tres de ellos se mostraron indiferentes al no saber controlarse ni acatar las indicaciones que se les daban.

- **¿Qué replantearías del marco teórico?**

No replantearía nada porque considero que el trabajo está completo y cubre las expectativas planteadas al inicio, mas sin embargo en el trayecto laboral y de profesionalización personal existiera algo por agregar se haría aplicando el criterio correspondiente.

- **Una mirada reflexiva de tu práctica docente: qué cambiarías y por qué**

En un mundo tan globalizado en el que los avances tecnológicos en las comunicaciones y las redes sociales nos bombardea con un sinfín de información, se requiere de más y nuevos conocimientos, por lo que lograr estudiar un nivel universitario no es suficiente para aprender de todo y para siempre, ante esto cambiaría el concepto que tengo de “estudiar” a necesidad de “conocer y adquirir nuevos conocimientos”.

Actualmente es prioritario que los docentes sean investigadores iniciando al interior del aula y fuera de ella, nutran su espíritu investigativo para identificar problemas o situaciones, se formulen preguntas y descubran lo necesario para conocer o aprender, para aclarar y resolver algún problema.

Bibliografía

Consejería Jurídica y de Servicios Legales (2013). Gaceta oficial de la Ciudad de México, Programa de Desarrollo Alcaldía Tláhuac, 2012–2015. México, Órgano de Difusión del Gobierno de la Ciudad de México, México: CJSL

Hernández Celis, Nadia Argelia y Carolina Trejo Maldonado. (2017). “Cultura y Tradición en los pueblos de Tláhuac”. México, CEDEMUN (Centro Nacional de Desarrollo Municipal), México: INAFED (Instituto Nacional para el Federalismo y el Desarrollo Municipal)

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA (2016). Anuario Estadístico y Geográfico de Ciudad de México. México: INEGI.

López Chamorro, Irene. (2017). El juego en la Educación Infantil y Primaria. España, Editorial Universidad de Extremadura.

López, Inés. (2017). Psicología Educativa, Revista de los psicólogos de la educación. España, Editorial Asociación Científica de Psicología y Educación (ACIPE).

Monereo, Carles, et al. (2018). Ser estratégico y autónomo aprendiendo. España, Editorial GRACO.

Panadero, Ernesto y Jesús Alonso Tapia.(2014). Como autorregulan nuestros alumnos, Modelo de Zimmerman sobre estrategias de aprendizaje. Murcia, Ediciones Anales de psicología.

Pérez Serrano, Gloria. (2015). Elaboración de Proyectos Sociales. Casos prácticos. España, Ediciones Narcea.

Piaget, Jean. (1964). Seis Estudios de Psicología. España, Editorial Labor.

Vázquez Neira, RODRIGO. (2010). El juego en la educación escolar. España, Lulu.com.

Portales

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/escuela-colegio/actividades-de-autorregulacion-en-el-aula-para-ninos/>

<http://www.paot.org.mx/centro/leyes/df/pdf/GODF/GODF/ 25 09%202008 ANEXO 01.pdf>

<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09011a.html>
Enciclopedia de los municipios y delegaciones de México

www.atlas.cdmx.gob.mx/mapas/MR_Tlahuac.pdfcivil

Anexo 1. Instrumento de observación

Indicadores y su frecuencia

Duración 2 semanas (10 días hábiles)

No.	INDICADOR	No. DE VECES QUE INCIDIÓ
1	Cuando se le corrige su trabajo, rompe en llanto.	
2	Al no conseguir algo, hace berrinche.	
3	Es ocasiones cuando juega, es agresivo.	
4	Muestra enojo cuando se le llama la atención.	
5	Hace berrinche y patalea cuando percibe que no se le cree lo que comenta.	
6	Pega a sus compañeros injustificadamente.	
7	Cuando le quitan algo expresa autoagresión.	
8	Grita sin motivo alguno.	
9	Centra su atención en cosas que no tienen que ver con la clase.	
10	Cuando se le cuestiona algo, aprieta sus manos con mucha ansiedad.	

Anexo 2. Rúbrica para evaluar la autorregulación en preescolar

Fecha: _____

Nombre del alumno: _____

Jardín de Niños: _____ Grado: _____ Grupo: _____

Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social

Aspecto: Relaciones Interpersonales

Competencia: Acepta a sus compañeras y compañeros como son y aprenden a actuar de acuerdo con los valores necesarios para la vida en comunidad y los ejerce en su vida cotidiana.

Aprendizaje esperado: Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad y tolerancia, que permiten una mejor convivencia.

Indicadores	No observable	En proceso	Observable
Admite que puede realizar diferentes actividades			X
Reconoce que es importante la participación de todos en una tarea compartida		X	
Acepta desempeñar diferentes roles			X
Asume su responsabilidad en las tareas que le corresponden tanto individual como colectivamente			X
Distingue lo justo o injusto y por qué			X
Reconoce sus derechos para responder sus necesidades infantiles			X
Actúa conforme al valor de colaboración		X	
Muestra respeto a sus compañeros		X	
Tiene tolerancia, lo que le permite una mejor convivencia		X	
Apoya a los compañeros que se lo solicitan			X