



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**



**EL JUEGO SIMBÓLICO: HERRAMIENTA QUE REGULA LAS
EMOCIONES DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN
PREESCOLAR DEL CENTRO ESCOLAR
CARL ROGERS DE LA CDMX**

TESINA

PRESENTA

MARÍA DE JESÚS PÉREZ GUZMÁN

ASESORA: *DRA. RITA RIVERA SANDOVAL*

CIUDAD DE MÉXICO

JUNIO DE 2022



EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD UPN 099 CIUDAD DE MÉXICO, PONIENTE**



**EL JUEGO SIMBÓLICO: HERRAMIENTA QUE REGULA LAS
EMOCIONES DE LOS NIÑOS DE 4 A 5 AÑOS DE EDUCACIÓN
PREESCOLAR DEL CENTRO ESCOLAR
CARL ROGERS DE LA CDMX**

TESINA

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

PRESENTA

MARÍA DE JESÚS PÉREZ GUZMÁN

ASESORA: *DRA. RITA RIVERA SANDOVAL*

CIUDAD DE MÉXICO

JUNIO DE 2022

Agradecimientos

*Al Ser Supremo por darme la vida,
que me permitió llevar a término esta tesina.*

A mi familia:

*Especialmente a mi madre, hermanos, esposo e hijos, quienes han confiado en mí,
y me han dado apoyo incondicional.*

*Especiales agradecimientos para la Dra. Guadalupe Guillermina Quintanilla
Calderón, directora de la Unidad 099 CDM Pte., y para la Dra. Rita Rivera
Sandoval, quienes me han apoyado en el diseño de la presente tesina, con paciencia
y profesionalismo, al igual que los asesores que he tenido durante la Licenciatura
de Educación Preescolar. Muchas gracias a todos.*

*A mis queridos maestros de Fundación Azteca, que cimentaron la piedra angular,
para reiniciar mis estudios.*

*Al profesor Natalio, quien imparte la asignatura de Matemáticas de quien tengo
presente sus palabras, ¡María de Jesús, usted va para maestra!*

*Aunque esta profesión del magisterio, está llena de retos, exigencias, también está
colmada de alegrías y satisfacciones, por lo que la guía docente se debe impartir
con sabiduría, pero sobre todo con amor a la misma.*

ÍNDICE

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	2
1.1. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	2
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	3
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO	3
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR	14
1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	18
1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	18
1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	19
1.5.1. OBJETIVO GENERAL	19
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES	19
1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	20
CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL	21
2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO	21
2.1.1. ¿Qué es el juego?	21
2.1.2. El significado didáctico de una herramienta	29
2.1.3. La regulación de las emociones de los niños de 4-5 años	30
2.1.4. Características del desarrollo de los niños de 4 a 5 años	33
2.1.5. INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA, A PARTIR DE LA EDUCADORA	39
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE ¿LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?	41

2.3.	¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO ¿CONCEPTOS TEÓRICOS?	42
CAPÍTULO 3.	CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA	43
3.1.	TÍTULO DE LA PROPUESTA	43
3.2.	JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA	43
3.3.	¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLANTACIÓN DE LA ¿PROPUESTA EN LA ESCUELA?	43
3.4.	LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA	44
3.5.	LA PROPUESTA	44
3.5.1.	Título de la propuesta	44
3.5.3.	Alcance de la propuesta	44
3.5.4.	Temas centrales que constituyen la propuesta	45
3.5.5.	Características de diseño	46
3.5.6.	¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?	48
3.6.	MECANISMOS DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA	48
3.7.	RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA	50
	CONCLUSIONES	51
	BIBLIOGRAFÍA	52
	REFERENCIAS DE INTERNET	54

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se fundamenta en las diferentes teorías que abordan “El juego”, tomando como referentes a diversos teóricos, quienes en sus aseveraciones mencionan que el juego sin lugar a duda, es una actividad común a cualquier ser vivo, que se ha manifestado de diferentes formas, desde la antigüedad hasta nuestros días, en todas las culturas.

Haciendo referencia, el juego simbólico es sustancial para el niño y la niña, ya que tiene la oportunidad de imitar las actividades de los adultos, cuando juegan por ejemplo a la mamá, a la maestra, al policía, al bombero entre otras, regulando sus emociones.

Por ende, en esta tesina, se integra el siguiente contenido general:

En el Capítulo 1, se aborda el contexto donde se delimita la problemática de estudio.

En el Capítulo 2, se describe el Marco Teórico Conceptual, que sustenta junto con la descripción de la problemática de estudio identificada contextualmente, el tema de investigación, mencionado.

En el Capítulo 3, se plantea una propuesta de solución a la problemática, a través de un taller.

Posteriormente, se plasman las conclusiones relacionadas con el tema de la presente tesina.

Finalmente, se mencionan la Bibliografía y las Referencias 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 indagación 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. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Debido a la problemática actual observada del grupo de Preescolar II, del Centro Escolar “Carl Rogers”, el cual está siendo afectada y violentada por los problemas de conducta y la escasa actividad lúdica en las situaciones de aprendizaje, dicha situación está perjudicando el desarrollo emocional y cognitivo de los niños. Motivo primordial para abordar “El juego”, como herramienta para regular sus emociones, siendo este una forma entretenida, diferente y creativa que ayuda a los niños a aprender y a desarrollarse en todos los aspectos física, emocional, social, cognoscitiva y creativamente, por lo que, mediante el juego el niño desarrolla sus capacidades, siendo él su propio protagonista.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

A.1. Ubicación de la Alcaldía de Coyoacán en el contexto nacional.

Mapa de la República Mexicana¹



La República Mexicana, se ubica geográficamente de la siguiente manera: México está ubicado en el Continente Americano más exactamente en América del Norte. Limita al Norte con Estados Unidos de América, al Sur y Oeste con el Océano Pacífico, al Este con el Golfo de México y el Mar Caribe, y a Sureste con Guatemala y Belice.

La Ciudad de México, se localiza en la Zona Central de la República Mexicana, en la parte Sur del Valle de México. Sus colindancias son: al Norte, al Este y al Oeste colinda con el Estado de México, y al Sur con el Estado de Morelos.

¹ <http://mr.travelbymexico.com/677-cdmx/> (25 de Noviembre de 2018).

La Alcaldía Coyoacán, limita con cinco Alcaldías de la Ciudad de México: al Norte con la Alcaldía Benito Juárez, al Noreste con la Alcaldía Iztapalapa, al Oriente también con la Alcaldía Iztapalapa, (Calzada de la Viga y Canal Nacional); al Suroeste con la Alcaldía Xochimilco y al Poniente con la Alcaldía Álvaro Obregón.

Mapa de la Ciudad de México por Alcaldías²



A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad³

El vocablo Coyoacán, es el resultado de una serie de transformaciones que en su escritura y pronunciación sufrió la palabra náhuatl Coyoacán, de cuyo significado se tienen varias acepciones como: “lugar de los que tienen o poseen coyotes”, basada en la explicación del topónimo original, que se compone de tres voces nahuas: coyotl, coyote; hua, posesión y can, lugar.

²<http://www.m-x.com.mx/2016-03-21/de-delegaciones-a-municipios-como-cambiara-la-division-politica-de-la-ciudad-de-mexico/> (27 de Noviembre de 2018).

³ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (28 de noviembre de 2018).

Coyoacán estaba consagrada a una de las más importantes deidades del panteón mexica, Tezcatlipoca (Espejo Humeante), cuyo nagual, era precisamente, ese cánido depredador. Su origen, se remonta al año 1332, se sitúa en la historia de México durante la Época Colonial, como un sitio desde el cual se ejerce el poder sobre una capital destruida y necesitada de reconstrucción. En 1574, se decreta como encomienda del Valle de México; de 1590 a 1600, fue una sola jurisdicción dependiente de la Corona Española.

A principios del Siglo XX, Coyoacán contaba con servicios recreativos, un reformatorio para mujeres, el Asilo Mier y Pesado y las escuelas Melchor Ocampo y la de Medicina Veterinaria. A mediados del Siglo XX, se desarrollaron importantes unidades habitacionales, mientras que en los 70's y 80's, la Zona urbanizada se extendió hasta colindar con Iztapalapa y el Canal Nacional, como límite territorial. La década de los 70's marca una nueva etapa en el desarrollo urbano de Coyoacán con la descentralización administrativa del entonces Distrito Federal, ahora llamada dicha entidad Ciudad de México, con la construcción de unidades habitacionales en la Zona Oriente; se inician nuevos modelos de crecimiento y se propicia la redensificación habitacional y la expansión de los servicios.

Actualmente, la Alcaldía⁴ Coyoacán nombrada así, a partir del 21 de Diciembre de 2017, se estructura por importantes Avenidas y Colonias que se fundaron en diferentes años, donde la población se identifica por sus actividades económicas al mismo tiempo que culturales.

⁴ <https://www.elsoldemexico.com.mx/metropoli/Aprueba-Constituyente-las-alcald%C3%ADas-para-la-Capital-141626.html> (3 de Diciembre de 2018).

b) Hidrografía⁵

En lo referente a la hidrografía, dos son los ríos que cruzan la demarcación: el Río Magdalena (casi totalmente entubado), penetra en la Alcaldía por el Sureste, cerca de los Viveros de Coyoacán se le une el Río Mixcoac (entubado), para juntos formar el Río Churubusco que sirve como límite natural con la Alcaldía Benito Juárez, al Norte. También al interior de la demarcación se localiza el Canal Nacional. De acuerdo con la carta hidrográfica de Aguas Superficiales, el 100% de la Alcaldía Coyoacán se encuentra en la Región del Pánuco, en la Cuenca Rey Moctezuma y en la Subcuenca del Lago Texcoco Zumpango.

c) Orografía ⁶

La mayor parte de esta Alcaldía se encuentra a una altura de 2240 metros sobre el nivel del mar, con ligeras variaciones a 2250 msnm. En Ciudad Universitaria, San Francisco Culhuacán y Santa Úrsula Coapa. Su elevación más importante se ubica al extremo Sur Poniente de la Alcaldía, en el Cerro del Zacatépetl a 2420 msnm.

Las rocas volcánicas que se localizan al Suroeste de Coyoacán provienen de la erupción del Volcán Xitle. Esta roca, clasificada como basalto, se extiende hasta las actuales Colonias de Santo Domingo, Ajusco y el Pueblo de Santa Úrsula.

Dos tipos de suelo componen la mayor parte de esta demarcación: el de origen volcánico y el de Zonas Lacustres, que proviene de los lagos que se encontraban ubicados en esta zona.

⁵ <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html> (4 de Diciembre de 2018).

⁶ <http://coyoacan.df.gob.mx/gobierno-delegacional/coyoacan/geomorfologia/> (5 de Enero de 2019).

d) Medios de comunicación⁷

La Alcaldía de Coyoacán, cuenta con medios de comunicación como: la radio, la televisión, líneas telefónicas, internet, periódicos, cine, teatro, publicidad, propaganda, Correos de México Coyoacán y transporte, que le permiten a los habitantes la comunicación en diferentes medios.

e) Vías de comunicación ⁸

La vialidad de la Alcaldía se conforma por:

Vías de acceso controlado

La Alcaldía limita al Norte y al Sur por dos vías con estas características: Av. Río Churubusco y el Anillo Periférico, que comunican a la Ciudad en sentido Oriente-Poniente, en tanto que, en el sentido Norte-Sur, atraviesa la Calzada de Tlalpan. Estas vías permiten traslados desde la Alcaldía hacia diversos destinos de la Ciudad; su principal problemática es la saturación en horas pico o de máxima demanda.

Vías primarias

Av. División del Norte, Av. Canal de Miramontes, Av. de los Insurgentes, Av. Aztecas, Av. Universidad y Cafetales – Eje 3 Oriente; el Eje 10 Sur – Pedro Henríquez Ureña, Av. Miguel Ángel de Quevedo Calzada Taxqueña, Calzada de las Bombas, Calzada del Hueso y Calzada de la Virgen.

Vías secundarias siendo las siguientes:

Av. Miguel Ángel de Quevedo- Calzada Taxqueña (127 vías), Av. Canal de Miramontes (88 vías), Calzada de Tlalpan (86 vías), Eje 10 Sur Copilco (73 vías), Calzada del

⁷ <https://coyoacan.df.gob.mx/comunicacion/> (5 de Febrero de 2019).

⁸ <http://www.aldf.gob.mx/archivo-0478d7d43e32acfa5bf994c324085b34.pdf> (6 de Febrero de 2019).

Hueso (60 vías), Av. División del Norte (58 vías), Eje 3 Oriente Av. Cafetales (56 vías) y Calzada de las Bombas (52 vías) con más de 50 conexiones.

f) Sitios de interés cultural y turístico⁹

Coyoacán, no sólo es una zona famosa por sus bares y restaurantes. En Coyoacán pueden encontrarse Museo como el: Anahuacalli, concebido por Diego Rivera como una recreación del mundo prehispánico; además del Museo La Casa Azul Frida Kahlo y el Museo del Automóvil.

Los museos más importantes de la alcaldía de Coyoacán como: el Museo Diego Rivera Anahuacalli¹⁰, el Museo Nacional de las intervenciones¹¹, el Museo Nacional de Culturas Populares¹², el Kiosco del Jardín Hidalgo¹³, la Parroquia y ex-Convento de San Juan Bautista¹⁴, la Casa Colorada¹⁵, el Museo Escultórico Geles Cabrera¹⁶, y el Centro Nacional de las Artes¹⁷.

⁹ <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/arte-cultura/arte-y-cultura-en-coyoacan> (6 de Febrero de 2019).

¹⁰ https://www.google.com.mx/search?q=Museo+Diego+Rivera+Anahuacalli&rlz=1C1CHBD_esMX780MX781&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjX2oKUr6LbAhUMIq (8 de Marzo de 2019).

¹¹ http://sic.gob.mx/ficha.php?table=museo&table_id=978 (10 de Marzo de 2019).

¹² https://www.google.com.mx/search?q=Museo+Nacional+de+Culturas+Populares&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjm5LfH6MraAhUGi6wKHd9HA2oQ_AUICygC&biw=1366&bih=637#imgrc=Z0_sLfkjdhEFUM: (11 de Marzo de 2019).

¹³ https://www.google.com.mx/search?q=kiosco+del+jardin+hidalgo&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=tsKM27aT7bRgPM%253A%252CKpEOJSrSvAWzYM%252C_&usg=__YZWTvVyQ3Uc4Bf4yVfuYpckZ4wc%3D&sa=X&ved=0ahUKEwj-1dXypcvaAhVJbK0KHQajBiwQ9QEISzAC#imgrc=tsKM27aT7bRgPM: (14 de Marzo de 2019).

¹⁴ https://www.google.com.mx/search?q=la+parroquia+y+ex+convento+de+san+juan+bautista+coyoacan&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi3hMr69craAhVmmKOKHVHqChYQ_AUICigB&biw=1366&bih=637#imgrc=vCMQDMPQGC920M (16 de Marzo de 2019).

¹⁵ <http://cronicariodesergiorojas.blogspot.mx/2013/07/el-barrio-de-la-conchita-en-coyoacan.html> (20 de Marzo de 2019).

¹⁶ <http://www.garuyo.com/museo-o-galeria/museo-universitario-arte-contemporaneo-muac-ciudad-universitaria/lugar> (26 de Marzo de 2019).

¹⁷ https://www.google.com.mx/search?q=centro+nacional+de+las+artes&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj1runhsebbAhUJjq0KHawAhkQ_AUICygC&biw=1366&bih=635#imgrc=rL_xlf2_FeC0xM: (6 de Abril de 2019).

g) ¿Cómo Impacta el referente geográfico a la Problemática que se estudia?

Tomando como referente el espacio geográfico donde se encuentra el “Centro Escolar Carl Rogers”, y su impacto con las familias pertenecientes a la comunidad de padres de familia del “Centro Escolar Carl Rogers”, de la Colonia Educación que se localiza en la Alcaldía Coyoacán, se menciona lo siguiente:

Evidentemente, la inseguridad en la Ciudad de México se ha incrementado, aun así, se puede mencionar que la seguridad pública en la Colonia Educación es eficiente, se cuenta con módulos de apoyo, en diferentes calles, que en caso de emergencias acuden al auxilio inmediatamente.

Es importante mencionar los atractivos de la Alcaldía de Coyoacán, cercanos al Centro Escolar que por su historia es reconocida como lugar de cultura y recreación lo cual posibilita el desarrollo de los niños.

El Centro Escolar “Carl Rogers”, se encuentra bien ubicado con áreas verdes, como los Viveros de Coyoacán, el Parque de Huayamilpas, La Alameda del Sur, que cuenta con una Biblioteca, inmediatos al Centro Escolar “Carl Rogers”, y domicilios de los padres de familia. Lo anterior expuesto posibilita su visita y convivencia familiar.

B) ESTUDIO SOCIO ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda

De acuerdo al escenario tendencial realizado por El Instituto Nacional de Estadística y Geografía - Consejo Nacional de Población en 1999, (INEGI-CONAPO) manteniendo la estabilidad de la población en la Alcaldía, se requerirían 31,880 acciones de vivienda para cubrir problemas de hacinamiento, precariedad, deterioro y vivienda nueva en el periodo 2000-2025.

Cuadro de las necesidades de vivienda¹⁸

Entidad/ Unidad Territorial	Vivienda nueva							Mejoramiento de vivienda					Total de Acciones de vivienda 7 2000-2015
	Parque Habitacional 1				Incremento 2			Hacinamiento 3		Preca- riedad	Dete- rioro	Total	
	1950	1990	2000	2015 1/	2000- 2015 2/	% 3/	3A	3B	4	5	6		
							2000-2015						
D.F.	626,211	1,798,067	2,103,752	2,612,752	509,000	100	142,363	38,250	132,769	175,022	488,404	997,404	
Cd. Central	464,996	491,834	472,383	566,039	93,656	18.4	18,044	5,607	11,716	77,644	113,011	206,667	
1er Cinturón	133,028	1,057,320	1,266,398	1,512,754	246,356	48.4	88,360	25,836	83,266	76,033	273,495	519,851	
2do Cinturón	24,023	236,535	343,621	494,794	151,173	29.7	33,002	6,442	34,660	17,526	91,630	242,803	
3er Cinturón	4,164	12,328	21,350	39,165	17,815	3.5	2,957	365	3,127	3,819	10,268	28,083	
Coyoacán	13,510	143,461	163,036	170,671	7,635	1.5	8,370	2,725	6,079	7,071	24,245	31,880	

b) Empleo

El Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) informa sobre los principales resultados de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE) para marzo de 2019:

La Tasa de Desocupación (TD), que se refiere al porcentaje de la Población Económicamente Activa (PEA) que no trabajó siquiera una hora durante la semana de referencia de la encuesta, pero manifestó su disposición para hacerlo e hizo alguna actividad por obtener empleo, fue de 3.6% de la Población Económicamente Activa (PEA) a nivel nacional, proporción superior a la del mes previo.

En su comparación anual, la TD aumentó durante marzo del año en curso frente a la de igual mes de 2018 (3.6% vs 3.2%), con datos ajustados por estacionalidad.

¹⁸ <http://www.aldf.gob.mx/archivo-0478d7d43e32acfa5bf994c324085b34.pdf> (9 de Abril de 2019).

Tasa de desempleo en la Ciudad de México por Alcaldía¹⁹

Delegación	Trimestre 2018.3	
	Total de desocupados	Tasa de desempleo
Coyoacán	9,784	2.9%

c) Deporte

Entre los Servicios que se presta en esta Alcaldía, se cuenta con deportivos, la mayoría ofrecen los siguientes servicios:

Área para hacer ejercicio al aire libre y para correr,

5 canchas de basquetbol, 2 canchas de futbol rápido, 4 canchas de tenis,

Gimnasio al aire libre con pesas, 2 canchas de futbol asociación, Frontis para mano, algunos con albercas semi-olímpicas para practicar natación; algunas de las

Actividades impartidas en la Alcaldía son:

Aeróbics, Zumba, Ta Ebo,

Fisicoculturismo, Spinning, Kung fu y Aikido,

Baile de salón para todas las edades.

Además, hay Escuelas técnicas deportivas de:

Básquetbol, Kick boxing, Box,

Gimnasia artística,

Tenis, Tae kwon do y voleibol.

d) Recreación²⁰

La Alcaldía de Coyoacán, ofrece:

¹⁹ https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/iooe/iooe2019_04.pdf (14 de abril de 2019).

²⁰ <https://centrodecoyoacan.mx/eventos/> (13 de Abril de 2019).

Actividades deportivas,

Actividades familiares,

Actividades de entretenimiento,

Actividades culturales, Fiestas populares,

Música, Conciertos, Teatro, Danza, Exposiciones, Ferias y Festivales, con el objetivo de: Promover el turismo y la riqueza cultural de cada Alcaldía, a través de paseos, recorridos, tours y visitas guiadas a los residentes u organizaciones civiles o educativas.

e) Cultura²¹

Su Centro Histórico de Coyoacán, se encuentra enriquecido por cafés, bares, restaurantes, librerías y vistosas fiestas populares como la ceremonia del “grito” del 16 de Septiembre, hace las delicias de chicos y grandes por igual, como:

El Jardín Hidalgo es una construcción del Siglo XVIII, hoy en día es sede de las autoridades de las Alcaldías.

Aquí se localiza la Capilla del Registro Civil, decorada con frescos que narran la historia local y el mural “El Primer Encuentro”, elaborado por la pintora Aurora Reyes Sala de Cabildos.

La cultura sin duda está presente en los espacios de la Alcaldía de Coyoacán.

f) Religión predominante²²

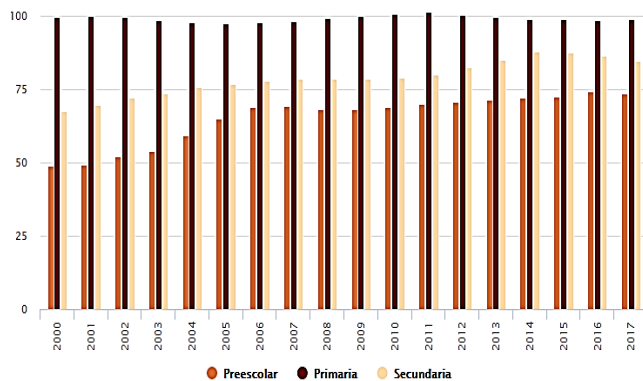
Según un análisis del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), la Alcaldía de Coyoacán tiene un porcentaje del 80% de católicos.

²¹ <https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/arte-cultura/arte-y-cultura-en-coyoacan> (14 de Abril de 2019).

²² <https://www.maspormas.com/especiales/las-religiones-en-la-cdmx/> (16 de Abril de 2019).

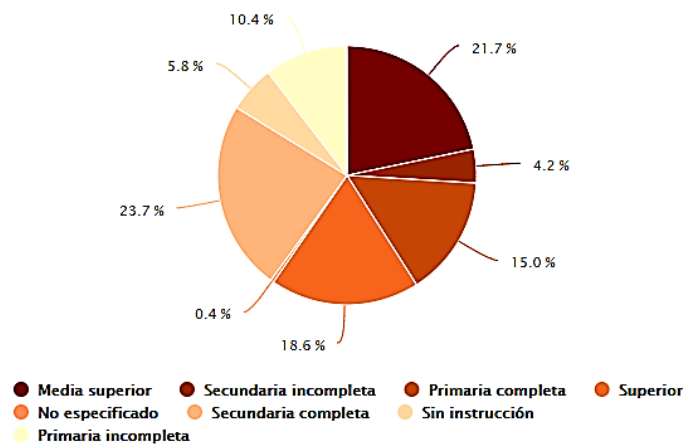
g) Educación²³

Tasa neta de matriculación según nivel educativo²⁴



Fuente:
SEP Secretaría de Educación Pública. SEP. Base de datos del formato 911 de educación básica y media superior (inicio del ciclo escolar). CONAPO.
Estimaciones de Población de México 1990-2010; Proyecciones de Población de México 2010-2050

Porcentaje de población de 15 años y más según nivel educativo²⁵



Fuente:
INEGI Encuesta Intercensal 2015

Anteriormente, la Alcaldía de Coyoacán no contaba con ninguna primaria indígena, Actualmente, ya se cuenta con primaria de enseñanza indígena, para atender a quien lo requiera.

²³ <https://www.inegi.org.mx/temas/educacion/#> (16 de Abril de 2019).

²⁴ Idem. (16 de Abril de 2019).

²⁵ <https://www.inegi.org.mx/temas/educacion/> (17 de Abril de 2019).

h) Influencia del ambiente SOCIO-ECONÓMICO en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad.

El nivel económico de las familias sin duda influye, de gran manera, cuando los padres tienen la solvencia económica tratan de llevar a sus hijos a una escuela privada que reúna sus demandas educativas.

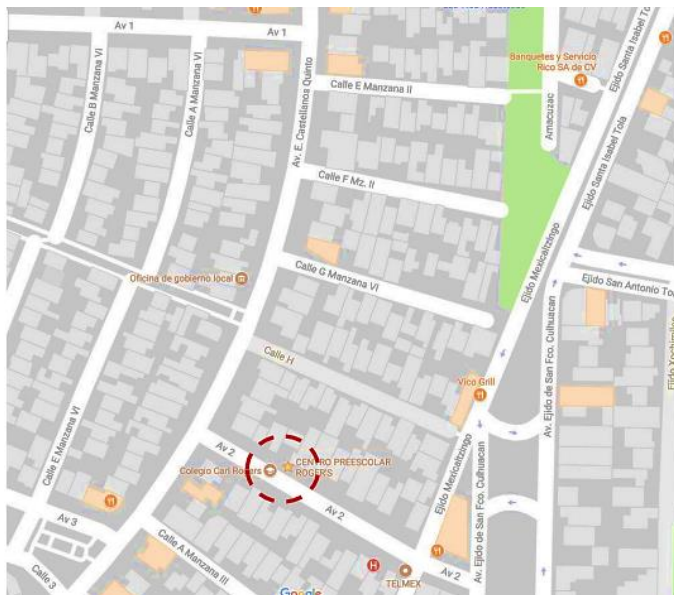
El objetivo es que el niño tenga una educación de calidad, como se ha escuchado constantemente expresar a los padres de familia que acuden al Centro de Desarrollo. Es importante mencionar que en ocasiones no es beneficioso que acudan a una escuela privada, ya que en estas escuelas el horario es amplio y regularmente se da facilidad para recogerlos más tarde. Sin duda esto limita la convivencia familiar, ya que en muchos casos los dejan por tiempo extendido y solo los llevan a dormir a casa. Esta situación restringe en gran manera la convivencia con la familia y los separa cada vez más, cuando el hogar en el que se vive la primera infancia debería ser el más adecuado y agradable, desafortunadamente no es así, ya que la falta de interacción con los padres, de amor, cariño y juego con ellos; quedan vacíos en el propio desarrollo de la persona que al final pasarán factura en la vida adulta.

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

a) Ubicación de la escuela

El Centro Escolar "Carl Rogers" se encuentra ubicado en la Avenida 2 Número 10, de la Colonia Educación C.P. 04400, de la Alcaldía de Coyoacán, como se puede apreciar en el croquis siguiente:

Croquis del “Centro Escolar Carl Rogers”²⁶



b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela

El Centro “Carl Rogers”, es una escuela privada, de un solo dueña, quien siempre está preocupada por el bienestar de los niños y niñas que asisten a ella, al brindar el mejor equipo docente e instalaciones.

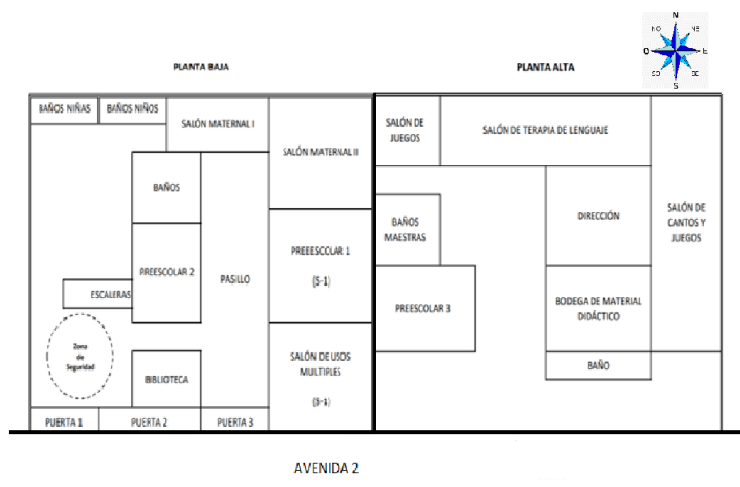
c) Aspecto material de la instrucción

El Centro Escolar Carl “Rogers “está bien equipado cuenta con una aula para cada grado, Biblioteca salón de usos múltiples, patio para Ceremonias Cívicas y Actividades, Área para resguardarse en caso de sismo, salón para atender terapia de apoyo y estimulación de lenguaje, salón de cantos, área de educación física, espacio especial para juego libre, sanitarios de maternal, sanitarios de Preescolar y

²⁶<https://www.google.com.mx/maps/place/Av+2+12,+Educaci%C3%B3n,+04400+Ciudad+de+M%C3%A9xico,+CDMX/@19.3352111,99.1317003,17z/data=!3m1!1e4m5!3m4!1s0x85ce01d9368caa01:0x851b2d8dfe638f6c8m2!3d19.3352111!4d-99.1295116> (22 de Abril de 2019).

sanitarios para Maestros, dichas instalaciones, constituyen un espacio idóneo para propiciar su desarrollo integral. La Dirección está siempre abierta para atender a los padres de familia que lo soliciten.

d) Croquis de las instalaciones materiales²⁷



e) La organización Escolar en la Institución

El Centro Escolar “Carl Rogers está organizado de la siguiente forma:

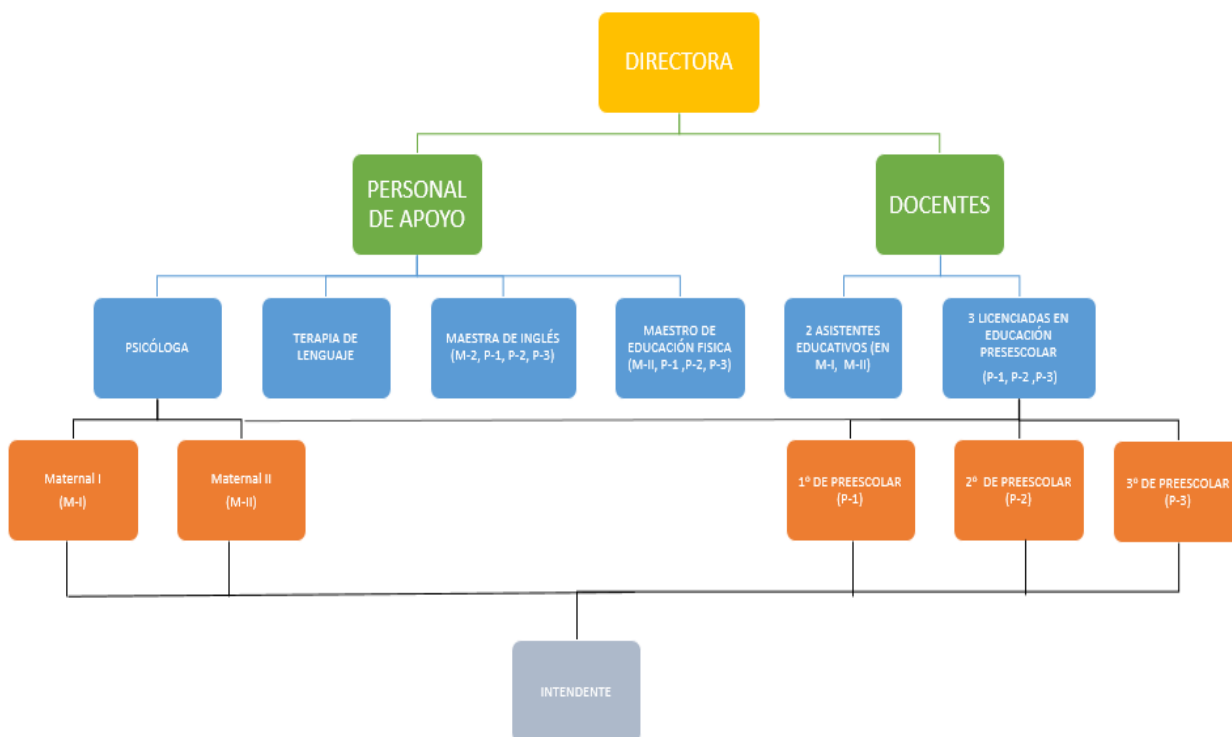
Una Directora, Personal Docente, Personal de Apoyo y un intendente, como se detalla a continuación:

Área de Maternal con 2 Asistentes Educativos al frente, para atender M-I y M-II, Área de Preescolar con 3 Lic. En Educación Preescolar para atender a 1º de Preescolar, 2º de Preescolar y 3º de Preescolar. Personal de apoyo, una Psicóloga para atender a todos los alumnos que la requieran de igual manera la Maestra de Terapia de Lenguaje, Maestra de inglés para atender M-II, 1º, 2º y 3º de Preescolar, Maestro de Educación Física para atender a: M-2, 1º, 2º y 3º de Preescolar, y un Intendente.

²⁷ Croquis elaborado por la tesista (28 de Abril de 2019).

f) Organigrama General de la Institución

Organigrama del Centro Escolar “Carl Rogers”²⁸



g) Características de la población escolar²⁹

La mayoría de los niños provienen de hogares funcionales, de familias nucleares integradas por papá, mamá, hijo y/o hijos (de uno a dos hijos), la mayoría de los padres son jóvenes, sus edades oscilan entre 25-30 años, de religión católica predominante en un 60%, y un 40% otras religiones.

En el área de educación, un 60% son profesionistas, escolaridad mínima bachillerato, donde ambos padres trabajan y son profesionistas³⁰

²⁸ Organigrama del Centro “Carl Rogers” realizado por la tesista (28 de Abril de 2019).

²⁹ Datos proporcionados por la Directora del Centro “Escolar Carl Rogers”, a partir de la Ruta de Mejora del Plantel.

Es importante mencionar que los padres de familia (varones) se han comprometido con sus hijos en las actividades referentes a su educación, lo cual posibilita el proceso de desarrollo educativo de los niños.

Desafortunadamente algunas madres profesionistas han delegado las responsabilidades educativas solo a los padres. La observación que se ha hecho ante esta situación, ha preocupado al colegiado. Razón por la que se ha invitado a ambos padres a participar en las actividades de sus hijos, por considerarlo conveniente para los niños, para obtener resultados favorables.

1.3. 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 orientadora del presente trabajo, se estructuro en los términos que a continuación se establecen:

¿Cuál es la herramienta capaz de regular las emociones de los niños de 4 a 5 años de Educación Preescolar del Centro Escolar “Carl Rogers”, ubicado en la Colonia Educación de la Alcaldía Coyoacán de la Ciudad de México?

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Un hilo conductor propicio en la búsqueda de los elementos teórico-prácticos que den respuesta a la pregunta generadora en el punto anterior, es la base del éxito en

construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativa.

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La herramienta capaz de regular las emociones de los niños de 4 a 5 años de educación preescolar del Centro Escolar “Carl Rogers”, ubicado en la Colonia Educación de la Alcaldía de Coyoacán de la Ciudad de México, es el juego simbólico.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.

Definir y estructurar objetivos dentro 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 estos, se consideren como parte fundamental de estructuras de esta naturaleza. Para la realización de la indagación presente, se construyeron los siguientes objetivos:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Revisar a través de una investigación documental los criterios teóricos del juego como herramienta para regular las emociones de los niños de cuatro a cinco años de Educación Preescolar.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

a) Configurar la estructura de la investigación documental, de acuerdo al tema de estudio.

b) Revisar los criterios teóricos del juego como herramienta para regular las emociones de los niños de cuatro a cinco años de Educación Preescolar.

c) Plantear una propuesta de solución al problema.

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN

DOCUMENTAL

La orientación metodológica de la investigación indica las acciones a llevar a cabo investigativo, documental, en este caso, 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, lleva a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de indagación, la orientación metodológica utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a las cánones de la sistematización bibliográfica como método de revisión documental.

Asimismo, la recusación de los materiales bibliográficos se realizó conforme a la redacción de las 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 de 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. ¿Qué es el juego?

Diversos autores han tratado de precisar el significado de juego, argumentando que éste apareció desde tiempos remotos y forma parte de la vida del ser humano, especialmente en los primeros años de vida.

El juego ha florecido en el niño de forma innata, resultado de experiencias agradables individuales y en grupo, con gran variedad, dependiendo de la cultura de cada pueblo.

Para acercarnos al concepto más preciso de juego, abordaré a varios autores, entre ellos Vigotsky, Jerome S. Bruner y Piaget.

La Teoría de Vigotsky, ha tomado como referida la perspectiva de la psicología genética, para puntualizar acertadamente lo siguiente:

“...juego como una actividad que permite la construcción del conocimiento en el niño, y en especial en las etapas sensorio-motriz y preoperacional, pero tiene valor para el aprendizaje en cualquier etapa. Sin embargo, debido a la diferencia excluyente entre trabajo y juego en el sistema escolar –tan común en nuestra sociedad-, los maestros pierden con ello una herramienta...”³¹

Citado lo anterior se puede mencionar que el juego es de suma importancia para el aprendizaje del infante en los primeros años de vida. Herramienta sustancial en la primera infancia de acuerdo a los estadios de la Teoría Psicogenética, que los educadores no deben olvidar, ya que menciona: él niño juega, experimenta, interactúa con objetos, animales y personas que lo rodean, posteriormente el juego se convierte en satisfacción de sus necesidades.

La Psicología genética ha señalado que el juego espontáneo de la infancia es la vía que facilita la construcción y desarrollo de la inteligencia, donde el niño de forma innata es motivado por el juego como se indica en la siguiente cita.

*“El juego es función, estímulo y formación de desarrollo infantil; porque para el niño es un instrumento de afirmación de sí mismo que le permite ejercitar sus capacidades físicas e intelectuales, pero también le ayuda a plantear y resolver sus problemas cotidianos de desarrollo y convivencia”.*³²

³¹ Jerome S. Bruner. El proceso de la Educación. Buenos Aires, Ed. Unión tipográfica, 1960. Pág. 13.

³² *Ibíd.* Pág. 14.

Tomando como referente lo mencionado se puede asentar, que el juego es una herramienta que el niño utiliza como instrumento indispensable para ejercitar y desarrollar sus capacidades físicas, sociales, afectivas e intelectuales, que posteriormente utilizara a lo largo de su vida adulta.

Otro punto que no puede pasar desapercibido por su valor en el tema y que tan atinadamente lo ha abordado Vigotsky, la convivencia social del infante, la que en innumerables ocasiones suele ser fortalecida en la relación con sus pares, cuando el niño juega.

Siendo de gran relevancia como ya se mencionó la convivencia, se retoma en Aprendizajes Clave Para la Educación Integral, Educación Preescolar, en la siguiente cita:

“Durante el juego se desarrollan diferentes aprendizajes, por ejemplo, en torno a la comunicación con otros, los niños aprenden a escuchar, comprender y comunicarse con claridad; en relación con la convivencia social, aprenden a trabajar de forma colaborativa para conseguir lo que se proponen y a regular sus emociones...”³³

En esta acción de jugar y convivir el niño planea lo que va a efectuar, en ocasiones con un fin específico; este puede ser algún proyecto que se genere en su mente, para ejecutarlo, este puede hacerlo individualmente o en equipo, con la finalidad de alcanzar el éxito de lo ideado. El triunfo del niño siempre se relaciona con la proeza, siendo esta su victoria. Así se menciona en la siguiente cita:

³³ SEP. Plan y Programas de Estudio. Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. México, 2017. Pág. 71.

*“Piaget considera que el juego no se distingue del acto intelectual por su estructura, sino que la diferencia está en la finalidad. Mientras que el acto intelectual busca siempre un objetivo externo, el juego, por el contrario, tiene un fin en sí mismo”.*³⁴

El juego es una actividad muy rica para el niño, siendo este capaz de modificar y transformar imágenes, objetos, prescindir de ellos, porque para ello, el niño pone en juego su creatividad e imaginación, tan ricas en este período de su vida.

Bruner considera importante mencionar a Piaget quien dice que el juego; sin duda es la Expresión del niño, como expresión es ineludible, formando parte de él, no importa Cultura o raza, el niño siempre tenderá a ver el juego como una necesidad de vida, como se menciona a continuación:

*“...juego como la expresión y condición para el desarrollo del niño. Cada etapa del desarrollo infantil se encuentra estrechamente ligada con cierto tipo de juego; pueden existir modificaciones producto de la sociedad, la cultura o ciertos momentos históricos, pero el juego es universal en la vida del niño y la sucesión en el tipo de juego es siempre la misma...”*³⁵

Piaget, encuentra en los juegos infantiles tres grandes tipos de estructuras que permiten caracterizarlos y, por tanto, clasificarlos:³⁶

Como ejercicio, como juego simbólico y como juego reglado. En cada fase cognoscitiva aparece una de estas formas, pero puede coexistir simultáneamente a medida que se avanza en el desarrollo.

Las fases que nos ocupan en el tema son: la fase sensomotora donde aparecen únicamente los juegos de ejercicio, en la siguiente fase los juegos simbólicos que

³⁴ *Ibíd.* Pág.16.

³⁵ *Ibid.* Pág. 11.

³⁶ *Ibíd.* Pág. 15.

aparecen de los 3 a los 6 años, los cuales poco a poco van perdiendo su valor, para dar paso a los juegos reglados quienes alcanzan su desarrollo e interés entre los 8 y 10 años del infante.

Evolución del juego infantil³⁷

Juego ejercicio:

El nacimiento del juego surge por el placer funcional que se logra una vez adquiridas las habilidades que permiten superar una dificultad determinada. Durante los 18 primeros meses del desarrollo, casi todos los esquemas sensorio-motores incorporados se van ejercitando por el placer lúdico que generan. Piaget los denomina juego ejercicio. En este tipo de juego, los primeros juegos se realizan sobre el propio cuerpo, mirar una y otra mano, juntar y separar las manos; buscar y tomarse un pie. Más adelante se van sumando a estos juegos los objetos del medio.

En la etapa escolar, el juego ejercicio se puede realizar por medio de la técnica didáctica: formas-jugadas. Su principal característica de estas formas consiste esencialmente en el placer motor de: correr saltar, lanzar, patear, arrojar, trepar, saltar y girar, arrastrarse y gatear.

Los juegos simbólicos:

En esta etapa el niño comienza por imitar acciones, modelos, como si fueran propias; imita las respuestas que ya conoce y que puede oír y ver. Poco a poco puede llegar a reproducir un modelo ausente por medio de la memoria.

³⁷ Ibíd. Pág. 17.

En el juego simbólico el niño es capaz de sustituir, evocar y representar una situación vivida, gracias a la utilización de la ficción y de algunos símbolos que él hace propios. Este se distingue por el hacer del niño, las acciones las personifica reales como si realmente las estuviera viviendo.

Los juegos reglados:

El juego reglado se caracteriza por la actividad lúdica de los seres socializados e incorpora en su estructura al juego ejercicio y al juego simbólico. El juego simbólico es el florecimiento de los procesos lúdicos, y logra su máxima expresión en el periodo del pensamiento lógico concreto. Es significativo mencionar que este tipo de juego tiene su máxima expresión en el periodo del pensamiento formal abstracto y tiene continuación hasta la vida adulta en los deportes, por ejemplo. En resumen, Piaget dice: los juegos de las reglas son juegos de combinaciones.

Los tres tipos de juego se consideran como momentos o expresiones del acceso progresivo a la socialización del niño, que se presenta en sus dos primeros años de vida.

Wallon, importante psicólogo, menciona que el juego es una actividad particular del infante; que aparece en la primera infancia, en esta etapa el niño comienza a jugar tomando su cuerpo y descubriendo que este puede ser objeto de juego, ejemplo de esta actividad es el movimiento de sus manitas, donde no existe un objeto extra, para su realización, solo el movimiento que incita al niño a la práctica placentera de sus manos o pies.

Wallon en la siguiente cita habla de los juegos funcionales, argumentando que el juego comienza desde los primeros movimientos del infante:

“Los juegos funcionales pueden estar constituidos de movimientos muy simples como estirar y doblar los brazos o las piernas, agitar los dedos, tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos. Es fácil reconocer en ellos una actividad que busca efectos todavía elementales dominados por aquella ley del efecto...”³⁸

En los juegos funcionales su enfoque de Wallon es el movimiento, donde el niño por medio del movimiento descubre que este, es motivo de juego, siendo el movimiento la causa y el efecto, este sería lo que él encuentra como motivador para continuar su juego.

Es importante apuntar que Wallon también menciona otros tipos de juego, además del que se ha abordado, clasificándolos de la siguiente forma: ³⁹

Juegos funcionales:

Pueden estar constituidos de movimientos muy simples como estirar y doblar brazos o las piernas, agitar los dedos tocar los objetos, hacerlos balancear, producir ruidos o sonidos. Estos juegos se identifican por la actividad y la causa y efecto que producen.

Juegos de ficción:

Tales como jugar con muñeca, montar en un palo como si se tratara de un caballo; en este tipo de juego interviene una actividad cuya interpretación es compleja.

Juegos de Adquisición:

Este se caracteriza porque el niño es receptor ya que es todo ojos y todo oído, mira, escucha, hace esfuerzos por percibir, comprender cosas y seres, escenas, imágenes, cuentos, canciones que parece que el niño lo asimila mayormente.

³⁸ H. Wallon. Evolución Psicológica del niño. España, Ed. Grijalbo, S. A. 1974. Pág. 58

³⁹ Ídem.

Juegos de elaboración:

Una singularidad de este juego es que el niño se complace en hacer combinaciones con los objetos, modificados, transformar y crear otros nuevos, reunir.

Cada uno de estos juegos habla de las etapas del infante, donde el niño es capaz de despertar su imaginación, elaborando, modificando objetos y transformarlos en uno distinto, para comenzar un juego nuevo.

No se debe olvidar que el juego es parte de las actividades que el niño realiza día a día y que éstas, aunque en algún momento pudieran ser difíciles, son motivo de juego; como se hace mención en la siguiente cita:

“No hay actividades, por arduas que sean, que no puedan servir de motivo de juego.....”⁴⁰

Froebel, aunque de una forma más simple que Piaget, menciona sobre el juego argumentando que este tiene un gran valor, en su desarrollo y su aprendizaje del infante, como se aprecia a continuación, en la siguiente cita:

“El juego es el nivel más alto del desarrollo del niño. Es la expresión espontánea de pensamientos y sentimientos, es decir, una expresión que su vida interna necesita. Tal es el significado de la palabra “juego”.⁴¹

Al igual que Piaget, Froebel coincide en la importancia que tiene el juego en la vida del niño, quien toma en serio el juego, ya que a través del juego el niño desarrolla sus capacidades personales para la vida adulta como un principio de sus logros.

⁴⁰ *Ibíd.* Pág. 67.

⁴¹ Brenda Cohen H.A. Introducción al pensamiento educativo. México, P.C.S.A., 1974. Pág. 67.

Por la importancia que tiene el juego en la vida del niño, este se puede utilizar como estrategia bien orientada, para favorecer las capacidades del niño, como se puede apreciar en la siguiente cita:

*"Estimulando el impulso del niño hacia la actividad, la investigación y el trabajo creativo. Sera una institución en la que los niños se instruyan y eduquen a sí mismos y en la que habrán de desarrollar e integrar todas sus capacidades a través del juego, con una actividad creadora propia y una instrucción propia espontánea".*⁴²

2.1.2. El significado didáctico de una herramienta

Primeramente, se definirá, el concepto de herramienta de acuerdo al Diccionario Léxico Hispano:

*"Instrumento comúnmente de hierro o acero, con que trabajan los artesanos en las obras de sus oficios".*⁴³

Definición de Laura Frade Rubio:

*El medio externo que empleamos para que una persona modifique su aprendizaje y con eso su comportamiento. Por ejemplo cualquier material didáctico, como un ábaco, es una herramienta que modifica nuestra conducta".*⁴⁴

Tomando como referente a Elena Bodrova y Deborah J. Leong, quienes mencionan que los seres humanos han creado herramientas físicas y herramientas mentales, que tienen como objetivo la resolución ligera de una problemática o un trabajo las cuales

⁴² Ibíd. Pág. 70.

⁴³ W.M. Jackson. Diccionario Léxico Hispano Tomo 2. 5ª. Ed. México, Jackson Editores, 1979. Pág. 758.

⁴⁴ Laura Frade Rubio. Desarrollo de Competencias en Educación Preescolar hasta el Bachillerato. 2ª. Ed. Mediación de Calidad, S.A. de C. V. México 2009. Pág. 15.

necesitan de ciertas destrezas del ser humano, dichas habilidades se definen como una herramienta:

*“Una herramienta es algo que ayuda a resolver un problema, un instrumento que facilita la ejecución de una acción”.*⁴⁵

Si una herramienta es algo que nos ayuda a resolver un problema entonces podemos decir que una herramienta didáctica, son los recursos tecnológicos y materiales que un docente utiliza y pone a disposición de sus alumnos, para facilitar su aprendizaje.

2.1.3. La regulación de las emociones de los niños de 4-5 años⁴⁶

¿Es posible enseñar a los niños a regular sus emociones?

La mayor parte de las conductas se aprenden, sobre todo de los padres, de los profesores y de las personas que rodean al niño. Para conseguir que el niño aprenda a manejar adecuadamente sus emociones es necesario que los padres, cuidadores y educadores, cuenten con la suficiente información, conozcan la etapa por la que cursa el niño, para ayudarlo a regular y controlar sus estados emocionales y facilitar que los niños los aprendan y desarrollen.

Expresión emocional

La capacidad para expresarlas de una manera productiva, en cuanto a la expresión es que comienzan a comprender y utilizar las normas de regulación de la expresión emocional. Poco a poco aprenden a expresar las emociones de forma socialmente aceptada y adecuada a la situación, a enmascarar sus sentimientos y ocultarlos en determinadas situaciones.

⁴⁵ Elena Bodrova Débora J. Leong. Herramientas de la mente. México SEP. 2004. Pág. 3.

⁴⁶ <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/2889/3483> (17 de Mayo de 2019).

A los 3 años no saben que los adultos pueden encubrir emociones o simular expresiones. A los 4 años, empiezan a hacerlo ellos, porque lo han aprendido del entorno social.

Comprensión emocional

La capacidad para comprender las emociones, se muestra, al inicio de esta etapa, donde los niños/as utilizan la propia experiencia para entender las emociones de los demás y, partir de ella, generalizan.

Creer que la emoción que ellos sienten en una determinada situación la experimentan también los demás.

Aproximadamente a los 5 años comienzan a ser conscientes de que los demás tienen sus propios sentimientos, deseos, miedos y necesidades.

A partir de ellos realizan inferencias sobre qué puede estar sintiendo el otro ante una circunstancia concreta.

A partir de los 5 años también comienzan a comprender la ambivalencia emocional, emociones opuestas ante una misma persona o situación.

Esta capacidad es fundamental para crear relaciones estables.

Capacidad empática

Capacidad para escuchar a los demás y sentir empatía respecto de sus emociones.

A partir de los 3 años comienza a tener mayor resonancia afectiva lo que les ocurre a los otros, por la experiencia y porque van poniéndose más fácilmente en el lugar de los otros.

Sin embargo, no se debe olvidar que en este periodo algunos niños están cursando la etapa del egocentrismo, y que en ocasiones no les permite regular sus emociones.

Autorregulación

Aunque a estas edades, se centran más en regular la conducta, que la emoción que les genera. La regulación conductual supone iniciar una conducta distractora de la emoción que se siente, y buscar apoyo social.

La relación con los iguales también les ayuda en la regulación de emociones porque esta Clase de relación requiere un control emocional mayor para ser aceptado, además surgen conflictos y deben aprender a inhibir ciertas reacciones emocionales.

A partir de los 3 años los procesos de control se van asentando y perfeccionando. Los adultos son importantes ya que proporcionan al niño/a información sobre qué es socialmente aceptable y qué no lo es.

A partir de los 5 años algunos niños/as empiezan a hacer uso de la regulación cognitiva, que exige capacidades intelectuales más avanzadas y permite al niño analizar la emoción que siente y buscar formas de controlarla.

- Entre los 4 y los 5 años de edad, el niño/a.
- Busca amigos del mismo sexo.
- Prefiere a los niños en vez de los adultos.
- Disfruta actuando para los demás.
- Murmura y tiene secretos.
- Responde a la culpa y a los elogios.
- Puede ser mandón.
- Se vuelve competitivo.
- Disfruta ayudando en casa, en tareas como regar las plantas y recoger los juguetes.

El niño en educación infantil es amistoso, conversador y curioso, explora las formas de relacionarse con las personas, aumenta su seguridad en sí mismo y le gusta complacer a los demás.

Aprende a interpretar las reacciones de los demás y puede ser empático y mostrar comprensión y preocupación si una persona se hizo daño o está triste.

Al pequeño le gusta jugar con otros niños, pero pueden prevalecer sus propias necesidades, lo que puede ocasionar problemas para compartir, participar en juegos grupales. Si bien todavía puede ser irritable, voluble en ocasiones, puede responder a la razón.

2.1.4. Características del desarrollo de los niños de 4 a 5 años⁴⁷

Las Características generales del desarrollo físico, en términos del desarrollo humano, es que los niños entre los cuatro y cinco años, se encuentran en la culminación de un período muy importante de desarrollo, pues han logrado una serie de estructuras a nivel neural, muy bien conformadas. A la edad de cuatro años, su cerebro es extremadamente plástico (plasticidad cerebral), en términos de desarrollo de las funciones cerebrales, esto permite que, si antes de esta edad sucede una situación anormal, como, por ejemplo, un daño cerebral, el niño pueda recuperarse en un alto porcentaje.

Ya a los cinco años, esta plasticidad cerebral disminuye debido a que se han estabilizado los circuitos neuronales que se encargan del cerebro, por ejemplo, los correspondientes al lenguaje ya están establecidos.

⁴⁷ <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/2889/3483> (17 de Mayo de 2019).

Los niños a esta edad ya tienen bien desarrollada la visión y la audición, la dentición está casi completa, ya pueden comer prácticamente de todo. El sistema digestivo y enzimático está lo suficientemente maduro para poder digerir todo tipo de alimento. El peso promedio de estos niños oscila entre 16 y 18 kilos, y la talla entre 105 cm. y 107 cm. A esta edad, ya deben controlar esfínteres, si no lo hacen se recomienda tomar medidas específicas de ayuda. El sistema óseo, el muscular y el nervioso ya están funcionando prácticamente de forma madura. El tamaño de los huesos aumenta, se endurecen cada vez más y se acelera el desarrollo de los músculos grandes por lo que estos niños pueden demostrar más habilidad en el campo motor.

Área socioemocional

Esta área involucra un proceso mediante el cual el niño adquiere conductas, y construye creencias, normas, actitudes y valores; propios del medio familiar y cultural en el que se desenvuelve; con el propósito de establecer relaciones armoniosas consigo mismo, con los demás y con el medio que le rodea.

Área psicomotriz

Cobos, menciona que su desarrollo psicomotor se encuentra entre lo estrictamente madurativo y lo relacional, o sea, que tiene que ver tanto con leyes biológicas como con aspectos interactivos susceptibles de estimulación y de aprendizaje. Para esta autora, la meta del desarrollo psicomotor está dirigida hacia el control del propio cuerpo, involucrando la acción, que le permite al niño entrar en contacto con los objetos y las personas a través del movimiento; y la representación del cuerpo que tiene que ver con el desarrollo de los procesos. Según se plantea en el Programa de Estudios del Ciclo de Transición, este desarrollo psicomotor involucra tanto la actividad psíquica

como la actividad motora e integra complejos procesos de movimiento, acción y organización psicológica; señala que el desarrollo psicomotor se manifiesta en psicomotricidad gruesa y psicomotricidad fina. La primera se refiere a la coordinación de grupos musculares grandes que involucran actividades como equilibrio, locomoción y salto. La segunda hace referencia a la actuación de grupos musculares pequeños, principalmente aquellos que controlan los movimientos de los dedos. Esta autora, manifiesta que es importante contemplar que el proceso de desarrollo psicomotor se ajusta a la ley céfalo-caudal y a la ley próximo-distal, por eso es que el niño controla inicialmente las partes del cuerpo que están más cerca de la cabeza y del eje corporal.

Área cognitiva

Esta área del desarrollo humano involucra el proceso mediante el cual el niño va adquiriendo conocimientos acerca de sí mismo, de los demás y del mundo en que vive, incluye también el estilo que tiene para aprender y para pensar e interpretar las cosas. En este proceso el lenguaje juega un papel muy importante porque contempla todas las conductas que le permiten al niño comunicarse con las personas que le rodean.

El niño preescolar, pasa por tres estadios en el desarrollo de las estructuras del pensamiento.

Primero se ubica el estadio del pensamiento preconceptual, en el que el niño adquiere la función simbólica mediante la cual sustituye la realidad por un mundo ficticio. Luego el niño pasa por el estadio del pensamiento intuitivo, donde por medio de la intuición considerada como la lógica de la primera infancia, el niño logra la interiorización de las percepciones en forma de imágenes representativas y de las acciones en forma de experiencias mentales.

Por último, se encuentra el estadio de operaciones concretas, que corresponde aproximadamente a la entrada del niño a la escuela primaria, donde se coordinan los esquemas intuitivos y aparecen agrupados en una totalidad.

Características principales del desarrollo del niño de cuatro años:⁴⁸

Desarrollo neurológico:

- Equilibrio dinámico.
- Iniciación del equilibrio estático.
- Lateralidad: hacia los 4 años aproximadamente, la mano dominante es utilizada más frecuentemente.
- Hacia ésta edad se desarrolla la dominancia lateral.

Desarrollo cognoscitivo:

- Gran fantasía e imaginación.
- Omnipotencia mágica (posibilidad de alterar el curso de las cosas).
- Finalismo: todo está y ha sido creado con una finalidad.
- Animismo: atribuir vida humana a elementos naturales y a objetos próximos.
- Sincretismo: imposibilidad de disociar las partes que componen un todo.
- Realismo infantil: sujeto a la experiencia directa, no diferencia entre los hechos objetivos y la percepción subjetiva de los mismos (en el dibujo: dibuja lo que sabe).
- Progresivamente el pensamiento se va haciendo más lógico.
- Conversaciones.
- Seriaciones.
- Clasificaciones.

⁴⁸ <http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol4.htm> (18 de Mayo de 2019).

Desarrollo del lenguaje:

- Comienza a aparecer las oraciones subordinadas causales y consecutivas.
- Comienza a comprender algunas frases pasivas con verbos de acción (aunque en la mayoría de los casos supone una gran dificultad hasta edades más avanzadas, por la necesidad de considerar una acción desde dos puntos de vista y codificar sintácticamente de modo diferente una de ellas). Puede corregir la forma de una emisión, aunque el significado sea correcto.

Desarrollo socio-afectivo:

- Más independencia y con seguridad en sí mismo.
- Pasa más tiempo con su grupo de juego.
- Aparecen terrores irracionales.

Psicomotricidad:

- Recorta con tijera.
- Por su madurez emocional, puede permanecer más tiempo sentado, aunque sigue necesitando movimiento.
- Representación figurativa: figura humana.

Lenguaje y comunicación:

- Los pronombres posesivos "el mío" y "el tuyo" se producen.
- Eran precedidos desde los 36 meses por las expresiones "mi mío" y "tú tuyo" y "su suyo".
- Aparece con, cuando expresa instrumento, por ejemplo: golpear con un martillo.
- Los adverbios de tiempo aparecen "hoy", "ayer", "mañana", "ahora", "en seguida".

- Entre los 54 y 60 meses aparecen circunstanciales de causa y consecuencia "él gana, porque va de prisa", "Él es malo, por eso yo le pego".

Inteligencia y aprendizaje:

- Agrupar y clasificar materiales concretos o imágenes por: su uso, color y medida.
- Comenzará a diferenciar, elementos, personajes y secuencias simples de un cuento.
- El niño aprende estructuras sintácticas más complejas, las distintas modalidades del discurso: afirmación, interrogación, negación, y se hacen cada vez más complejas.
- Las preposiciones de tiempo son usadas con mucha frecuencia.
- Los niños comienzan a apreciar los efectos distintos de una lengua al usarla (adivinanzas, chistes, canciones...) y a juzgar la correcta utilización del lenguaje.

Juegos:

- Desde los cuatro a los cinco años, los niños parecen señalar un perfeccionamiento funcional, que determina una motilidad y una sinestesia más coordinada y precisa en todo el cuerpo.
- La motricidad fina adquiere un gran desarrollo. El desarrollo de la lateralidad lleva al niño/a establecer su propia topografía corporal y a utilizar su cuerpo como medio de orientarse en el espacio.

Hábitos de vida:

- Va al baño cuando siente necesidad.
- Se lava solo la cara.
- Colabora en el momento de la ducha.

- Come en un tiempo prudencial.
- Juega tranquilo durante media hora, aproximadamente.
- Patea la pelota a una distancia considerable.
- Hade encargos sencillos.

2.1.5. INTERVENCIÓN PEDAGÓGICA, A PARTIR DE LA EDUCADORA⁴⁹

Sin lugar a duda la intervención docente es muy importante porque es la acción intencional del educador, que lo lleva a una adecuada participación, teniendo como objetivo la realización de acciones que conducirán al logro del desarrollo integral del educando. Teniendo en cuenta que esto es un proceso y que todo proceso de intervención educativa no se lleva a cabo de un día a otro se debe tomar en cuenta los siguientes puntos:

- El tratamiento de la diversidad: Aprendizaje individualizado y personalizado.
- El aprendizaje cooperativo y participativo.
- Aprendizaje constructivo, significativo y funcional.
- Aprendizaje globalizado-interdisciplinar.
- El clima educativo: Elemento facilitador del crecimiento personal.

Esta intervención debe ser clara, precisa, no se puede impartir a una clase si no se tiene un referente que sirva de apoyo; ejemplo de ello es Francesco Tonucci, quien menciona: todos los educadores deben tener en cuenta la responsabilidad de lo que se aborda y como lo hacen, porque si tú enseñas erróneamente un aprendizaje el niño

⁴⁹ [http://principios.de.la.Intervención.Docente.Pdf-Adobe.reader.DC.\(30.de.Abril.de.2019\).](http://principios.de.la.Intervención.Docente.Pdf-Adobe.reader.DC.(30.de.Abril.de.2019).)

lo va a aprender incorrectamente y el dará por hecho que está correcto, porque se lo enseñó su maestro, quien es su guía y autoridad para él, como se menciona en la siguiente cita:

*“Lo más preocupante no es tanto que un maestro sepa poco, sino que no se dé cuenta de que sabe poco. Y lo verdaderamente grave es que piense que sabe y trasmita a sus alumnos conceptos científicos complejos como si fueran simples, de un modo erróneo, y sin tener en cuenta que quizás los niños nunca tendrán la posibilidad de reverlos”.*⁵⁰

La intervención educativa exige tener fundamentos teóricos, visión clara, estrategias y una planeación, que tenga propósitos, aprendizajes y competencias a desarrollar, de acuerdo a las necesidades del grupo y del niño.

Retomando el “juego”, este es una herramienta indispensable para el aprendizaje, en ocasiones a los niños se les quiere tener estáticos sin movimientos, cuando el movimiento es indispensable en el niño.

Algunos pedagogos han coincidido que el niño puede aprender a través del movimiento y del juego de una forma agradable y por supuesto eficaz; sin embargo, hoy día hay centros pedagógicos, que no se toma el juego como un elemento de aprendizaje.

El juego es sin duda una herramienta de trabajo que aporta distracción, satisfacción y porque no decirlo felicidad, ya que si el niño está feliz tendrá gusto por aprender de una forma diferente y agradable.

⁵⁰ SEP. Curso de formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar Tomo II. México, 2005. Pág. 37

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

Si, ya que es fundamental conocer las diferentes teorías, desarrollo del niño y las etapas que cursa, para poder entenderlos.

El desarrollo del conocimiento debe tener fundamentos basados en teorías, Planes y Programas de Estudio vigentes, los cuales fundamenten y sirvan de herramienta que permita tener soporte y sacar el máximo aprovechamiento pedagógico, utilizando los recursos adecuados, con la finalidad de alcanzar el desarrollo cognitivo y construcción de saberes del educando.

Cuando no se tienen presente los fundamentos, las acciones formativas se pierden autenticidad y creatividad, se reducen a meras imitaciones de otras acciones sin saber por qué se hace lo que se hace.

El conocimiento de lo expuesto sirve para buscar estrategias adecuadas para aplicarlas en el aula, ya que, sin un fundamento pedagógico sólido, será muy difícil llegar al objetivo final de una formación integral. Se divagaría en esta labor formativa.

La importancia de tener un soporte que avale y sustente el trabajo del educador radica en el trabajo asertivo, enfocado al desarrollo cognitivo bien intencionado, sobre fundamentos sólidos, eficaces que llevan un sentido e intención.

Razón por la que siempre el educador debe conocer las teorías, la Currícula vigente para aplicarla, con un pensamiento reflexivo en su práctica diaria.

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

Aun no, desafortunadamente, en muchas ocasiones la práctica docente se lleva a cabo como se entiende, como se cree es la mejor forma o simplemente como se ha aprendido, por imitación a compañeras; aunque esta no sea la mejor forma.

Sin embargo, algunas compañeras comienzan a vislumbrar la necesidad de un cambio en su práctica, la modificación de su actuar para una mejora en beneficio de sus pupilos. Al ver que otras docentes tienen resultados favorables, ha llevado a la reflexión y preocupación por mejorar su labor diaria.

En los últimos dos ciclos escolares, ha sido un punto que se ha abordado en Juntas de Consejo Técnico, como una necesidad del Centro “Carl Rogers”, de mejora en la participación docente; ya que en algunos casos no se ha tenido el resultado esperado. Por tales motivos, la tesista en el siguiente Capítulo 3, propone una alternativa de solución de problema planteado en este Tema de estudio en la presente tesina.

CAPÍTULO 3. CONSTRUYENDO UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Taller sobre, “Los Juegos simbólicos que regulan mis emociones”

3. 2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

El taller que se propone a través del “Juego simbólico”, tiene la intención de propiciar el juego simbólico, es con el propósito de favorecer la sana convivencia.

Este taller se plantea como una herramienta que permite favorecer en el niño, el desarrollo de sus capacidades, cognitivas y sociales, para regular sus emociones.

El diseño e impulso del taller supone al juego simbólico como herramienta idónea para crear ambientes propicios que permitan utilizar dichos juegos como una herramienta pedagógica, que propicia la regulación de las emociones de los niños y niñas de 4 años, de educación preescolar, a través de diversas actividades lúdicas y simbólicas.

3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA?

Primordialmente a los 22 niños y niñas de cuatro a cinco años de edad, que cursan Preescolar II, en el Centro “Carl Rogers” y de manera indirecta a la comunidad escolar de este plantel, ya que se puede favorecer la regulación de las emociones de los niños, de dicho Centro Escolar.

3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA

La directora del “Centro Escolar Carl Rogers”, otorga la autorización para implementar el taller “Los Juegos simbólicos con los niños Preescolares”. Disponiendo del salón de usos múltiples y patio de la escuela, para efectuar la aplicación de la propuesta, 3 días a la semana, Lunes, Miércoles y Viernes, con una duración de 40 minutos, cada sesión siendo un total de 40 horas, correspondientes al taller mencionado.

3.5. LA PROPUESTA

3.5.1. Título de la propuesta

Taller sobre: “Los Juegos simbólicos que regulan mis emociones”.

3.5.2. El objetivo general

Que los niños de 4 a 5 años, a través del juego simbólicos, como herramienta regulen sus emociones.

En este taller se espera, que los niños y niñas aprendan a regular sus emociones y logren una buena convivencia con sus pares. Efectúen estrategias pedagógicas, guiados por la educadora, incrementando su capacidad de autorregulación, en el ámbito escolar en los momentos difíciles de su vida diaria, siendo el juego simbólico la herramienta esencial, para el logro de sus objetivos.

3.5.3. Alcance de la propuesta

Tiene un alcance con impacto hacia los alumnos, los docentes, padres de familia y se obtiene el propósito de regulación de emociones, armonía a través del juego simbólico, donde el niño es capaz de sustituir, evocar imaginar crear y representar

una situación vivida, gracias a la utilización de la ficción y de algunos símbolos que él hace propios. Este se distingue por el hacer del niño, las acciones las personifica reales como si verdaderamente las estuviera viviendo.

El niño vive la etapa preescolar rica en nuevas experiencias escolares, familiares y sociales donde el niño se desenvuelve, niñas y niños han alcanzado un amplio repertorio emocional que les permite identificarse con los demás y en ellos mismos diferentes estados emocionales, como ira, vergüenza, tristeza, felicidad, temor, desarrollo gradual y la capacidad emocional para funcionar de manera más autónoma en la integración de su pensamiento, sus reacciones y sus sentimientos.

Siendo este un cúmulo de posibilidades para el disfrute, el deleite, y que lo pueda manifestar por medio del juego simbólico.

3.5.4. Temas centrales que constituyen la propuesta

Tomando como referente el Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora⁵¹ (Educación Básica Preescolar), respecto al Campo Formativo Desarrollo Personal y Social, se menciona acertadamente sobre los procesos que el niño transita, para entender que es un ser único, el reconocimiento y autoconcepto de sus rasgos físicos y las características que los hacen especial.

Así como la comparación relacionada al género que distingue a mujeres y hombres, características físicas, semejanzas, apariencia y comportamiento, que el niño tiende a imitar por medio del juego simbólico.

Asimismo, en el Programa Aprendizajes Clave de Educación Integral Educación

⁵¹ SEP. Programa de Estudio 2011. Educación Básica Preescolar. Guía para la Educadora de Educación Preescolar. México 2011. Pág. 55-100

Preescolar⁵² y el Área de Desarrollo Personal y Social, relacionando la Educación Socioemocional, se considera el juego una herramienta importante para el infante, para su comprensión y regulación de emociones, teniendo como objetivo principal, el aprender a interpretarlas, expresarlas, organizarlas y darles significado, para controlar impulsos y reacciones en el contexto familiar, escolar y social, razón en la que se fundamentan los temas del taller; vinculando los Temas Centrales con las actividades didácticas de la propuesta de la siguiente manera:

Los Aprendizajes Esperados de la sesión 1, están vinculadas al Programa de Estudios 2011. Guía para la Educadora.

Los Aprendizajes Esperados de la sesión 2, están vinculados con los Aprendizaje Clave Para la Educación Integral, Educación Preescolar Plan y Programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación 2017, como se detalla en el siguiente cuadro:

3.5.5. Características de diseño

Se llevará a cabo en el Centro “Carl Rogers”, en sesiones de 60 minutos, 2 veces a la semana, los días Lunes y Viernes, 40 días con 40 sesiones, un total de 40 horas.

En cada sesión se realizará una situación de aprendizaje enfocada al juego, especialmente al juego simbólico, con: inicio, desarrollo y cierre.

De acuerdo a la actividad, esta se efectuará en el aula, patio o salón de usos múltiples.

Se utilizarán diversos libros, de diferentes juegos que lo abordan, así como material diverso acorde a la situación del juego y siempre cuidando la integridad del niño.

⁵²Ibid. Págs. 77 y 78.

Taller sobre, “Los Juegos simbólicos que regulan mis emociones”

Sesión 1	Tiempo de cada sesión: 60 minutos
Campo Formativo: Desarrollo Personal y Social	Aspecto: Relaciones Interpersonales
Competencia: <i>Actúa gradualmente con mayor confianza y control de acuerdo con criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.</i>	Aprendizaje esperado: <i>Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.</i>
Tema central: Vamos a visitar a Iztaccihualtl y Popocatépetl.	
Actividades didácticas	
<p>INICIO: Se dará inicio con el siguiente cuestionamiento: <i>¿Conoces la historia de Iztaccihualtl y Popocatépetl.? ¿Quiénes serán? ¿Te gustaría conocer su leyenda?</i></p> <p>DESARROLLO: Se elegirá al conductor quien dará las indicaciones. <i>(todos a bordo, bajemos del tren, hemos llegado)</i></p> <p><i>Para continuar la actividad, la profesora mencionara lo siguiente: Hoy nos vamos a conocer los volcanes Iztaccihualtl y Popocatépetl. El paseo comenzará con las indicaciones del conductor, quien se sentará al principio del tren, para mencionar: ¡Todos a bordo! ¡El tren sale en 5 minutos!, los niños simularan subir al tren, sentándose en sillitas, (acondicionadas previamente como asientos del tren con puertas de cartón a los lados).</i></p> <p><i>El conductor del tren mencionará: habrá dos paradas en las dos estaciones, en cada estación los niños bajarán, (cada una de ellas estará acondiciona con el paisaje de Iztaccihualtl y Popocatépetl), donde la profesora dará información de ambos volcanes, leerá la leyenda, les pedirá observen el volcán y pregunten lo que deseen.</i></p> <p><i>El conductor mencionará: ¡Nos vamos! ¡Todos a bordo! (los niños simularán subir al tren, sentándose en las sillas).</i></p> <p>CIERRE: Para concluir el paseo, el conductor mencionara: <i>¡hemos llegado! Los pasajeros pueden bajar, la maestra los recibirá, y los cuestionará: ¿cómo estuvo el viaje?, ¿Qué vieron?, ¿A quienes conocieron? ¿Les gusto la Leyenda de Iztaccihualtl y Popocatépetl? ¿Ahora ya saben quiénes fueron? ¿Con quién pueden compartir su leyenda? ¿Les gustaría volver a visitarlos?</i></p>	
Referencia de consulta https://www.juegosarcoiris.com/actividades/	Recursos: <i>Sillitas, puertas de cartón y cromos de Iztaccihualtl y Popocatépetl</i>

Sesión 2	Tiempo de cada sesión: 60 minutos
Campo Formativo: <i>Desarrollo personal y social</i>	Aspecto: <i>Colaboración</i>
Competencia: Comunicación Asertiva	Aprendizaje esperado: • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.
Actividades didácticas: <i>¡Atrape al sol!</i>	
<p>INICIO: <i>Se rescatarán conocimientos previos, ¿Conoces el sol? ¿Quién es? ¿Qué hace? ¿Te gustaría atraparlo?</i></p> <p>DESARROLLO: <i>Después de escuchar sus conocimientos previos se continuará cuestionando: Previamente se tapará con cartulina negra parte del salón. El día de hoy les propongo el juego “vamos a atrapar el Sol”, ¿Qué les parece?, ¿Será complicado? ¿Lograrán atraparlo? ¿Si lo atrapan dónde lo guardarían? Para continuar haremos lo siguiente: a todos se les dará una cajita de cerillos para guardar al sol, después vamos a observar por dónde entra el sol, ¡cuando veas un rayito ¡atrápalo rápidamente!, con mucho cuidado abre tu cajita y guárdalo de inmediato y tápala velozmente, porque él es muy escurridizo y si se da cuenta se ira de inmediato. (Todos los niños tratarán de atraparlo).</i></p> <p>CIERRE: <i>Para finalizar se cuestionará, ¿lograste atrapar al sol? ¿Te costó trabajo?, ¿Tus compañeros lo atraparon? ¿Te gusto el juego? ¿Lo jugarás nuevamente?</i></p>	
Referencia de consulta	Recursos
<i>Instrucciones para jugar.</i>	<i>Cajitas de cerillos, cartulina negra, cinta adhesiva diurex.</i>

3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?

Para llevar a cabo la propuesta es necesario ofrecerle al niño un clima afectivo, armonioso y agradable donde se sienta atraído, por eso es imperioso contar con los materiales acordes de cada sesión planteada, que a continuación se mencionan:

Patio de la escuela, salón de usos múltiples, sillas, cromos, cartón, cuerdas, aros, papel, marcadores, cintas adhesivas y máscaras entre otros.

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

Además de la planeación didáctica, seguimiento del diagnóstico, Diario de trabajo, Carpetas Individuales, Expedientes de los alumnos, se tomará como parámetro los aprendizajes esperados, quienes dan la pauta de lo que el niño debe aprender en la relación con sus pares y la regulación de sus emociones durante las sesiones planteadas; se propone en la siguiente página dos rúbricas (ejemplo), como instrumento de evaluación individual, para conocer las dificultades y aciertos.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DEL TALLER “JUEGO SIMBÓLICO”⁵³

APRENDIZAJES	NIVEL 2	NIVEL 3	OBSERVACIONES
Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas para la convivencia.	Participa en juegos respetando las reglas establecidas y las normas de convivencia.	Se le dificulta participar en juegos respetando las reglas establecidas y las normas de convivencia.	
ALUMNOS DE 3° DE PREESCOLAR A EVALUAR: 1. AMN 2. BAG 3. CER	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	
Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.	Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.	Se le dificulta la colaborar en actividades del grupo y escolares, con ayuda logra proponer ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.	
ALUMNOS DE 3° DE PREESCOLAR A EVALUAR: 1. AMN 2. BAG 3. CER	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

⁵³ Rubrica elaborada por la tesista.

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

La propuesta de esta tesina está fundamentada en el juego simbólico, el que se toma como herramienta para regular las emociones de los niños.

Razón por el cual se espera que, por medio de este, el niño se desarrolle integralmente en el taller de, “Los Juegos simbólicos que regulan mis emociones”, y cuente con una herramienta que le permita conocer sus diferentes emociones y logre regularlas, asimismo favorecer la convivencia con sus pares. De forma, agradable cordial y afectiva.

CONCLUSIONES

Al término de la presente investigación documental, contenida en la presente Tesina, la tesista, puede concluir lo siguiente, con relación al tema de estudio:

A través de diversas teorías que abordan el juego, especialmente “el juego simbólico”, se fundamentó a este tipo de juego, como herramienta de gran valor y utilidad, para regular las emociones de los niños y niñas, considerando sus características de desarrollo en los primeros años de vida, relacionando su contexto socio-cultural, cercano y su vinculación con su Centro Escolar “Carl Rogers”, donde asisten.

El juego, también prepara al infante para la vida futura, además de considerarse una necesidad del ser humano, considerándolo los docentes, como objetivo primordial de clase, realizando actividades bien estructuradas con una intención didáctica bien pensada, que ha dado buenos resultados para regular las emociones de los niños.

En el taller que se propone sobre: “los juegos simbólicos que regulan mis emociones”, dirigido a los niños de 4 a 5 años de edad del Centro Escolar “Carl Rogers”, se espera aportar actividad lúdica, gozo por el juego y el desarrollo de sus capacidades sociales, para favorecer la regulación de emociones de los niños (as), de dicho Centro Escolar. Sin duda, se convierte el juego simbólico, en un motivo y una herramienta enriquecedora, para favorecer el aprendizaje, creatividad, espontaneidad y crecimiento, que abarcan en diferentes aspectos de la vida del infante; así como un instrumento benéfico y regulador de sus emociones, a partir de los primeros años de vida del pequeño, ya que preparan para una vida propicia vida futura.

BIBLIOGRAFÍA

BODROVA, Débora Elena J. Leong. Herramientas de la mente. México, SEP. 2004.

COHEN, Brenda H.A. Introducción al pensamiento educativo. México, P.C.S.A. 1974.

FRADE, Rubio Laura. Desarrollo de Competencias en Educación Preescolar hasta el Bachillerato. 2ª. Ed. Mediación de Calidad, S.A. de C. V. México, 2009.

JACKSON, W.M. Diccionario Léxico Hispano Tomo 2. 5ª. Ed. México, W.M. Jackson Editores, 1979.

JEROME, S. Bruner. El proceso de la Educación. Buenos Aires, Unión tipográfica, 1960.

SEP. Curso de formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar Tomo II, MÉXICO, 2005.

SEP. Plan y Programas de Estudio Orientadores Didácticos y Sugerencias de Evaluación. MÉXICO, 2017.

SEP. Programa 2011 Guía para la Educadora de Educación Preescolar. México, 2011.

TREJO, LÓPEZ OLIVA, et al. David Tecualt Trejo, Juan Jiménez Izquierdo, Sofía Muriel Suarez. Educación Creativa Proyectos Escolares. Ediciones Euroméxico, S. A. de C. V. México 2005.

WALLON. Evolución Psicológica del niño. España, Editorial Grijalbo, S. A. 1974.

ZEPEDA, Monique. Instrucciones para jugar. Ediciones Castillo, S. A. de C.V. México, 2019.

REFERENCIAS DE INTERNET

<http://mr.travelbymexico.com/677-cdmx/>

<http://www.m-x.com.mx/2016-03-21/de-delegaciones-a-municipios-como-cambiara-la-division-politica-de-la-ciudad-de-mexico/>

<http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM09DF/delegaciones/09003a.html>

<https://www.elsoldemexico.com.mx/metropoli/Aprueba-Constituyente-las-alcald%C3%ADas-para-la-Capital-141626.html>

<http://coyoacan.df.gob.mx/gobierno-delegacional/coyoacan/geomorfologia/>

<https://coyoacan.df.gob.mx/comunicacion/>

<http://www.aldf.gob.mx/archivo-0478d7d43e32acfa5bf994c324085b34.pdf>

<https://www.timeoutmexico.mx/ciudad-de-mexico/arte-cultura/arte-y-cultura-en-coyoacan>

https://www.google.com.mx/search?q=Museo+Diego+Rivera+Anahuacalli&rlz=1C1CHBD_esMX780MX781&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEWjX2oKUr6LbAhUMIq

http://sic.gob.mx/ficha.php?table=museo&table_id=978

https://www.google.com.mx/search?q=Museo+Nacional+de+Culturas+Populares&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEWjm5Lfh6MraAhUGi6wKHd9HA2oQ_AUICyGc&biw=1366&bih=637#imgrc=Z0_sLfkjdhEFUM

https://www.google.com.mx/search?q=kiosco+del+jardin+hidalgo&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=tsKM27aT7bRgPM%253A%252CKpEOJSrSvAWzYM%252C_&usg=__YZWTvVvYQ3Uc4Bf4yVfuYpcKZ4wc%3D&sa=X&ved=0ahUKEWj-1dXypcvaAhVJbK0KHQajBiwQ9QEISzAC#imgrc=tsKM27aT7bRgPM:

https://www.google.com.mx/search?q=la+parroquia+y+ex+convento+de+san+juan+bautista+coyoacan&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwi3hMr69craAhVmmK0KHVHqChYQ_AUICigB&biw=1366&bih=637#imgrc=vCMQDMPQGC920M

<http://cronicariodesergiorojas.blogspot.mx/2013/07/el-barrio-de-la-conchita-en-coyoacan.html>

<http://www.garuyo.com/museo-o-galeria/museo-universitario-arte-contemporaneo-muac-ciudad-universitaria/lugar>

https://www.google.com.mx/search?q=centro+nacional+de+las+artes&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEWj1runhsebbAhUJjq0KHaweAhkQ_AUICyGc&biw=1366&bih=635#imgrc=rL_xJf2_FeC0xM

https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2019/iooe/iooe2019_04.pdf

<https://centrodecoyoacan.mx/eventos/>

<https://www.maspormas.com/especiales/las-religiones-en-la-cdmx/>

<https://www.inegi.org.mx/temas/educacion/#>

<https://www.google.com.mx/maps/place/Av+2+12,+Educaci%C3%B3n,+04400+Ciudad+de+M%C3%A9xico,+CDMX/@19.3352111,99.1317003,17z/data=!3m1!4b1!4m5!3m4!1s0x85ce01d9368caa01:0x851b2d8dfe638f6c!8m2!3d19.3352111!4d-99.1295116>

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/viewFile/2889/3483>

<http://www.eljardinonline.com.ar/teorcaractevol4.htm>

http. principios de la Intervención Docente. Pdf-Adobe reader DC

<https://www.juegosarcoiris.com/actividades/>