



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO 21001:2018**



JUEGOS DE MESA, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

TESINA

PRESENTA

LILIANA MONROY CANO

ASESORA: DRA. GUADALUPE ANTONIA AGUILAR IBARRA

CIUDAD DE MÉXICO.

MAYO DE 2022



**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE
UNIDAD CERTIFICADA BAJO LA NORMA ISO 21001:2018**



JUEGOS DE MESA, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

TESINA

**OPCIÓN ENSAYO PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR**

PRESENTA

LILIANA MONROY CANO

CIUDAD DE MÉXICO.

ABRIL DE 2022

DICTAMEN



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA



Unidad UPN 099 CDMX, Poniente
Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 18 de mayo de 2022

C. LILIANA MONROY CANO

Presente

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de esta Unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo, titulado:

JUEGOS DE MESA, UNA ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL EN NIÑOS DE TERCER GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR

Modalidad TESINA, Opción Ensayo, a propuesta del C. Dra. Guadalupe Antonia Aguilar Ibarra manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se autoriza a presentarlo ante el H. Jurado que se le designará al solicitar su Examen Profesional.

ATENTAMENTE:

S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099
D. PONIENTE

DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN
Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México, Poniente

C.C.P. Archivo de la Comisión de Exámenes Profesionales de la Unidad UPN 099 CDMX, Poniente



La Morena 811, Tercer Piso, Col. Narvarte Poniente, C.P.03020, Benito Juárez, CDMX
Tel. 01 (55) 56 39 03 28 www.upn099.mx



DEDICATORIAS

A Dios porque ha sido mi guía en cada paso que doy e iluminar mi mente.

A Josefina Cayetano Valverde, quien me oriento e impulso a estudiar esta Licenciatura, q.e.p.d.

A mis hijas por su amor, confianza y paciencia que me han tenido durante este tiempo e impulsarme a ser mejor cada día.

A mis padres, por sus sabios consejos y haber sido un ejemplo de vida. Papá siempre estarás en mi corazón y Mamá gracias por seguir guiando mi camino.

A mi esposo por apoyarme y motivarme a continuar en este camino y no desistir.

A la Unidad 099 CDMX Poniente, a la Dra. Guadalupe A. Aguilar Ibarra y a todos los profesores que contribuyeron a mí superación personal.

ÍNDICE

Pág.

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	4
1.2. REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	5
1.2.1. Referente Geográfico	6
A.1. UBICACIÓN DEL ESTADO DE MÉXICO, DENTRO DE LA REPÚBLICA MEXICANA	6
A.2. ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA	7
a) Orígenes y Antecedentes Históricos de la Localidad	8
b) Orografía	12
c) Medios de comunicación	13
d) Vías de comunicación	13
e) Sitios de interés cultural y turístico	14
f) Cómo impacta el REFERENTE GEOGRÁFICO a la problemática que se estudia	15
B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD	16
a)Vivienda	16
b) Empleo	17
c) Deporte	17
d) Cultura	17
e) Religión predominante	17
f) Educación	17
g) El ambiente SOCIO-ECONÓMICO y su influencia en el Desarrollo Escolar de los Alumnos de la Localidad	18
1.2.2. El Referente Escolar	19
a) Ubicación de la escuela	19
b) Status del tipo de sostenimiento de la Escuela	20
c) Aspecto material de la Institución	20
d) Croquis de las Instalaciones Materiales	21
e) La Organización Escolar en la Institución	22
f) Organigrama General de la Institución	23
g) Características de la Población Escolar	23
h) Relaciones e Interacciones de la Institución con los Padres de Familia	24
i) Relaciones e interacciones de la Escuela con la Comunidad	24
1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	24
1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	25
1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	25
1.5.1. OBJETIVO GENERAL	25
1.5.2 OBJETIVOS PARTICULARES	26
1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	26

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	28
2.1.1. Características del Programa de Educación Preescolar 2011 (PEP 2011)	28
2.1.2. Campo Formativo Desarrollo Personal y Social	32
2.1.3. La Teoría de Daniel Goleman	34
2.1.4. ¿Qué son los Juegos de Mesa Infantiles?	38
2.1.5. Beneficios que aportan los Juegos de Mesa para desarrollar la Inteligencia Emocional de niños de 5 a 6 años de edad	40
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO DE ESCOLAR?	42
2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUÁL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?	43

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	44
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA	44
3.3. ¿A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?	45
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR	45
3.5. LA PROPUESTA	45
3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	45
3.5.2. El objetivo general	46
3.5.3. Alcance de la propuesta	46
3.5.4. Temas Centrales que constituyen la propuesta	46
3.5.5. Características del diseño	47
3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?	50
3.6. MECANISMOS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA	50
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA	52

CONCLUSIONES**BIBLIOGRAFÍA****REFERENCIAS DE INTERNET**

INTRODUCCIÓN

El trabajo que a continuación se desarrolla, establece el tema de investigación que son los Juegos de Mesa como estrategia didáctica para el desarrollo de la Inteligencia Emocional en niños de Tercer Grado de Educación Preescolar, resaltando la importancia que tiene el juego ya que desde pequeños muestran interés a través de él y con ello aprenderán a regular sus emociones y la inteligencia que está en desarrollo, por lo que tiene que ser cultivada y orientada hacia procesos racionales y de autocontrol debido a que sus reacciones obedecen a lo que sienten y no a lo piensan.

Los Juegos de Mesa contribuyen a que los niños y niñas desarrollen su capacidad de pensar, entender, asimilar información y utilizarla para resolver problemas, tomar decisiones, desarrollar el pensamiento lógico, respetar normas de convivencia en sociedad, aprender a reconocer valores, expresar y controlar emociones, ponerse en el lugar del otro, ampliar el pensamiento de sí mismo, cooperar, comunicarse con los demás y a interiorizar la importancia de trabajar en equipo de igual manera ampliar la curva de tolerancia a la frustración, esperar el turno, aceptar las normas y las pautas de comportamiento, etc.

Es necesario implementar Programas de Inteligencia Emocional como parte de la formación del individuo, con lo cual logrará optimizar el rendimiento escolar desde la infancia, pero si no se atiende esa área los niños pueden ser poco tolerantes y no lograrán ser capaces de reconocer y controlar sus emociones lo que afectará su vida social.

El presente trabajo tiene como Objetivo General:

Conocer los beneficios que aportan los juegos de mesa, a través de una investigación bibliográfica, como una estrategia didáctica para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de Tercer Grado de Educación Preescolar.

La estructura se compone de tres capítulos:

Capítulo 1. Los Elementos Metodológicos y Referenciales del Problema de Investigación. En este capítulo se describe la problemática identificada en el centro de trabajo, así como el marco contextual en el cuál se sitúa dicha problemática, haciendo un breve análisis del referente contextual y escolar. Se enuncian los planteamientos investigativos: Planteamiento del Problema, Hipótesis y Guía del Trabajo, Objetivos Generales y Particulares, así como la Orientación Metodológica de la Investigación.

Capítulo 2. El Marco Teórico de la Investigación Documental. Hace referencia a las características del Programa de Educación Preescolar 2011, retomando las ideas fundamentales de la Teoría del Daniel Goleman y la Inteligencia Emocional, los Juegos de Mesa, su importancia y beneficios para el desarrollo de la Inteligencia Emocional.

Capítulo 3. Una Propuesta de Solución al Problema. Comprende el diseño de una propuesta de solución tentativa a la problemática identificada, mediante un taller para trabajar con Juegos de Mesa y promover así la Inteligencia Emocional.

Finalmente, se incluyen las Conclusiones, la Bibliografía y las Referencia de Internet consultadas.

CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Resulta de vital importancia para cualquier tipo de investigación que se realice, establecer los elementos de referencia contextual y metodológica que ubican la problemática.

Formular tales elementos, permite dirigir en forma sistemática, el trabajo de investigación que debe realizarse para alcanzar los objetivos propuestos en el desarrollo de la investigación.

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el capítulo 1 y que contiene los siguientes elementos.

1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Uno de los problemas que se presentan en los Jardines de Niños es el comportamiento agresivo que se da al realizar actividades grupales y cuando expresan emociones negativas e impulsivas al trabajar con sus pares.

Los niños son seres muy emocionales y su inteligencia está en pleno desarrollo, esta debe ser cultivada y orientada hacia el autocontrol ya que sus reacciones obedecen mayormente a lo que sienten. Los niños actúan de acuerdo a lo que consideran sus

necesidades y deseos al instante, su pensamiento es egocéntrico, lo que no le permite considerar el punto de vista de los demás. Esta característica debe ser superada durante el proceso de desarrollo de habilidades para la convivencia.

El bajo nivel de desarrollo en inteligencia emocional puede derivar en niños agresivos con sus pares e incluso con personas mayores, por ejemplo, sus padres, lo que provoca no integrarse en los grupos o ser rechazados.

Abordar la importancia de juegos de mesa como estrategia didáctica para el desarrollo de la inteligencia emocional ayudará a que los niños enfrenten los retos de la vida de manera positiva por medio del juego que ayudará a reducir o evitar el sentimiento de frustración, favoreciendo la identificación de emociones, ayudando a expresarlas de manera efectiva y así, encontrar soluciones.

De aquí se desprende el interés de la tesista por identificar la importancia que tiene el educar a los niños preescolares desde la perspectiva emocional, ya que están en su etapa más susceptible con mente más activa, dispuesta a aprender de manera óptima.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

El problema de investigación que se presenta se encuentra ubicado en, La Estancia Infantil *Gotitas de Amor*, Calle Leandro Valle No. 185, Localidad Ignacio Allende, Municipio de Huixquilucan, Estado de México.

1.2.1. Referente Geográfico¹

Huixquilucan de Degollado es una Ciudad del Estado de México, perteneciente a la Zona Metropolitana de la Ciudad de México y es cabecera del Municipio de Huixquilucan, se encuentra localizado en el extremo Oriente del Sector Poniente del Estado de México, al Poniente del Valle de México y en los límites con la Ciudad de México. Sus coordenadas geográficas extremas son 19° 17' - 19° 27' de latitud Norte y 99° 14' - 99° 25' de longitud Oeste, se encuentra surcado por la Sierra de las Cruces, por lo que su altitud fluctúa entre los 2 300 y los 3 500 metros sobre el nivel del mar.

Limita al Norte con el Municipio de Naucalpan de Juárez, al Oeste con el Municipio de Lerma, al Sur con el Municipio de Ocoyoacac y al Sureste con la Ciudad de México, en particular con la Alcaldía Miguel Hidalgo y con la Alcaldía Cuajimalpa. A continuación, se presentan imágenes con la ubicación de la Localidad.

A.1. UBICACIÓN DEL ESTADO DE MÉXICO, DENTRO DE LA REPÚBLICA MEXICANA

¹ Referente Geográfico del Municipio de Huixquilucan, en: https://es.wikipedia.org/wiki/Municipio_de_Huixquilucan (23/10/2021)



²Ubicación del Estado de México en la República Mexicana



³Ubicación del Municipio de Huixquilucan en el Estado de México

A.2. ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

² Mapa de la República Mexicana, en: https://es.wikipedia.org/wiki/Estado_de_M%C3%A9xico (23/10/2021)

³ Mapa del Estado de México donde señala el Municipio de Huixquilucan, en: <https://www.soymexiquense.com/edomex/region-viii/huixquilucan/42-huixquilucan> (23/10/2021)

a) Orígenes y Antecedentes Históricos de la Localidad ⁴

Huixquilucan se fundó el 1 de enero de 1826. La palabra Huixquilucan se compone de Huitzquilitl o Huitzquillutl, derivado de Huitzquilitl, cardo comestible, por lo que significa "Lugar lleno de cardos comestibles". Otro de los significados que se le asignan proviene del Otomí "Minkanni" que significa "Casa Ubicada en un Lugar de Quelites", en Náhuatl Huitzquillocan y en Español Huixquilucan.

Durante la Época Prehispánica, el territorio conocido como Cuautlalpan o Sierra de Las Cruces fue habitado por los Otomíes, después los Otomíes fueron conquistados por los Olmecas y luego por los Nahuatlacos, luego fueron sometidos por Tlacopan, quienes, a su vez, fueron derrotados por los Mexicas y los Acolhuaques y su principal asentamiento paso a ser Tlacopan, reconocida como uno de los miembros de la Triple Alianza.

Inicialmente, vivieron en las crestas de los cerros, aprovechando la abundante vegetación, se alimentaron de la caza de conejos, liebres, armadillos, ciervos y mapaches, saciaron su sed con el agua que brotaba por doquier, hallaron entre las rocas moradas para sus noches y templos para sus deidades rudimentarias: Makata y Makame; el primero representaba a las montañas, a la lluvia y al poder fecundante, la segunda al poder fecundado, al principio pasivo, a los flores. También adoraban a Otontecutli en la parte más alta de los cerros, las cuevas y en los enormes monolitos o piedras sagradas.

⁴ Información del Municipio de Huixquilucan, en: <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM15mexico/municipios/15037a.html> (26/10/2021)

Los Mexicas no destruían las organizaciones políticas y sociales de los pueblos conquistados, sino que dejaban en el poder a los caciques locales siempre y cuando aceptaran pagar los tributos y plegarse a su dominio. En ocasiones imponían sus conceptos religiosos e introducían sus ritos y su lengua, por esta razón los pueblos pertenecientes al mismo municipio ostentan nombres en náhuatl como Tecpan, Atliyacac, Xaxalpan, Yetepec, Mexicapan, Texcelucan, Ayotusco y Tecamachalco.

Cuenta la tradición que en esa época Huizquiloca, lugar de bosques rumorantes bañado de arroyuelos y abundante vegetación, gustó al último Emperador Moctezuma Xocoyotzin quien mandó construir un palacio en el Barrio de Tecpan.

En este tiempo los indígenas solían danzar en honor a sus dioses, especialmente a la Makame, formando grupos que recorrían montañas, valles y pueblos a los que más tarde se les llamó huehuenches.

En el siglo XVI se produce la Conquista, y con ello se inicia la etapa denominada Colonial. El primero abarca de 1519 hasta más o menos mediados del siglo y se caracteriza por el triunfo de los intereses particulares de los conquistadores sobre el mundo indígena. Al aliarse los Tlaxcaltecas con los Españoles enfrentaron a los Mexicas con apoyo de otros grupos indígenas ya que Cortés había enviado a varios de sus capitanes a establecer alianzas o dominar militarmente algunos sitios. Muchos pueblos concertaron alianzas inmediatas y en prueba de su apoyo enviaron hombres para luchar contra los Mexicas, entre ellos los Otomíes de la región de la Cuatlalpan o Sierra de Las Cruces.

La historia de Huixquilucan, está ligada a Hernán Cortés e Isabel Moctezuma. Cortés ejerció su influencia, aunque de modo indirecto, sobre la catequización de los indígenas y en otorgar en Encomienda Tacuba, a la que pertenecía Huixquilucan.

El Códice Techialoyan de Huixquilucan establece también una relación entre Cortés y el Primer Virrey Antonio de Mendoza, en virtud de sucesos como la llegada de la fe y la confirmación de títulos sobre la tierra, la demarcación de distritos y la asignación de santos patronos como reflejo directo de la Congregación; señala además que en 1532 Totoquiahuatzin, Gobernador de Tlacopan, acompañado de Chimalpopocatzin, nobles de Huixquilucan, visitó a los tributarios para transmitirles la fe y repartirles tierras de contribución a las que les asignaron nombres de santos.

Por otra parte, en 1580 la orden religiosa de los Padres Jesuitas creó un colegio de lenguas indígenas que inicialmente se pretendió fundar en Jesús del Monte, donde la orden tenía edificada una casa de descanso, pero el Padre Hernán Gómez influyó para que el proyecto se realizara en el Pueblo de San Antonio Huixquilucan, aprovechando que la parroquia había quedado vacante por la muerte del cura. Se instaló el colegio de lenguas y en tres meses de establecida la corporación en esta localidad, los padres salían a predicar en Otomí, Mazahua y Matlazinca. Lamentablemente, la orden decidió trasladarse al pueblo de Tepetzotlán.

Al estallar la Guerra de Independencia, Leona Vicario se dedicó a informar a los insurgentes de todos los movimientos que pudieran interesarles y que ocurrían en el virreinato ayudando con sus bienes a la causa libertaria, descubierta por los realistas emprende la huida rumbo a San Juanico en busca de Joaquín Pérez Gavilán; al no

encontrarlo prosigue su marcha al Pueblo de San Antonio Huixquilucan que pertenecía a la jurisdicción y Alcaldía de Tacuba, permaneciendo del 3 al 10 de marzo de 1813.

Destaca también que los principales jefes conservadores: Marques, Zuloaga, Taboada, Negrete, Arguelles y otros permanecieron en Huixquilucan donde aprovecharon la alarma producida por sus recientes triunfos para extender sus fuerzas hasta el Valle de México y batirse después con las tropas del General Parrodi.

La República restaurada significó para Huixquilucan un panorama alentador con relación a la Época de la Reforma. Su población en su mayoría Otomí, estaba distribuido en doce barrios, desde el punto de vista político y judicial había un comisario propietario y un suplente, ambos se encargaban de todo lo gubernativo, tanto en el ramo de policía como de poner en práctica y hacer cumplir las leyes. Los asuntos administrativo-judiciales eran atendidos por un Juez de Paz en la cabecera. Había cinco comandantes que cuidaban del buen orden en sus barrios, el jefe de policía cumplía con las rondas nocturnas y vigilaba que imperara la seguridad pública.

Para comunicarse se utilizaba el camino principal que partía de la cabecera a la Ciudad de México y a la de Toluca, los otros caminos eran veredas estrechas que enlazaban unos barrios con otros, no existían puentes de importancia sólo las vigas colocadas en El Obraje o en San Francisco.

Los niños acudían a las escuelas de la cabecera, San Bartolomé y San Francisco, la principal actividad entre la clase indígena era la obtención de oyamel, encino, ocote y madroño, los de "razón" en su mayoría eran jornaleros y explotaban el maguey igual

de pulque tlachique. También se cultivaba maíz, cebada, trigo y haba en tiempo de lluvias aprovechaban el zacatón y el pipilote. Iniciaron la explotación de las canteras de Santiago Yancuitlalpan. En esta época no se puede omitir la presencia del Padre José Ignacio Toris, quien con un alto espíritu de superación promovió la construcción de algunas obras, entre ellas la casa del Ayuntamiento o Palacio Municipal, la placita y algunas escuelas.

En 1875 por decreto aprobado el 15 de abril y promulgado el 16, se estableció que la Cabecera de la Municipalidad de Huixquilucan del Distrito de Lerma se le denominaría en lo sucesivo "Villa de Degollado".

b) Orografía⁵

El Municipio de Huixquilucan se encuentra enclavado en la Sierra de las Cruces que forma parte del Eje Neo Volcánico o Sierra Volcánica Transversal. Los bosques, las montañas, valles y lomas son componentes topográficos del Municipio. Destacan los Cerros de Cogimillos, La Palma, La Marquesa, El Ocotil, San Martín, Tepalcatlillo, La Cañada, La Cima, El Guarda, La Loma Tetela Grande, El Mirador, La Cruz, Los Padres, Agua del Santo, Cerro Pelado, San Gabriel, Las Flores, La Mazorca, El Hielo, La Cumbre, La Paloma, El Guarda y Los Lobos, Peña Grande, Cerro del Gallo, El Nopal, El Manzano y Canales, Cerro de San Francisco, Piedra del Molino, La Campaña (SIC) La Campana, Los Cardos, Trejo, La Carreta, Santiago.

⁵ Ídem

c) Medios de Comunicación⁶

El Municipio de Huixquilucan cuenta actualmente con el servicio de: Correo, Internet, Streaming, Teléfonos, Telégrafos, Radio y Televisión, Diarios de circulación Nacional y Local, Revistas, Redes Sociales, también existe un grupo radiofónico que se encarga de sincronizar vía internet estaciones de Radio

d) Vías de Comunicación⁷

En cuanto a las vías de acceso se puede nombrar algunas Avenidas de Tecamachalco, Cuajimalpa, Miguel Hidalgo, entre otras, que le dan una buena salida y entrada a los locales y visitantes del Municipio, aunque su topografía necesita tener vialidades que la conecten con eficiencia a algunas zonas como el Sur de la Ciudad. Para eso se planea una vialidad que conecte esta zona con el Periférico Sur a la altura de San Ángel, la cual ha sido hecha por tramos y aún falta terminarla. Por el Municipio también pasa la Autopista Chamapa-Lechería que indirectamente conecta a Huixquilucan con Naucalpan, Atizapán, Cuautitlán Izcalli y Tultitlán. Esta autopista también va hacia el entronque con la Carretera a Toluca, localizado en la Zona de La Venta en la Alcaldía Cuajimalpa de la Ciudad de México, el Municipio aún presenta una franja rural que se conserva con algunos Pueblos y Villas a los cuales es posible llegar mediante una serie de carreteras que también están conectadas con la carretera Federal a Toluca y otras vías federales de importancia. Con respecto al transporte público, anteriormente

⁶ Medios de comunicación del Municipio de Huixquilucan, en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Huixquilucan#Comunicaciones> (26/10/2021)

⁷Vías de comunicación del Municipio de Huixquilucan, en: <https://es.wikipedia.org/wiki/Huixquilucan#Transporte> (30/10/2021)

la Zona de Tecamachalco tenía el servicio de la Ruta 100 así como la Zona de Palo Solo con un enlace directo al Metro Tacuba.

Hoy en día, el Municipio cuenta con diversas rutas de transporte dentro del mismo, hacia otros como Naucalpan y Ocoyoacac, así como algunas Alcaldías de la Ciudad de México como lo son Cuajimalpa y Miguel Hidalgo, así como un leve sesgo de servicio brindado por la Red de Transportes de Pasajeros de la Ciudad de México (RTP), debido a la cercanía de la Colonia Jesús del Monte. Dada la ubicación privilegiada del Municipio, distintas rutas de la CDMX y del Estado de México brindan el servicio a algunas Estaciones del Metro como: Tacubaya, Tacuba, Cuatro, Caminos y Observatorio.

Además, también en la Comunidad existe servicio de taxis, de peseros que van de Huixquilucan a la Marquesa.

e) Sitios de Interés Cultural y Turístico⁸

El Jardín de la Cultura, es el principal espacio cultural del Municipio de Huixquilucan, y en la Zona Tradicional existen diversos atractivos Culturales y Turísticos como: El Santuario del Divino Rostro, El Mirador, Parroquia de San Francisco Ayotuxco, El Túnel de la Lumbrera, Parroquia de San Francisco de Padua, Palacio Municipal, Mercado de Huixquilucan, Capilla de San Martín Caballero, Estación del Tren, Lienzo Charro, El Túnel de Ignacio Allende, Museo Plaza Estado de México, Casa Ecológica. Entre los monumentos Históricos destacan, el Templo Parroquial de San Antonio de

⁸Sitios de Interés Cultural y Turístico del Municipio de Huixquilucan, en: https://es.wikipedia.org/wiki/Huixquilucan#Arte_y_Cultura_en_Huixquilucan (30/10/2021)

Padua, cuyo valor radica en su portada y debido a que en su atrio fue sepultado el general Santos Degollados en 1861. Otros edificios son la Estación de Ferrocarril y la Casa de Los Venados construidos a principios de este siglo.

En Santa Cruz Ayotuxco se encuentra un Templo llamado Santuario del Divino Rostro el cual tiene bastantes años de antigüedad, el cual fue partícipe de eventos históricos como la Revolución Mexicana al igual tiene una gran vista al Distrito Federal.

El Presidente Municipal Enrique Vargas del Villar PAN, retiró la famosa Estatua del Gato en Interlomas para construir un puente. La estatua del gato fue colocada nuevamente en su lugar luego de que fue terminada la obra del puente que conecta al viaducto el cual conecta con Bosque Real

f) Cómo Impacta el REFERENTE GEOGRÁFICO a la Problemática que se Estudia.⁹

Analizando los puntos anteriores, se observa que el Municipio de Huixquilucan está considerado en: una Cabecera Municipal que recibe el nombre de "Villa", el nombre de esta cabecera municipal es "Villa Huixquilucan de Degollado" y se divide en cinco Cuarteles, el resto del Municipio se divide en Trece Rancherías, Once Pueblos, Veinte

⁹ Referente Geográfico del Municipio de Huixquilucan, en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Municipio_de_Huixquilucan#Localidades (10/11/2021)

Colonias y Diecinueve Fraccionamientos que se distribuyen en tres Zonas: Tradicional, Popular y Residencial.

Abordaré solo el impacto en la Zona Tradicional, ya que en dicha zona los niños que asisten a la Estancia Infantil son hijos de madres y padres trabajadores que laboran en la Zona Residencial como trabajadoras domésticas o en la construcción. La mayor parte del tiempo los niños están al cuidado en la Estancia Infantil y no al cuidado de sus padres lo cual se entiende con reducción del tiempo de atención y convivencia ya que el tiempo aproximado entre la Zona Residencial y Zona Tradicional en transporte público es entre 40 a 50 minutos para llegar al destino y no se cuenta con otras alternativas de transporte contando solamente con rutas asignadas.

B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda¹⁰

La Localidad de Ignacio Allende se localiza en el Municipio Huixquilucan del Estado de México, se encuentra en las coordenadas GPS: Longitud (dec): -99.361944, Latitud (dec): 19.342500 La localidad se encuentra a una mediana altura de 2800 metros sobre el nivel del mar, es considerada Zona Rural ya que su Población es de 2,525 habitantes. Cuenta con 735 viviendas, de las cuales 10 viviendas cuentan con piso firme, 614 con agua potable, 609 con drenaje y 619 con electricidad.

b) Empleo

¹⁰ Vivienda del municipio de Huixquilucan, en: <http://documentos.huixquilucan.gob.mx/documents/PDM%202019-2021.pdf> (10/11/2021)

El 37,54% de la población mayor de 12 años está ocupada laboralmente (el 50,90% de los hombres y el 25,02% de las mujeres), en la Localidad de Ignacio Allende Municipio de Huixquilucan.

c) Deporte

En la Localidad de Ignacio Allende hay una liga futbol, se practica el karate, danza, tenis, béisbol, Atletismo y Ciclismo.

d) Cultura¹¹

El 0,48% de la Población es Indígena, y el 0,36% de los habitantes habla una Lengua Indígena. El 0,00% no habla español.

Por ser una población con muy pocos pobladores existen pocas Áreas Culturales, por lo general debemos trasladarnos a lugares más céntricos para poder visitar algún lugar, o en su defecto trasladarnos a la Ciudad de México y la Ciudad de Toluca.

e) Religión Predominante

La Religión predominante es la católica, debido a la influencia de los Jesuitas y Franciscanos que llegaron en la Época de la Colonia para catequizar.

f) Educación: Instancias educativas de todos los niveles que existen en la Comunidad y llevar a cabo, un análisis sobre el nivel educativo de la Población del área de la problemática¹²

¹¹ Ídem

¹² Ídem

En la Localidad de Ignacio Allende hay distintas Instituciones Educativas como: Estancia Infantil *Gotitas de Amor*, de carácter privado; Jardín de Niños: *David Alfaro Siqueiros*, incorporada a la Secretaria de Educación Pública; Escuela Primaria: *Ignacio Allende* incorporada a la Secretaria de Educación Pública; Tele Secundaria: *Leandro Valle 0400*, incorporada a la Secretaria de Educación Pública y Tele Bachillerato Comunitario dependiente de la Secretaria de Educación Pública.

El nivel educativo de la población, se cuenta con 43 analfabetos de 15 y más años; siete de los jóvenes entre 6 y 14 años no asisten a la escuela; a partir de los 15 años 36 no tienen ninguna escolaridad; 424 tienen una escolaridad incompleta; 339 concluyeron la Educación Básica y 388 cuentan con una Educación Superior. La mediana en cuanto a escolaridad, entre la población es de 8 años.

g) El Ambiente Socio-Económico y su Influencia en el Desarrollo Escolar de los alumnos de la Localidad

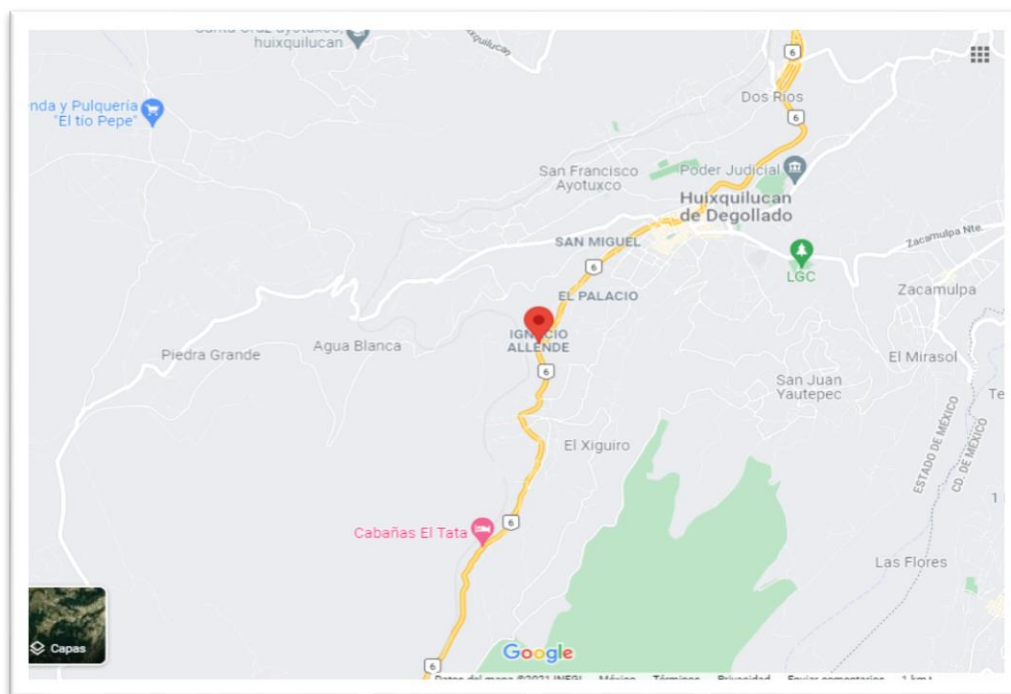
Se podrá mencionar que influye negativamente debido a que en la Localidad no existen escuelas de nivel superior, por lo que genera que los jóvenes se trasladen a la Ciudad de México u otras capitales de Estados circunvecinos, esto genera un gasto para los Padres de Familia que en ocasiones no pueden cubrir, es uno de los motivos por lo que tienen estudios truncos. Otro aspecto negativo es que los Padres de Familia con la inseguridad que existe en el país temen por que les suceda algo malo a sus hijos en el traslado a las escuelas en las diferentes ciudades que elijan y por lo general abandonan la escuela, se insertan en el mercado laboral y se emplean dentro del Municipio.

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

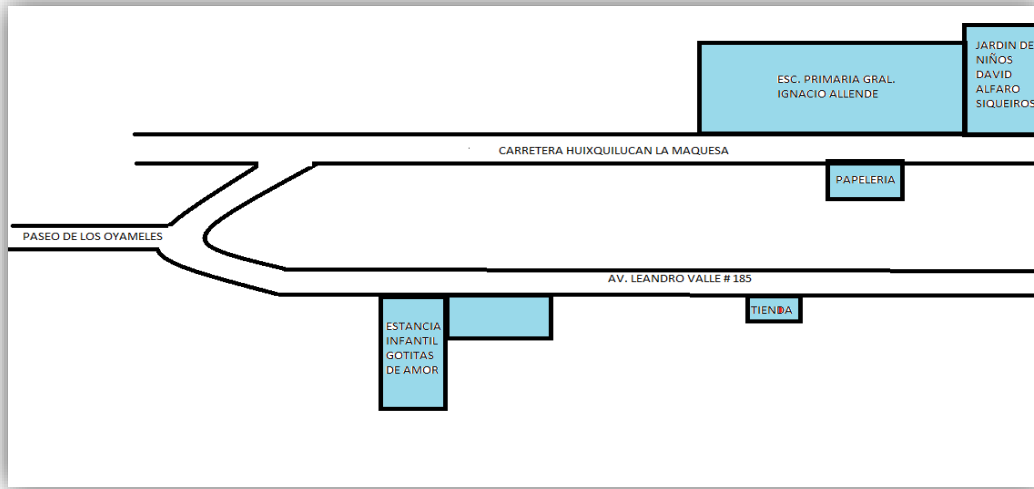
a) Ubicación

La Estancia Infantil *Gotitas de Amor* en la que se identifica la problemática, se encuentra ubicada en: Calle Leandro Valle, No. 185, Localidad Ignacio Allende, Municipio de Huixquilucan, Estado de México. Corresponde a un área geográfica rural.

Ubicación de la Localidad de Ignacio Allende Huixquilucan Incluyendo como referencia al Municipio y Localidad donde se encuentra de la Estancia Infantil, en la que se desarrolla la problemática.¹³



¹³ Ubicación de la Localidad de Ignacio Allende perteneciente al Municipio de Huixquilucan, en: <https://www.google.com.mx/maps/search/Calle+Leandro+Valle+localidad+Ignacio+Allende+185+,+Huixquilucan+de+Degollado,+/@19.3504056,-99.3789212,14z> (11/11/2021)



Croquis del Área Geográfica donde se encuentra la problemática¹⁴

b) Status del Tipo de Sostenimiento de la Escuela:

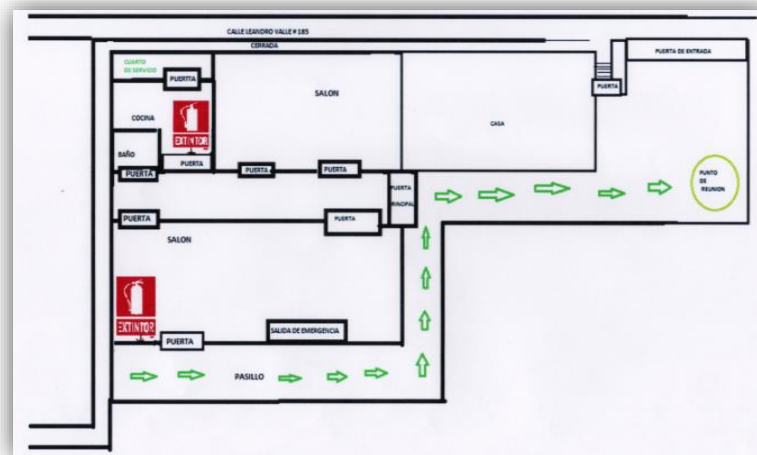
La Estancia Infantil *Gotitas de Amor* es de sostenimiento privado, en su inicio, fue financiada por un programa de sostenimiento de SEDESOL, a la desaparición de éste, se mantiene con recursos privados donde las aportaciones que se reciben para el financiamiento de la misma son por parte de los Padres de Familia de los niños que asisten a la Estancia Infantil. El servicio está dirigido al público en general, asiste a niños a partir de los 8 meses y hasta los seis años, cuenta con atención a lactantes, maternas y preescolar.

c) Aspecto Material de la Institución.

¹⁴ Gráfico realizado por la tesista.

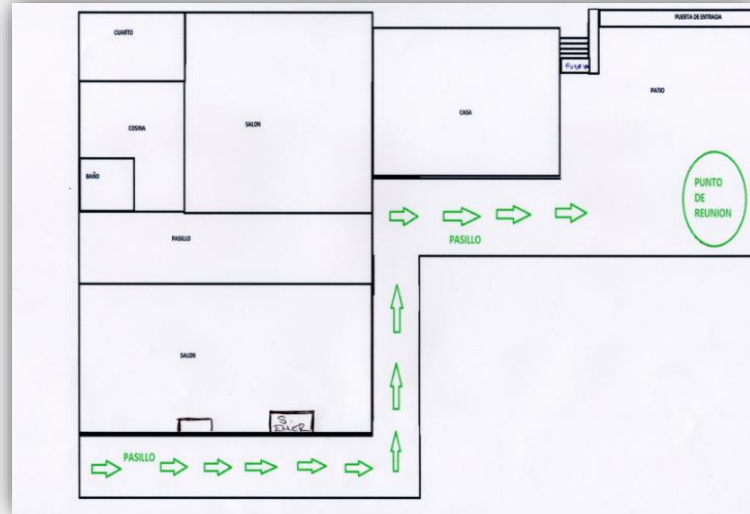
La Estancia Infantil es una casa adaptada, cuenta con una infraestructura sólida, con planos de construcción, plano hidráulico, plano eléctrico, una construcción de 150 metros cuadrados, está construida con material sólido, con techos de loza, paredes con aplanados finos y pintados, piso de loseta color blanco, ventanas y puertas de aluminio negro, los vidrios tienen película adherible, cuenta con poca luz natural, tiene salida de emergencia, señalamientos, punto de reunión, extintores, detectores de humo, alarma sísmica, programa interno de protección civil, seguro de daños a terceros. Consta de dos plantas, planta baja dos salones, cocina, comedor, filtro y baño, planta alta, tres salones oficina, baño, patio amplio para actividades y área de juegos.

d) Croquis de las Instalaciones Materiales.



Planta baja¹⁵

¹⁵ Gráfico elaborado por la tesista.



Planta alta¹⁶

e) La Organización Escolar en la Institución

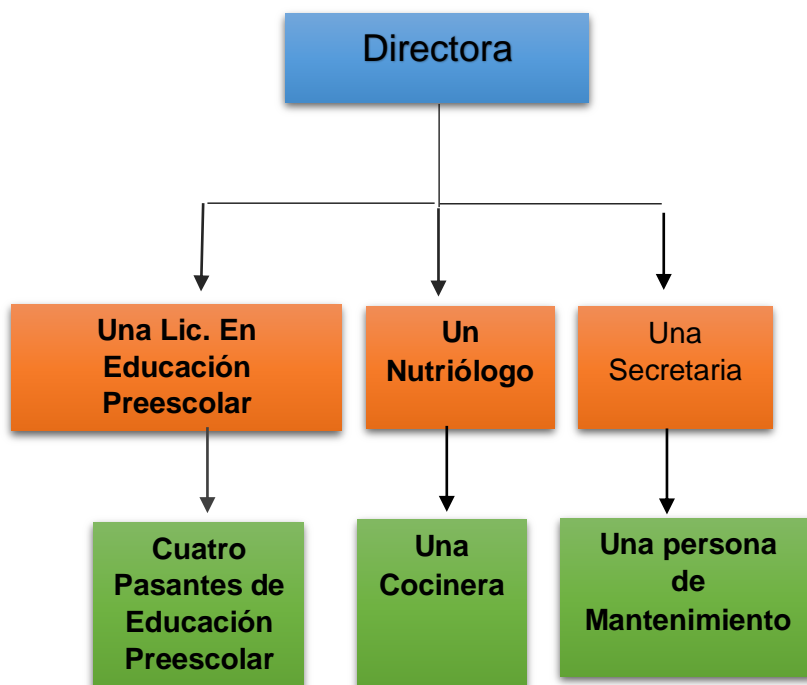
El personal que labora en la Estancia Infantil *Gotitas de Amor* está conformado por: Una Directora, una Licenciada en Educación Preescolar, cuatro docentes pasantes de Licenciatura en Educación Preescolar, una secretaria, un nutriólogo, una persona de preparación de alimentos, una persona de mantenimiento del inmueble.

El personal que labora en la Estancia Infantil *Gotitas de Amor* conforma un equipo colaborativo que facilita las tareas educativas; asimismo participa de manera creativa en el desarrollo de todas las actividades programadas durante el año.

Con este perfil se crea un ambiente de cordialidad que redunda en bienestar de los niños.

¹⁶ Ídem.

f) Organigrama General de la Institución



Organigrama del personal de la Estancia Infantil *Gotitas de Amor*¹⁷

g) Características de la Población Escolar

La Estancia Infantil cuenta con una matrícula de 40 alumnos, a partir de 8 meses y seis años de edad, son hijos de padres trabajadores que requieren del servicio de cuidado y atención infantil, ya que mientras ellos trabajan, sus hijos son atendidos en la estancia, el horario es flexible y se adapta a las necesidades de los Padres de Familia, por lo regular ellos trabajan en el Municipio, o se dedican al comercio ambulante, con jornadas de trabajo entre ocho y diez horas diarias.

¹⁷ Grafico realizado por la tesista.

Estas condiciones se ven reflejadas en desatención a los niños, malos hábitos alimenticios y de aseo. Es relevante mencionar que los Padres de Familia que utilizan el servicio son parejas jóvenes, con un nivel educativo mínimo que influye en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

h) Relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia

La característica principal de la Estancia Infantil *Gotitas de Amor*, es que se genere un ambiente de respeto y sana convivencia entre los niños, docentes, Padres de Familia y personal en general de la Estancia Infantil, lo cual permite que exista una comunicación abierta y constante tanto dentro y fuera de la jornada escolar.

l) Relaciones e interacciones de la Escuela con la Comunidad

Una de las funciones que tiene como prioridad la *Estancia Infantil* es que se establezcan y mantengan relaciones de amabilidad y cordialidad entre la escuela y la comunidad, generando una buena comunicación y reglas de convivencia establecidas de común y previo acuerdo.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es relevante dentro del procedimiento de las determinaciones metodológicas de toda investigación de índole científica, definir la problemática, esto precisa la orientación y seguimiento de la indagación. Por ello plantearlo en forma de pregunta concreta, disminuye la posibilidad de enfrentar dispersiones durante la búsqueda de respuestas o nuevas relaciones del problema.

La pregunta orientada del presente trabajo, se estructuró en los términos que a continuación se establecen:

¿Cuál puede ser considerada una estrategia didáctica para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de Tercer Grado de Educación Preescolar?

1.4. LA HOPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

Una estrategia didáctica para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de Tercer Grado de Educación Preescolar son los juegos de mesa.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Definir y estructurar objetivos de planos, tales como el desarrollo de una investigación, la planeación escolar o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o término de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académico.

Por ello, es deseable que éstos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza.

Para la realización de la indagación presente, se constituyen los siguientes objetivos.

1.5.1. OBJETIVO GENERAL:

Conocer los beneficios que aportan los juegos de mesa, a través de una investigación bibliográfica, como una estrategia didáctica para el desarrollo de la inteligencia emocional en niños de Tercer Grado de Educación Preescolar.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES:

- a) Plantear los rubros a desarrollar de la investigación bibliográfica.**
- b) Revisar publicaciones acerca de la relación entre los juegos de mesa y el desarrollo de la inteligencia emocional en niños preescolares.**
- c) Relacionar los juegos de mesa y los aprendizajes esperados en el nivel preescolar.**
- d) diseñar una propuesta alternativa como solución tentativa a la problemática identificada.**

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso de índole educativa, 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, lleven a

interpretar en forma adecuada los datos reunidos en torno al tema, base de la investigación.

La orientación metodológica utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a los cánones de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

Asimismo, la recabación de los materiales bibliográficos, se realizó conforme a redacción de Fichas de Trabajo de conformación: Textual, Resumen, Paráfrasis, Comentarios y Mixtas principalmente.

El documento fue sometido a diversas y constantes revisiones, realizándose las correcciones indicadas y necesarias en la elaboración del presente informe.

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Toda investigación, requiere de un aparato teórico crítico que avale la base del análisis que dé origen a nuevas perspectivas teórico-conceptuales del área del conocimiento, en este caso educativa.

Para ello, es necesario revalidar las proposiciones teóricas que se han ubicado conforme al enfoque que presenta el planteamiento del problema.

Bajo esta finalidad, se adoptaron los siguientes elementos conceptuales para su análisis:

2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO:

2.1.1. Características del Programa de Educación Preescolar 2011 (PEP 2011)

El Programa de Educación Preescolar, Guía para la Educadora, PEP 2011 presenta una propuesta educativa que va orientada al desarrollo de competencias y fue creada a nivel Nacional, tanto para Centros Educativos de sostenimiento Público como Privado.

La Secretaría de Educación Pública (SEP), dentro de la Reforma Integral de la Educación Básica (RIEB), puso en manos de las Educadoras el Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora, donde contiene los propósitos, enfoques, estándares curriculares y aprendizajes esperados que favorecen el conocimiento y la diversidad lingüística que se centran en el desarrollo de competencias, con el fin que el estudiante pueda desenvolverse en una sociedad que le demande nuevos desempeños para relacionarse en un marco de pluralidad y democracia dentro de un mundo global e independiente. La Guía para la Educadora va a permitir al docente apoyar su práctica en el aula.¹⁸

El Programa de Estudio es Nacional, de observancia general en todas las modalidades y centros de Educación Preescolar, sean de sostenimiento público o particular, y tiene las siguientes características:

Establece los propósitos para la Educación Preescolar, es decir, expresa los logros que se espera que tengan los niños al terminar de cursar los tres grados que integran este nivel educativo, lo cual la Educadora deberá diseñar de acuerdo a cada grado actividades, con niveles de complejidad considerando los logros de cada niño y niña para garantizar que se hallan conseguido los aprendizajes esperados.

El Programa está enfocado al desarrollo de competencias de los niños y niñas, cuya finalidad es que los alumnos integren sus aprendizajes y los utilicen en su actuar cotidiano.

¹⁸ SEP. Programa de Educación Preescolar 2011. Guía para la Educadora México, Talleres de impresión de textos SEP, 2011. Pág. 13.

Mencionando que una Competencia...***Es la capacidad que una persona tiene de actuar con eficiencia en cierto tipo de situaciones mediante la puesta en marcha de conocimientos, habilidades, actitudes y valores.***¹⁹

En la selección de competencias el Programa toma en cuenta que los niños y niñas ingresan a la escuela con un conjunto de capacidades, experiencias y conocimientos que han adquirido en el ambiente familiar y social donde se desenvuelven, ello implica que la Educadora haga que los niños y niñas aprendan más de lo que ya saben sobre el mundo y que sean personas más seguras, autónomas, creativas y participativas diseñando situaciones didácticas donde los niños y niñas piensen, expresen, propongan, distingan, expliquen, cuestionen, comparen, trabajen en colaboración y manifiesten actitudes positivas de convivencia.

Asimismo, el propósito del Programa de Educación Preescolar 2011 (PEP 2011) es trabajar con un enfoque Constructivista, es decir, que a partir de sus saberes previos va a reforzar y construir nuevos saberes.

El Programa tiene carácter flexible y abierto, lo cual no presenta una secuencia de actividades o situaciones que deban realizarse sucesivamente con los niñas y niños. La Educadora será la responsable de establecer el orden de cómo abordará las competencias propuestas y diseñar situaciones didácticas que considere convenientes para promover el logro de aprendizajes esperados.

¹⁹ *Ibíd.* Pág.14.

El Programa de Educación Preescolar se organiza en seis Campos Formaticos donde destaca la interrelación entre el desarrollo y aprendizaje, así como también el papel que tiene la intervención docente para lograr que los tipos de actividades donde participan los niños y niñas constituyan experiencias educativas.

Los Campos Formativos van a permitir identificar en qué aspectos del desarrollo y del aprendizaje se concentran (lenguaje, pensamiento matemático, mundo natural y social, etc.) y van a constituir los cimientos de aprendizajes que los alumnos estarán en condiciones de construir conforme avanzan en su trayecto escolar y van a facilitar a la Educadora tener intenciones formativas claras y centrar su atención en las experiencias que va ser importante que proponga.²⁰

En seguida se menciona que aspectos incluye cada Campo Formativo:

Campos Formativos y aspectos que organiza.²¹

Campos Formativos	Aspectos en que se organiza
Lenguaje y Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje Oral. • Lenguaje Escrito.
Pensamiento Matemático	<ul style="list-style-type: none"> • Número. • Forma, Espacio y Medida.
Exploración y Conocimiento del Mundo	<ul style="list-style-type: none"> • Mundo Natural. • Cultura y Vida Social.
Desarrollo Físico y Salud	<ul style="list-style-type: none"> • Coordinación, Fuerza y Equilibrio. • Promoción de la Salud.
Desarrollo Personal y Social	<ul style="list-style-type: none"> • Identidad Personal. • Relaciones Interpersonales.
Expresión y Apreciación Artísticas	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión y Apreciación Musical.

²⁰ *Ibíd.* Pág.40.

²¹ *Ídem.*

	<ul style="list-style-type: none"> • Expresión Corporal y Apreciación de la Danza. • Expresión y Apreciación Visual. • Expresión Dramática y Apreciación Teatral.
--	--

2.1.2. Campo Formativo Desarrollo Personal y Social²²

Es importante identificar la vinculación que existe entre el Programa de Educación Preescolar 2011. Una guía para la Educadora, PEP 2011 y el Campo Formativo Desarrollo Personal y Social, ya que ambos reconocen que el control de emociones en la etapa preescolar es fundamental para el Desarrollo Social del niño, sobre todo en los primeros años de vida.

La Inteligencia Emocional se favorece en el Campo Formativo Desarrollo Personal y Social ya que éste se refiere a las actitudes y capacidades relacionadas con el proceso de construcción de la identidad personal, así como de las Competencias Emocionales y Sociales.

Se hace referencia a las emociones, porque la Inteligencia Emocional es una pieza fundamental para la comprensión y regulación de éstas y el cómo establecer relaciones interpersonales, donde los niños y niñas van a lograr un dominio gradual, como parte de su desarrollo en el área personal y social.

En la edad preescolar, las niñas y los niños logran diversos estados emocionales que les permiten identificar tanto en ellos como en los demás la ira, vergüenza, tristeza,

²² *Ibíd.* Pág. 76.

felicidad, temor y van desarrollando poco a poco la capacidad emocional de manera autónoma en la integración de su pensamiento, sus reacciones y sus sentimientos, la Inteligencia Emocional se relaciona con la comprensión y regulación de las emociones lo cual va a implicar aprender a interpretarlas y expresarlas, organizarlas y darles significado, controlar impulsos y reacciones en el contexto de un ambiente social particular, por el cual los niños y niñas se apropian gradualmente de normas de comportamiento individual, de relación y de organización de un grupo.

Es importante que la Educadora conozca y sepa interpretar la forma en que expresan sus necesidades y deseos, para que una vez que se encuentran en la escuela, logren identificar referentes afectivos y sociales similares a los que ha aprendido en casa.

Este Campo Formativo se organiza en dos aspectos relacionados con los procesos de desarrollo infantil: Identidad Personal y Relaciones Interpersonales.

La Competencia que se favorece con Identidad Personal, es que va a reconocer cuáles son sus cualidades y capacidades y su sensibilidad hacia los demás, el niño va actuar con mayor confianza y control, de acuerdo a reglas, criterios, convenciones externas donde él participe y la competencia que se va a promover con Relaciones Interpersonales, es que va a aceptar a sus compañeros como son y comprender que todos tienen los mismos derechos y responsabilidades y expresa sus ideas cuando ve que no son respetados, estableciendo relaciones positivas con los demás. Lo que es importante tomar en cuenta para conocer y comprender el comportamiento del niño.

2.1.3. La Teoría de Daniel Goleman

Se elige a Daniel Goleman, porque es importante revisar la propuesta teórica de un experto ya que concibe a la Inteligencia Emocional como un conjunto de características clave para resolver los problemas cotidianos con éxito.

Daniel Goleman es un Psicólogo, Periodista y Escritor Estadounidense que bajo el término de Inteligencia Emocional, publicó un libro titulado *Emotional Intelligence* (Inteligencia Emocional) en 1995, donde expuso esta teoría, tomando como base las investigaciones de Salovey y Mayer, donde cuestiona el valor de la Inteligencia Racional, mencionando que no garantiza el desempeño exitoso y el buen manejo de algunos problemas que se presenten en la vida diaria, concluyendo que el coeficiente intelectual no va a garantizar el éxito si no se manejan las emociones de manera apropiada ya que el control de ellas es la clave para el éxito.

Daniel Goleman fue el primero en conceptualizar a la Inteligencia Emocional *como... una, Meta-habilidad que determina el grado de destreza que podemos conseguir en el dominio de nuestras otras facultades.*²³

Habla de la Inteligencia Emocional como una habilidad de percibir, expresar y valorar con exactitud nuestras emociones, generar sentimientos que faciliten el pensamiento, habilidad para entender las emociones, para regular reflexivamente las conductas emocionales, enfatizando que se puede pensar inteligentemente sobre la vida emocional y la forma de cómo interactuar con el mundo por medio de comportamientos

²³ Inteligencia Emocional en: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600505.pdf> (18/12/2021)

como el control de los impulsos, la autoconciencia, la motivación, el entusiasmo, la perseverancia, la empatía y la agilidad mental que resultan importantes para una mejor adaptación social.

Consideró a la Inteligencia Emocional como la más importante respecto a los factores que intervienen en el ajuste personal y social, así como en el éxito en las relaciones interpersonales, destacando el papel importante que ejercen las emociones cuando una persona enfrenta situaciones difíciles como: el riesgo, las pérdidas, el logro de algún objetivo a pesar de alguna frustración, etc. Las cuales no podrán ser resueltas exclusivamente con la razón ya que cada emoción nos va a preparar de un modo diferente a la acción, culminando de un modo exitoso o de manera negativa en el desempeño final.

La emoción la refiere al sentimiento, a los pensamientos, los estados biológicos, los estados psicológicos y a la manera que éstas llevan a la acción y clasifica a las emociones en: Ira, Tristeza, Miedo, Alegría, Amor, Sorpresa, Aversión y Vergüenza.²⁴

Destacando cinco elementos fundamentales para el desarrollo de la Inteligencia Emocional: Conciencia Emocional, Autocontrol, Motivación, la Empatía y la Habilidad Social. Los primeros tres elementos van a depender de la propia persona con el propio yo, es decir, ser consciente de uno mismo, saber cómo controlar los propios estados de ánimo y motivarte a sí mismo. Los otros dos hacen referencia a la competencia social, en otras palabras, a la relación con las personas.

²⁴ Daniel Goleman. La Inteligencia Emocional. México, Vergara, 2000. Pág. 242.

Según Goleman las características al construir la Inteligencia Emocional tienen que ver con la capacidad de motivarse a sí mismo, con las expectativas que uno posee, el persistir a las frustraciones, el autorregular los impulsos y saber esperar.

Asimismo, considera que la escuela debe ejercer una función más directa en la formación de actitudes de los sentimientos y del auto concepto de los niños. El tener un alto cociente intelectual no se garantiza el prestigio, felicidad y prosperidad en la vida, para Goleman, la formación de los sentimientos debe tener un lugar en el currículo académico como lo tienen las matemáticas, el lenguaje y que no se limite solamente al aprendizaje de contenido curricular, se necesita tener en cuenta que tomar conciencia de ser autónomos, capaces de resolver problemas a través del diálogo y ser tolerantes en el reconocimiento de otros, así pues saber manejar sus emociones.

Se ha observado que en la actualidad se debe de poner énfasis en el desarrollo de habilidades emocionales, o sea, a la educación de las emociones, de igual manera a la valoración de sí mismos y no sólo se debe contemplar aspectos intelectuales ya que para lograr éxito en un futuro se necesita tener un equilibrio en ambos.

Los niños y niñas en Etapa Preescolar son seres emocionales y su inteligencia está en desarrollo por lo que debe de ser cultivada, orientada, hacia procesos racionales y de autocontrol ya que reaccionan a lo que sienten y no a lo que piensan, actuando de acuerdo a lo que ellos consideran sus deseos y necesidades más urgentes. El primer paso para que los niños y niñas aprendan a controlar sus emociones y sentimientos es tomar conciencia de ellos.

Goleman ha llamado a esta educación de las emociones en el ámbito educativo como la “Escolarización de las Emociones”, es decir, poner atención a la parte de los diseñadores del currículo y del profesorado, llevando a cabo el análisis de las situaciones conflictivas y problemas cotidianos que acontecen en el contexto escolar que generan tensión, hablando de problemas reales, como sentirse ofendido, rechazado, envidia, celos, etc. que podrían terminar en agresiones ya sea en el patio de recreo, en la misma aula o en la calle. Todos estos conflictos deben ser analizados y afrontarlos mediante pautas de reflexión y estrategias emocionales adecuadas, debiendo ser el desarrollo emocional un complemento indispensable para el desempeño cognitivo, constituyéndose ambos como elementos esenciales del desarrollo de la personalidad Integral.²⁵

Goleman menciona que la familia y la escuela son fundamentales en el desarrollo de la Inteligencia Emocional de un niño, en esta etapa se deben adquirir nuevas habilidades para el desarrollo de un mejor dominio de las emociones.

Es importante considerar una serie de actividades que satisfagan los intereses y necesidades de los preescolares y que, a su vez, promuevan el desarrollo de la Inteligencia Emocional, en sus diferentes etapas. Una estrategia didáctica son los juegos de mesa que atienden a la fase lúdica de los niños que asisten a las instituciones preescolares.

²⁵La Alfabetización Emocional en:
[https://www.carm.es/web/pagina?IDCONTENIDO=23321&IDTIPO=100&RASTRO=c303\\$m5917,23241,23279,23318](https://www.carm.es/web/pagina?IDCONTENIDO=23321&IDTIPO=100&RASTRO=c303$m5917,23241,23279,23318)
(3/02/2022)

2.1.4. ¿Qué son los Juegos de Mesa Infantiles?

Los juegos de mesa se definen como un... *sistema matemático interactivo, hecho físico para contar una historia.*²⁶

Dicho de otra manera, un juego de mesa es un compendio de reglas y mecanismos que pueden depender de la suerte, la estrategia o ambos, diseñado dentro de un grupo de elementos físicos (tableros, papel, dados, gráficos, o figurillas) y que conforman un tema o varios temas que proveen un esquema mental más amplio a jugadores.²⁷

Los juegos de mesa se dice que son aquellos que requieren de un soporte o una mesa para ser jugados por dos personas o un grupo de personas, también se dice que son marcados por el azar pero que de igual manera se requiere de estrategias y razonamiento, así como de reglas, son seleccionados para distintas edades con la finalidad de considerar que sea apropiado y responda a la capacidad de acuerdo con las diferentes edades.²⁸

Se tiene que tomar en cuenta antes de comenzar un juego que todos comprendan las reglas, tomar en cuenta las edades para no discriminar sino para definir cuál es el juego apropiado que responda a sus capacidades, entre las categorías de los juegos están:

- a) Juegos de dados: se quieren el uso de un dado, en Serpientes y Escaleras, Parchís, Monopoly, etc.

²⁶ Daviau Rob. Desing Intiuitively en Selinker. Estados Unidos, Kirkland, 2011. Pág. 19.

²⁷ Ídem.

²⁸ Juegos de Mesa en: <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/html/> (7/02/2022)

- b) Juegos de fichas: se usan fichas marcadas cómo en el Dominó.
- c) Juegos de cartas: aquí encontramos los juegos de Naipes.
- d) Juegos de rol: son juegos en los que se interpreta el papel de otra persona, se pone en situaciones específicas que les permita superar pruebas hasta llegar a cierta meta.
- e) Juegos de tableros: se juegan en un tablero como en el ajedrez y las damas chinas.
- f) Juegos con cartas y tablas: como la Lotería, esta puede ser con diferentes temas.

Se considera que existen tres tipos diferentes de juegos de mesa: los competitivos, colaborativos y cooperativos.

Los Juegos competitivos se refiere a que se requieren estrategias que se oponen a las acciones de los demás jugadores; los juegos colaborativos son aquellos donde todos los jugadores trabajan en quipo contra el tablero, la idea es que, si un jugador pierde, todos pierden, por lo tanto, se requiere de una estrategia coordinada para ganar y por último los juegos cooperativos son aquellos donde la situación que plantea el juego requiere que dos o más jugadores, tengan intereses u objetivos que no son totalmente opuestos ni complementarios, éste tipo de juegos no asegura que todos los jugadores se beneficien equitativamente, de igual manera, incluyen mecanismos de negociación y colaborar unos con otros.

Entre los diferentes tipos de juegos de mesa, más comunes, se encuentran los Juegos de Azar, de Estrategia y de Razonamiento.

Los Juegos de Azar, dependen de la suerte y no del jugador, por ejemplo, en la Lotería, el jugador tiene que estar atento a las imágenes mencionadas por la persona que canta las cartas y atento para llenar su tablero y gritar la palabra “lotería” para lograr ganar el juego.

En los Juegos de Estrategia, se requiere de un proceso meta cognitivo como es el Ajedrez, jugado por dos personas que tendrán que buscar en cada partida diversas estrategias que lo guíen a ejecutar los movimientos resolviendo la situación donde se encuentra de manera que no pierda la partida.

Por último, en los **Juegos de Razonamiento**, la persona debe deducir durante el juego permitiendo estructurar y razonar sus ideas para lograr ganar el juego, un ejemplo de éste es el Dominó del cual requiere el pensamiento para poder seleccionar la ficha que más le convenga durante cada partida.

2.1.5 Beneficios que aportan los Juegos de Mesa para desarrollar la Inteligencia Emocional de niños de 5 a 6 años de edad

Entre los beneficios que aportan los Juegos de Mesa en los niños de Educación Preescolar, está el mantener la mente activa, la atención y la memoria, aumentar la capacidad de aprender, fortalecer la capacidad de pensar, aprender a seguir instrucciones y respetar reglas de juego. Los Juegos de Mesa, desarrollan la creatividad de los niños y niñas para crear nuevas reglas, se fortalece la inclusión porque integran a todas las personas, sin importar sexo, edad o condición física, y el

más importante es el tiempo que se dedica a la convivencia disfrutando con la familia, amigos o compañeros de escuela.²⁹

La aplicación de los juegos de mesa para desarrollar la Inteligencia Emocional en los niños de Educación Preescolar, se convierte en una herramienta útil que permite a los niños y niñas adquirir capacidades para desarrollar el pensamiento lógico, intuitivo, imaginario por medio de la observación de actitudes, de igual manera permiten desarrollar su crecimiento mental, corporal y social, por medio de las Dimensiones de Desarrollo Corporal, Afectiva, Social e Intelectual, que marcarán su desempeño durante las diferentes etapas de crecimiento a lo largo de su vida, regulado por normas, valores, fortalezas, como también hallar soluciones a los conflictos que se les presenten en el transcurso del tiempo.

En la actualidad, se ha integrado al currículo la enseñanza a través de ejercicios didácticos basados en el juego, considerándolo como una estrategia de aprendizaje donde la lúdica se convierte en una de las características más efectivas para que los niños y niñas logren un mejor desarrollo de aprendizaje cognitivo, corporal, afectivo y social.

Entre las características que poseen los juegos de mesa se encuentran la intención y objetivo didáctico, reglas, limitaciones y condiciones, de igual manera un determinado número de jugadores, edad específica y trabajo en equipo. Con estas características los niños y niñas aprenden a tomar decisiones, a desarrollar el pensamiento lógico, a

²⁹ Juegos de Mesa en: https://www.ucn.edu.co/virtualmente_old/padres-de-familia/centrofamilia/Juegos-mesa.aspx (07/02/2022)

respetar normas de convivencia en sociedad, aprenderán a reconocer los valores, permitirán a los niños y niñas desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ponerse en el lugar del otro, ampliar el pensamiento de sí mismo, aprender a cooperar, a comunicarse con los demás y a interiorizar la importancia de trabajar en equipo.

Desde el punto de vista afectivo, los juegos de mesa permiten trabajar la tolerancia a la frustración ya que ayudan a aprender que el error forma parte del proceso, ayudan a esperar el turno, a aceptar las normas y las pautas de comportamiento.

En el punto de vista social, ayuda a convivir con sus pares, aprenden a socializar, a conocer poner en práctica las normas de convivencia, conocer a los demás y conocerse a sí mismos.

Para la tesista se considera, que los Juegos de Mesa, son un gran apoyo, por todos los beneficios que aporta en el proceso de aprendizaje en los niños y niñas de Educación Preescolar.

2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?

Sí, es importante, porque la sustentabilidad teórica es fundamental en la intervención docente ya que la teoría lleva al docente a la búsqueda permanente de su capacitación, de igual manera a la innovación, permitiendo contar con herramientas para sustentar su trabajo diario, mediante teorías que fundamenten su labor diaria.

La teoría educativa mostrará el conocimiento formal que es parte de la educación, un buen docente no bastará con el dominio frente al grupo, sino que implica el dominio de la información relacionada con las competencias, capacidades, habilidades o destrezas a desarrollar en el alumno, ya que una enseñanza sin bases teóricas y una práctica docente improvisada conducirá a la adquisición de escasos aprendizajes carentes de significado.

2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?

Los docentes que están a cargo de los grupos de Educación Preescolar, se apegan al PEP 2011, basándose en diversas teorías educativas de las que tienen conocimiento, diseñando actividades que dan como resultado aprendizajes significativos en los niños y niñas, desarrollando planeaciones e instrumentos de evaluación, considerando los saberes previos de los niños y niñas para poder potencializar sus propios aprendizajes.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

TALLER PARA LA PROMOCIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVES DE JUEGOS DE MESA.

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

La elección de los Juegos de Mesa como estrategia para desarrollar la Inteligencia Emocional, contribuye a que los niños y niñas desarrollen su capacidad de pensar, entender, asimilar información y utilizarla para resolver problemas, tomar decisiones, desarrollar el pensamiento lógico, respetar normas de convivencia en sociedad, aprender a reconocer valores, expresar y controlar emociones, ponerse en el lugar del otro, ampliar el pensamiento de sí mismo, cooperar, comunicarse con los demás y a interiorizar la importancia de trabajar en equipo de igual manera tener tolerancia a la frustración, esperar el turno, aceptar las normas y las pautas de comportamiento.

Los Juegos de Mesa son un recurso con los que cuenta la escuela, existe una diversidad de ellos y se considera que cuentan con la intención a la que se pretende llegar, es decir, que los niños y niñas tengan una mejor conciencia sobre sus emociones, puedan identificarlas y controlarlas, además que atiende su interés lúdico.

3.3. ¿A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?

La propuesta favorece a los alumnos de Tercer Grado de Educación Preescolar, de la Estancia infantil *Gotitas de Amor*, ya que en esta etapa es de gran importancia que aprendan a manejar sus emociones adecuadamente, para que puedan enfrentar dificultades que se presentan a lo largo de su vida, aprendan socializar de manera pacífica entre pares y a su vez, aprendan que existen leyes y normas de convivencia, asimismo, aprendan a respetar a los demás y desarrollando destrezas para solucionar conflictos.

3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O ZONA ESCOLAR

Para la implementación de la propuesta se presentará para autorización a la Dirección de la Estancia Infantil *Gotitas de Amor* y de los Padres de Familia, compartiendo la información con otras docentes que pudieran estar interesadas en participar en el desarrollo de esta propuesta.

3.5. LA PROPUESTA

3.5.1. Título de la Propuesta

TALLER PARA LA PROMOCIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE JUEGOS DE MESA.

3.5.2. Objetivo General

Desarrollar Competencias Emocionales básicas en los niños y niñas de segundo grado de Educación Preescolar como: autoconocimiento, autocontrol emocional, automotivación, empatía y habilidad social, por medio de los Juegos de Mesa.

3.5.3. Alcance de la Propuesta

La presente propuesta está dirigida a los niños y niñas de Tercer Grado de Educación Preescolar, de la Estancia Infantil *Gotitas de Amor*.

3.5.4. Temas Centrales que Constituyen la Propuesta

Algunos temas sugeridos para llevar a cabo la propuesta se mencionan a continuación con un gráfico.³⁰

TALLER PARA LA PROMOCIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVES DE JUEGOS DE MESA.



- | | | | |
|--------------------------|----------------|------------|-------------------------|
| ■ Serpientes y Escaleras | ■ Memorama | ■ Monopoly | ■ Dominó |
| ■ Damas Chinas | ■ Lotería | ■ Ajedrez | ■ El Mostruo de Colores |
| ■ Uno | ■ Rompecabezas | | |

³⁰ Gráfico realizado por la tesista.

3.5.5. Características del diseño

La propuesta se estructura con base en un taller, como metodología didáctica donde se promoverán los procesos de apropiación de conocimientos y de participación social.

Un taller es una especie de aula de recursos, una estrategia metodológica, además de un método psicopedagógico operativo y eficaz. Sus objetivos son respetar la integridad del niño, fomentar la socialización, mejorar las relaciones interpersonales a través de la participación activa, es decir, aprender haciendo.

El concepto de taller se refiere a una serie de actividades concretas donde los alumnos se dirigen, periódicamente.³¹

El taller tiene como propósito educativo construir saberes y desarrollar habilidades a través de vivencias lúdicas que satisfagan intereses y necesidades de los participantes.

A manera de ejemplo se enuncian en este documento diez sesiones a realizar durante un mes, las cuales se incluirán en la planeación didáctica cotidiana tomando como base el Programa de Estudio 2011. Durante todo el ciclo escolar se desarrollarán diferentes juegos relacionados con el desarrollo emocional, lo que permitirá alcanzar el objetivo general de esta propuesta.

Las sesiones están programadas para 45 minutos de duración, cada una estará integrada por inicio, desarrollo y cierre con una dinámica enfocada a la meditación y

³¹ Taller en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8641.pdf> (28/03/2022)

relajación de los niños y niñas, con el propósito de que estén totalmente concentrados y puedan liberar diferentes clases de sentimientos.

En cada sesión se trabajará con un juego de mesa diferente, relacionado con la Inteligencia Emocional apropiado para distinta emoción, con la intención de que cada actividad lúdica incluida logre el objetivo de comprender, conocer, reconocer e interiorizar las distintas emociones y sentimientos logrando progresivamente, el control de ellas para ser capaces de aplicarlo en sus relaciones interpersonales.

Se presenta como ejemplo la siguiente planeación.

“TALLER PARA LA PROMOCIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE JUEGOS DE MESA.”

SESIÓN: 1

NOMBRE DE LA ESCUELA: ESTANCIA INFANTIL GOTITAS DE AMOR

NOMBRE DEL DOCENTE: LILIANA MONROY CANO GRADO: 3° GRUPO: PREESCOLAR

No. NIÑOS: 15 EDADES: 5 A 6 AÑOS DE EDAD

TEMA: LOTERÍA DE EMOCIONES			
LUNES		DURACIÓN: 45 MINUTOS	
PROPÓSITO	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA	SECUENCIA DIDÁCTICA
Que el alumno identifique las emociones para su formación y para una vida sana, que actúe gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulen su conducta en los diferentes ámbitos en los que se desarrolla, vinculando ideas e intereses personales	DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	El alumno establece relaciones positivas con sus compañeros basadas en el respeto y la honestidad, ejecutando acciones que beneficien su desarrollo y motivación.	<p>Previamente se les pedirá a los padres de familia que platicuen con sus hijos en casa sobre las emociones y su importancia, también que vean junto con sus hijos el video de las emociones. https://www.youtube.com/watch?v=OczEHXRU9WU</p> <p>Inicio: Pedir a los niños que mencionen lo que platicaron con sus papás, hacer preguntas del video de las emociones como: ¿Sabes que son las emociones? ¿Por qué creen que es importante tener emociones? ¿Cuáles emociones conocen? ¿Has experimentado alguna de ellas en casa y escuela? Explicarles a los niños que existen diferentes emociones y que es importante que identifiquen cada una de ellas.</p> <p>Desarrollo: Se colocarán las mesas en círculo y cada niño se sentará alrededor de las mesas. Se mencionarán las reglas de juego. Se colocarán los tableros sobre la mesa y cada niño elegirá un tablero. Se repartirán 9 fichas por jugador. En la primera ronda la docente será quien cante las cartas, en la segunda ronda, se les preguntará quien quiere cantar las cartas.</p>

			<p>El primer jugador que complete las casillas será el ganador</p> <p>Al final cada niño participará exponiendo lo que saben sobre las emociones, y porque las considera importantes.</p> <p>Cierre: Cuando hayan terminado de jugar se les repartirá una hoja con un dibujo representando a cada emoción, se le pedirá a cada uno que pasen a explicar la emoción que les tocó y como la entienden y cómo actúan en caso de presentar alguna y explicarles que son importantes poder controlarlas para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas, que nos permiten regular nuestra conducta para tener bienestar y una convivencia en armonía.</p>
<p>Evaluación: Notas de avance de cada niño en el diario de observación. Lista de cotejo con los indicadores.</p> <p>Aprendizaje Esperado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Que el niño siga y respete las reglas del juego, mostrando respeto hacia los demás. - Que muestre tolerancia al aceptar que otro puede ser el ganador. - Favorecer las habilidades interpersonales y la socialización. - Reconozca la importancia de cada emoción, se desempeñe de una forma positiva en el aula y fuera de ella e interactúe con sus compañeros de manera pacífica. 		<p>Recursos: Lotería de las emociones, fichas de distintos colores, hoja de reglas del juego, hojas de colores con dibujos que representen a cada emoción, marcadores, colores, materiales para decorar dibujos.</p>	

“TALLER PARA LA PROMOCIÓN DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL A TRAVÉS DE JUEGOS DE MESA.”

SESIÓN: 2

NOMBRE DE LA ESCUELA: ESTANCIA INFANTIL GOTITAS DE AMOR

NOMBRE DEL DOCENTE: LILIANA MONROY CANO GRADO: 3° GRUPO: PREESCOLAR

No. NIÑOS: 15 EDADES: 5 A 6 AÑOS DE EDAD

TEMA: MEMORAMA DE LAS EMOCIONES			
LUNES		DURACIÓN: 45 MINUTOS	
PROPÓSITO	CAMPO FORMATIVO	COMPETENCIA	SECUENCIA DIDÁCTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la memoria a corto plazo. - Que los niños controlen sus emociones tanto cuando gana como cuando pierde. - Favorecer su paciencia esperando su turno. - Favorecer las habilidades interpersonales y la socialización. 	<p>DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL</p>	<p>Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos que participa..</p>	<p>Previamente se les proyectará un video corto acerca de las emociones, cómo aprender a identificarlas y controlarlas. https://www.youtube.com/watch?v=CEzpBtGO5Os</p> <p>Inicio: Se les indicará que se coloquen en medio círculo para proseguir con una serie de preguntas previas que los adentraran al tema. ¿Ustedes han oído hablar de las emociones? ¿Se han sentido tristes en algún momento? ¿Se han enojado con alguno de sus compañeritos? ¿Qué han hecho para no sentirse tristes o enojados? Posteriormente se proseguirá con las actividades</p> <p>Desarrollo: -Se les pedirá que se coloquen en un círculo con sus mesas, posteriormente se indicará que cada uno tomará una carta dependiendo su turno.</p>

		<p>-Se leerá a los niños nombre y reglas del juego. -La docente colocará las cartas boca abajo sobre la mesa. -El alumno que tenga más pares gana el juego Cierre: Se les repartirá hojas de colores donde dibujen alguna situación donde han presentado alguna emoción que antes mencionaron y que den una breve explicación de lo que hayan dibujado y se preguntará ¿Para qué crees que nos ayuda poder identificar cada emoción? ¿Creen que es importante vivir en armonía? Y se pegaran los dibujos en una serie de periódico mural.</p>
<p>Evaluación: Notas de avance de cada niño en el diario de observación. Lista de cotejo con los indicadores. Rubrica. Aprendizaje Esperado: Actúa conforme a los valores de colaboración, respeto, honestidad, tolerancia que permiten una mejor convivencia, acepta desempeñar roles y asume su responsabilidad en las tareas que les correspondieron tanto de carácter individual como colectivo.</p>	<p>Recursos: Memorama de las emociones, hoja de reglas del juego, hojas de colores, colores, materiales para decorar dibujos y proyector.</p>	

3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?

Para llevar a cabo la propuesta se necesita lo siguiente:

- Adaptar un espacio dedicado para la propuesta con luz, mesas y sillas.
- Proyector
- Juegos de Mesa como: Serpientes y Escaleras, Memorama, Dominó, Damas Chinas, Lotería, Ajedrez, Monstruo de Colores, Uno y Rompecabezas.
- Materiales como hojas blancas, hojas de colores, colores y pegamento.

3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA

La evaluación se utilizará como guía en el proceso de elaboración de la propuesta, con la información recabada se realizarán ajustes convenientes durante la implementación

de este. El método que se utilizará en esta propuesta es la observación directa dentro del aula, la cual va permitir observar la conducta del niño antes y después de que se haya aplicado la propuesta, dichas conductas serán registradas en un diario de clases o bitácora para determinar si los niños conducen actitudes positivas o negativas, que después serán analizados.

A continuación se muestra una hoja de evaluación para el desarrollo de la propuesta.³²

NOMBRE DE LA ESCUELA: <u>ESTANCIA INFANTIL GOTITAS DE AMOR</u>			
NOMBRE DEL DOCENTE: <u>LILIANA MONROY CANO</u> GRADO: <u>3°</u> GRUPO: <u>PREESCOLAR</u>			
NOMBRE DEL ALUMNO: _____ EDAD: _____			
CONDUCTA	LOGRADO	NO LOGRADO	EN PROCESO
1. El alumno sigue y respeta las reglas del juego.			
2. El alumno muestra respeto a los demás jugadores de la partida.			
3. El alumno se mantiene tolerante ante diversas situaciones que le puedan generar frustración.			
4. El alumno socializa con sus compañeros mostrando empatía.			
5. El alumno propone acuerdos de convivencia.			

³² Gráfico realizado por la tesista.

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se espera con esta propuesta que los cambios que se observen en los niños y niñas, dentro y fuera del aula sean favorables en su comportamiento, generando distintas formas de pensar, que respeten las normas de convivencia, que reflexionen ante su comportamiento, demuestren tolerancia y respeto hacia los demás sin importar su origen étnico, su idioma, su lengua, religión, creencias, cultura, etc.

De igual manera, que puedan interactuar de forma eficiente con sus demás compañeros logrando una integración armónica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, propiciar el acercamiento con el grupo y establecer confianza al mismo tiempo, desarrollar la capacidad de atención, memoria y razonamiento.

Con los juegos propuestos se espera que los niños sean capaces de trabajar en grupo de forma organizada, respetando las reglas establecidas para cada juego y los turnos, por otro lado, que los Padres de Familia se involucren en el proceso de formación y desarrollo emocional de sus hijos, que le den seguimiento.

CONCLUSIONES

Después de haber realizado las revisiones y análisis pertinentes, se alcanzaron las siguientes conclusiones:

- Posterior a un análisis detallado durante el desarrollo de la presente investigación documental, se identifica que las emociones y las relaciones interpersonales se ponen de manifiesto durante desarrollan en la vida, es por ello, la importancia de atenderlas de manera específica en los diferentes niveles educativos, pero particularmente en los primeros años de la vida del hombre para que logre la construcción sana Inteligencia Emocional.
- Durante la investigación se aprecia que el control de emociones en la etapa preescolar es fundamental para el Desarrollo Social del niño, sobre todo en las primeras etapas, asimismo que la Inteligencia Emocional es una pieza fundamental para la comprensión y regulación de las emociones y el cómo establecer relaciones interpersonales, dentro de una óptima convivencia.
- Se ha observado que en la actualidad hay que poner énfasis en el desarrollo de habilidades emocionales como parte importante del currículo, es decir, considerar que tenga un lugar pedagógico y didáctico como lo tienen las demás áreas del conocimiento.

- La docente debe tomar en cuenta una serie de actividades que satisfagan los intereses y necesidades de los preescolares y que, a su vez, promuevan el desarrollo de la Inteligencia Emocional, en sus diferentes etapas.
- Finalmente se confirmó que los Juegos de Mesa son considerados una estrategia didáctica para desarrollar la Inteligencia Emocional ya que atienden a la fase lúdica de los niños que asisten a las instituciones preescolares, identificando distintos beneficios para los, niños entre ellos está el aprender a seguir instrucciones, respetar las reglas del juego, tolerancia a la frustración, el control de los impulsos, aceptar normas etc.
- Se confirma, por parte de la tesista que los niños que logran desarrollar una adecuada Inteligencia Emocional lo que redundará en una relación satisfactoria en la convivencia cotidiana.

BIBLIOGRAFÍA

- **BAENA**, Guillermina. Cómo desarrollar la Inteligencia Emocional Infantil: Guía para Padres y Maestros. Editorial Trillas, S.A. de C.V., 2003.
- **BENZAQUÉN**, Rosa. La Inteligencia Emocional en el Aula: Proyectos, Estrategias e Ideas. México, Editorial Pax, 2005
- **DICCIONARIO DE SINÓNIMOS CASTELLANOS**. México, Editorial Pax, S.A., 1987.
- **GARDNER**, Haward. Inteligencias Múltiples. Barcelona, Ed. Pídos, 1995.
- **GAXIOLA**, Patricia. La Inteligencia Emocional en el Aula. México, Ediciones SM, 2005.
- **GOLEMAN**, Daniel. La Inteligencia Emocional. México, Vergara, 2000.
- **ROB**, Daviau. Desing Intiuitively en Selinker. Estados Unidos, Kirkland, 2011.
- **RODRIGUEZ** Lauris, Luz Nancy. Aplicación de los Juegos de Mesa como Estrategia Pedagógica para facilitar el aprendizaje en la Educación Inicial. México, Ibero Americana, 2014.
- **RUIZ**, Carnicer. Sobre Ortografía. Madrid, Visor Libros, Biblioteca, 1992.
- **SEP**. Programa de Educación Preescolar 2011. Guía para la Educadora México, Talleres de impresión de textos SEP, 2011.
- **SHAPIRO**, Lawrence. La Inteligencia Emocional de los Niños. México, Vergara Editor S.A. 1997.

REFERENCIAS DE INTERNET

- Información del Municipio de Huixquilucan, en:
<http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM15mexico/municipios/15037a.html>
- Inteligencia Emocional en: <https://www.redalyc.org/pdf/706/70600505.pdf>
- Juegos de Mesa en: <https://www.redalyc.org/journal/4779/477948279062/html/>
- Juegos de Mesa en: https://www.ucn.edu.co/virtualmente_old/padres-de-familia/centrofamilia/Juegos-mesa.aspx
- La Alfabetización Emocional en:
[https://www.carm.es/web/pagina?IDCONTENIDO=23321&IDTIPO=100&RASTRO=c303\\$m5917,23241,23279,23318](https://www.carm.es/web/pagina?IDCONTENIDO=23321&IDTIPO=100&RASTRO=c303$m5917,23241,23279,23318)
- Mapa de la República Mexicana, en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Estado_de_M%C3%A9xico
- Mapa del Estado de México donde señala el Municipio de Huixquilucan, en:
<https://www.soymexiquense.com/edomex/region-viii/huixquilucan/42-huixquilucan>
- Medios de comunicación del Municipio de Huixquilucan, en:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Huixquilucan#Comunicaciones>
- Referente Geográfico del Municipio de Huixquilucan, en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Municipio_de_Huixquilucan

- Referente Geográfico del Municipio de Huixquilucan, en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Municipio_de_Huixquilucan#Localidades
- Taller en: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd8641.pdf>
- Ubicación de la Localidad de Ignacio Allende perteneciente al Municipio de Huixquilucan, en:
<https://www.google.com.mx/maps/search/Calle+Leandro+Valle+localidad+Ignacio+Allende+185+,+Huixquilucan+de+Degollado,+/@19.3504056,-99.3789212,14z>
- Vías de comunicación del Municipio de Huixquilucan, en:
<https://es.wikipedia.org/wiki/Huixquilucan#Transporte>
- Vivienda del municipio de Huixquilucan, en:
<http://documentos.huixquilucan.gob.mx/documents/PDM%202019-2021.pdf>