



**POTOSÍ**  
PARA LOS POTOSINOS  
GOBIERNO DEL ESTADO 2021 • 2027

**SEGE**  
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN  
DE GOBIERNO DEL ESTADO

  
UNIVERSIDAD  
PEDAGÓGICA  
NACIONAL  
UNIDAD UPN 241  
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL  
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL  
UNIDAD 241**

**"EL JUEGO COMO TÉCNICA DE INTERVENCIÓN EN EL  
DESARROLLO DE HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN  
PREESCOLAR"**

**TESIS**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRA EN EDUCACIÓN BÁSICA**

**PRESENTA**

**CLAUDIA IVETTE CHAVEZ GALVAN**

**DIRECTOR DE TESIS**

**MTRO. CÉSAR ENRIQUE VILLANUEVA CORONADO**

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P

ENERO, 2023.

## DEDICATORIA

*A Dios por haberme dado la familia que tengo  
y porque a veces cuando la vida y las preocupaciones eran difíciles,  
Él me daba fortaleza y me guiaba  
para continuar con mi meta.*

*A mi esposo, por apoyarme en todo momento,  
estar a mi lado, haberme ayudado en el proyecto a editar los episodios,  
haber tenido paciencia y fortaleza  
de haber viajado semana a semana  
para llegar a las clases.*

*A mis hijos por haberme notado ausente en algunos momentos  
debido a la carga de trabajo que tenía,  
por apoyarme y guiarme como un haz de luz  
cuando la situación se ponía difícil y estresante.*

*A mis padres porque son un pilar muy importante  
que me alberga de alegría y confianza  
para continuar con mis metas y proyectos de vida.*

*A mi asesor de tesis porque me proporcionó las herramientas,  
bibliografías, que leyó este documento dándome  
un sinfín de mejoras y las formas de presentar mi trabajo,  
así como a los maestros que me impartieron clases  
durante mi formación.*

## CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>1</b>
<b>JUSTIFICACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>CAPÍTULO 1</b>	<b>11</b>
1. Contexto Problematizador	11
A. Políticas Educativas	11
a. Panorama Internacional	11
1. Declaración de Derechos Humanos	11
2. UNICEF	12
3. La mirada de: Argentina	13
4. La mirada de: Noruega	14
b. Panorama Nacional	16
B. Planes y programas de Educación Preescolar	20
1. PEP 2004	20
2. PEP 2011	21
3. Aprendizajes Clave 2017	24
<b>CAPÍTULO 2</b>	<b>31</b>
Problematización y Fundamentación de la Propuesta de Intervención	31
2.1 Planteamiento del problema	31
2.2 Pregunta de intervención	34
2.4 Supuesto de intervención	35
2.5 Revisión de antecedentes de intervención sobre el tema	35
<b>CAPÍTULO 3</b>	<b>43</b>
Referentes conceptuales para la atención del problema	43
3.1 Marco Teórico	43

3.1.1 Juego	43
3.1.2 Estilos de crianza	50
3.1.3 Aprendizaje social	53
3.1.4 Habilidades socioemocionales	55
3.1.5 Inteligencia emocional	58
3.1.6 Conflictos en el aula	60
3.1.5 Uso de Tic: PODCAST	61
<b>CAPÍTULO 4</b>	<b>63</b>
Diseño de la propuesta de intervención educativa	63
4.1 Diagnóstico	63
4.1.1 Enfoque: Ecológico de Urie Bronfenbrenner	65
4.1.2 Microsistemas de análisis: Familia y Escuela	66
4.1.3 Técnicas e instrumentos	67
4.1.4 Análisis de datos	68
<b>CAPITULO 5</b>	<b>76</b>
Diseño de la propuesta de intervención	76
5.1 Elementos metodológicos de la intervención	76
a. Participantes	76
b. Descripción espacio temporal de la intervención	76
c. Procedimiento	77
a. Aprendizajes esperados a desarrollar	81
5.3 Propuesta de intervención	82
5.3.1 Negociación	83
5.3.2 El baúl de la alegría	84
5.3.3 Bote de la furia	85

5.3.4 Veo, Veo: Soluciones	86
5.3.4 Jugamos con las emociones	87
5.3.5 Foro de mis emociones	88
<b>CAPÍTULO 6</b>	<b>89</b>
Análisis y descripción de resultados de la propuesta	89
6.1.1 Fase 1, Taller 1: Negociación, experiencias con padres	89
6.1.2 Fase 2, Taller 2: El baúl de la alegría	90
6.1.3 Fase 2, Taller 3: El bote de la furia	92
6.1.4 Fase 2, Taller 4: Veo, veo: Soluciones	95
6.1.5 Fase 2, Taller 5: Jugamos con las emociones	98
6.1.6 Fase 2, Taller 6: Foro de mis Emociones	100
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>106</b>
<b>Referencias</b>	<b>114</b>
<b>Anexos</b>	<b>126</b>
Anexo 1	126
Anexo 2	127
Anexo 3	128
Anexo 4	129
Anexo 5	130
Anexo 6	131
Anexo 7	132
Anexo 8	133
Anexo 9	134
Anexo 10	135

## INTRODUCCIÓN

El juego en preescolar, representa una de las acciones dominantes dentro del proceso de enseñanza aprendizaje de los alumnos de preescolar, desarrollando desde las áreas motoras mediante la movilidad de las partes del cuerpo, la coordinación, y el trabajo en equipo, sin dejar de lado la regulación de emociones que se encuentra presente a la hora de participar, opinar, de expresar alegría, enojo, y la frustración sobre todo al perder un juego y sentir una insatisfacción personal, o de algún integrante del equipo.

El presente proyecto de intervención titulado: el juego como técnica de intervención en el desarrollo de habilidades socioemocionales en preescolar, está compuesto por cinco capítulos.

En la justificación, se argumenta la relevancia social que tiene la problemática en el contexto actual de los niños en preescolar, en donde las prácticas de juego cambiaron y algunas dejaron de existir, durante el confinamiento por COVID 19, las razones por las cuales se decide diseñar una estrategia de intervención sobre esta área de oportunidad identificada, radica primeramente en la herramienta más importante de la educadora para que los alumnos aprendan: el juego, aunado a esto, los beneficios que se pueden tener a nivel socioemocional en los niños de preescolar. La actual contingencia sanitaria por COVID-19, ha sido un reto que ha forzado al docente de nivel básico, a aprovechar las herramientas digitales y darles una intención didáctica, es decir, usarlas para enseñar y aprender.

El trabajo está dirigido bajo la modalidad didáctica del proyecto, se encuentra organizado en tres fases, primeramente un diagnóstico, para verificar la pertinencia y concordancia, el diseño de un taller enfocado en mejorar las habilidades socioemocionales, el uso de la modalidad virtual mediante el WhatsApp, en segundo lugar: el diseño e implementación de podcast previamente elaborados y diseñados

para apoyar la propuesta, se contempla también la vinculación y participación activa de padres de familia, alumnos, la docente, finalmente: un diseño de evaluación que permita visualizar de manera clara los resultados que se tengan, así mismo se explican las razones por las cuales es un trabajo original, pertinente, significativo, relevante, viable y factible.

El Capítulo uno, menciona al contexto Problematizador, se encontrarán las políticas educativas siendo analizadas desde el panorama internacional y nacional, además se mencionan las reformas que se han hecho en el nivel de preescolar a partir del 2004 a la fecha, así como los beneficios que se han obtenido a partir de la implementación de estos cambios en el sistema, las modificaciones en el currículo y la organización pedagógica para finalizar con un enfoque sobre el área a trabajar, en este caso, la educación socioemocional plasmados en el actual Plan y Programa de Preescolar 2017.

El Capítulo dos, se muestra la fundamentación y la problematización de la propuesta de intervención inicia por identificar la problemática concreta que guía la intervención docente y la cual se plantea a manera de pregunta, además de los antecedentes relacionados al tema, tanto a nivel internacional, destacando que la mayoría son de América del Sur y de España; como a nivel nacional, de los cuales se han encontrado pocos documentos que aborden el tema; lo que se convierte en un área de oportunidad para aportar como conocimiento científico y de experiencia docente, además de resultados que sirvan como referente para nuevas investigaciones dentro de este campo tan importante: las habilidades socioemocionales.

En el Capítulo tres, se toman en cuenta las palabras clave de este documento, son analizados en los referentes conceptuales que ilustran las líneas de investigación y las perspectivas teóricas como: juego, estilos de crianza, habilidades sociales y emocionales, y el término inteligencia emocional, también se indican algunos cuestionamientos relacionados con la intervención que forman una guía para el proceso que exige un proyecto de esta magnitud.

En el Capítulo cuatro, se presenta el diseño de la propuesta de intervención: se inicia con el diagnóstico de la comunidad donde el alumno socializa (contexto externo), el contexto escolar y del aula, el interno o familiar desde la mirada de Urie Brofenbrenner; algunas características observadas en los diferentes momentos del trabajo a distancia y las dificultades que se presentan como las conductas disruptivas, actitudes de los alumnos, limitaciones de conectividad tecnológica, recursos económicos para adquirir saldo telefónico; se explican los hallazgos encontrados y que hacen posible implementar el proyecto de intervención.

Se encuentra el supuesto de intervención: es la respuesta de manera afirmativa a la pregunta planteada, contiene la forma en que se resolverá y atenderá la problemática, los objetivos de la investigación y los elementos metodológicos de la intervención con la descripción de los participantes, escenarios, actividades modalidad didáctica, recursos y competencias a desarrollar; la evaluación se realizará al interior de la propuesta, se localiza en el documento la propuesta de intervención comenzando con la negociación, el baúl de la alegría, el bote de la furia, veo, veo: Soluciones, juego con las emociones y finalizando con el foro de las emociones, en las últimas dos mencionadas fueron de manera presencial cuidando el protocolo por COVID-19.

Dentro del Capítulo cinco se encuentra la información del análisis y descripción de resultados de las sesiones de los cinco talleres enviados por medio del PODCAST, describiendo la situación real vivida por parte de las familias y de los propios alumnos.

Finalmente se describen los resultados y conclusiones de este proyecto, las áreas de fortaleza que se fueron transformando en el desarrollo del proyecto. Además de las dificultades que se presentaron y que formaron parte importante del éxito de esta propuesta, también se menciona el uso de cuentos y el arte como manera de expresión de emociones.



## JUSTIFICACIÓN

Siglo XXI, grandes cambios sociales, políticos y tecnológicos han sucedido en este tiempo, avances que jamás se creyeron posibles, el acceso a la información y una inteligencia colectiva que no se concebía como tal, el tener el acceso tan cercano a ella ha dado oportunidades importantes para avanzar en múltiples disciplinas, entre ellas la educativa, es en esta nueva era digital en la que la niñez tiene una convivencia desde muy pequeños con las nuevas tecnologías, es por ello que son llamados Nativos digitales, no quieren sólo charlas teóricas como se hizo hace varios años; ahora quieren trabajar bajo sus intereses y necesidades además, en lo que se refiere a su educación, quieren que no sólo sea relevante si no también conectada con su realidad (Prensky, 2013); que si bien saben usar muchos dispositivos, solo aprovechan la parte de esparcimiento.

Aunado con lo anterior, los niños de esta época, se les dificulta experimentar o jugar, y tienen pocas relaciones sociales con sus pares, sólo en el medio escolar y que por cuestiones derivadas de la pandemia actual por COVID-19, estas relaciones fueron escasas, para que los pequeños de estas edades, puedan poner a prueba sus habilidades socioemocionales, como lo menciona (Villaquirán Hurtado, Ramos, Jácome, & Meza, 2021) en donde menciona que los niños deben hacer ejercicio físico involucrándose en juegos y de diversión les ayuda a mantener mejor sus defensas ayudando así al cuidado de su salud tanto física, como mental.

Se sabe que una de las principales características del ser humano, es que es un ser social, que comienza desde los primeros años de vida con el contacto materno y el entorno, por tanto, la socialización e interacción se aprende y se va formando el carácter y la personalidad. Estos aprendizajes desafortunadamente no siempre se dan como parte del desarrollo de un contexto, que actualmente se está volviendo más común una sociedad con violencia e indiferencia a los problemas de los demás, incluso no tienen relaciones sociales de manera tan frecuente como se hacía algunos años atrás.

Es importante destacar que el juego es un mecanismo por el cual los niños acceden con mayor facilidad a los aprendizajes, interiorizan por medio de materiales, juguetes, interacciones con sus pares a ese mundo que están comenzando a conocer; el juego predomina en las edades preescolares, siendo tan natural y empleado en cualquier situación por ello es punto de partida para aplicar un proyecto de intervención en el grupo de primer año del jardín de Niños Julián Carrillo.

Se ha destacado la importancia del juego para lograr desarrollar aprendizajes y dependiendo de los objetivos, pueden tenerse múltiples beneficios que van mucho más allá de lo físico, todo esto es motivado por sus intereses, necesidades o por sus impulsos expresivos, lo que es un reflejo de su vida cotidiana y su contexto. Según las características de los alumnos y la edad por la que atraviesan predomina el juego simbólico, es decir, que los niños representan de su vida real algunas situaciones cotidianas, creando un área de oportunidad para trabajar con los alumnos a la distancia.

Según Bandura (1977, citado en Lemos, 2018) “El aprendizaje es bidireccional: nosotros aprendemos del entorno y el entorno aprende y se modifica gracias a nuestras acciones”. En un entorno favorable, el niño aprenderá de la misma manera, ahora, por el contrario, cuando no tiene una interacción y habilidades socioemocionales desarrolladas, se tendrá como resultado dificultad para integrarse a la sociedad y para establecer relaciones interpersonales en el presente y a futuro.

Por esta situación, es de importancia trabajar el desarrollo de habilidades socioemocionales puesto que en el aula existen una serie de acciones en donde los niños solo quieren juntarse con el que conocen, el que es su vecino o primo; por otro lado, a los niños con inseguridad personal, les cuesta decir lo que les gusta o no, tienen sentimientos guardados y no saben cómo expresarlos, ni algunos estados de ánimo, no reconocen en su persona alguna emoción ni observándola, les cuesta trabajo controlarse.

Por otro lado, y de acuerdo al contexto rural en el que se basa la propuesta, en casa hay poca comunicación, escasos vínculos afectivos, no hay mucha oportunidad de convivencia con otros niños, la violencia que existe dentro de la familia y el contexto, debido al estilo de crianza propio de la comunidad, algunos padres son autoritarios o permisivos, sólo unos pocos tienen el estilo democrático. Cabe considerar que en el informe nacional de resultados del Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE) llevada a cabo en el año 2018, se estableció que en las aulas el 75% de las escuelas, se requiere reforzar los ejes de Autoestima, Emociones, Conflictos y Familia, así que en relación a dicha problemática se sugiere en el mismo documento una implementación de Talleres para madres, padres y tutores para ayudar en la relación de trabajo entre familia y escuela. (PNCE, Informe Nacional de Resultados, 2018)

Con este proyecto se pretende generar en los niños aspectos base del desarrollo socioemocional, que generen un ambiente más agradable en su contexto social, reconozcan de manera clara sus emociones, expresen lo que sienten y por tanto que las situaciones de frustración y rabietas se disminuyan; por ello la vinculación de los padres resulta determinante porque dependen de ellos y de los ejemplos que estos les aportan.

La pregunta de intervención lleva la batuta y orienta al docente hacia el objetivo y los propósitos, según (Romero G. C., 2016) una pregunta de intervención debe poseer varias características, tales son: de actualidad, aporte al conocimiento, viabilidad, factibilidad, pertinencia, precisión, interés y ética. La pregunta que dirige este proyecto de intervención considera en primer lugar: que es una de las prioridades actuales del sistema educativo; en segunda por la pandemia por COVID-19, la experiencia y el sentido educativo a distancia que aportó; en tercera, el problema tiene sentido con las características del grupo y que fueron destacadas para ser enfocadas y atendidas.

Es viable y factible el tema central es sobre el juego porque es una actividad de interés para el alumnado, medio por el cual se logran introducir aprendizajes de manera natural y espontánea en los niños de esta edad en la que se establecen las bases para

el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano, por medio de éste los niños aprenden a acceder y comprender al mundo, por tanto el juego como estrategia pedagógica para potenciar los procesos emocionales, es clave en el desarrollo de este proyecto. Así mismo, el apoyo brindado hasta el momento por los padres de familia, han mostrado interés y se considera que se podrán obtener resultados favorables para los aprendizajes de los alumnos.

Se plantean actividades con materiales económicos, reciclables, cosas que puedan tener en casa sin necesidad de salir a comprarlo, es decir que están al alcance de las familias; se dispone del uso de la red social WhatsApp como apoyo a este trabajo; se plantea la implementación del proyecto en mayo 2020, a la distancia debido a la contingencia por COVID-19.

Es interesante, porque parte de una necesidad imperante de las aulas de preescolar, el desarrollo de las habilidades socioemocionales, además de que se integran tanto padres, docente y autoridades, sin olvidar que el preescolar es uno de los niveles importantes dentro de la formación del niño y de la propia educación básica, lo que se detecte o se ignore en el estudiante, le acarrearán problemas por el resto de su vida, o en dado caso, la madurez llegará un poco más tarde, de ahí la importancia del nivel y la preparación que deben de tener las educadoras a lo largo de su trayecto como docentes de preescolar.

Será novedoso, porque se puede confirmar, refutar o ampliar la investigación, puesto que es un tema que está cobrando auge en los últimos años y que dará más información respecto al desarrollo de habilidades socioemocionales en un grupo de preescolar, bajo un contexto de violencia y con un estilo de crianza autoritario o permisivo, aunado a esto, será novedoso porque está empleando el podcast como estrategia de taller a distancia, en donde estén participando y al mismo tiempo aprendiendo los padres de familia en un estilo de crianza democrático y que al mismo tiempo los alumnos estén adquiriendo esas herramientas y estilos en el núcleo familiar.

Es pertinente este proyecto porque se presentó en condiciones muy necesarias y que tanto alumnos como las familias lo requerían: el apoyo socioemocional; además se toma en cuenta que se basa en el juego, ya es la manera más espontánea y natural que posee el niño de edad preescolar; es actual, porque durante estos tiempos de COVID-19 y por el acceso a las tecnologías los alumnos y sus familias enfrentan el ciberacoso, acoso escolar (alumnos mayores) también “para afrontar con éxito circunstancias cambiantes, inciertas y desconcertantes como la que están experimentando actualmente”. (Heredia Escorza, 2020)

Con el uso de esas tecnologías y el aislamiento, muchos tuvieron que lidiar con la frustración, estrés, aburrimiento, ansiedad, depresión desesperanza, miedo, enojo entre otros; tomándose en cuenta que es un pilar fundamental en el Sistema Educativo debido a la contingencia del año 2019, desarrollando algunos recursos para atender la salud emocional de las familias y aprender a manejar las emociones, así como cuidar el bienestar propio y de los niños, niñas y adolescentes.

Por ética, se entiende que durante la intervención no se dañen a las personas, por ello se requieren las autorizaciones y consentimientos informados de los participantes, mismo que quedará establecido desde el principio de la implementación del proyecto al ser comunicado al centro escolar y padres de familia, al mismo tiempo se cuidará la anonimidad de los involucrados.

El término relevante se refiere a que aporte al conocimiento científico y sentará las bases para trabajos a un lapso de tiempo relativamente largo debido a los cambios de la sociedad actual, y que es importante trabajar con este proyecto bajo las condiciones por pandemia de COVID-19, en donde los alumnos requieren una guía e intervención en el área de formación como la socioemocional y que logren conocer, entender y manejar sus emociones.

Aporte al conocimiento, debido a que se trabajará con base al juego como punto de partida, además dentro del mismo proyecto se implementa un pequeño taller con los alumnos para trabajar habilidades socioemocionales, como parte del apoyo al estilo de crianza predominante dentro del hogar.

Es innovador por la implementación del taller a distancia por medio del PODCAST “Educando la mente y el corazón” y al involucrar a las familias y a los alumnos para desarrollar habilidades socioemocionales a través del juego, tema no común en las tesis de los maestrantes. La actual contingencia, ha obligado al docente a innovar, a prepararse y usar las herramientas tecnológicas para enseñar y aprender, en este sentido, la innovación se encuentra inherente a la propia propuesta.

El proyecto, se considera en la modalidad del taller debido al sentido que tiene, puesto que se aprende haciendo, el problema real será partiendo del desarrollo de habilidades socioemocionales, se compartirá un espacio virtual y aprenderán tanto padres como alumnos. En las técnicas y recursos que se ocupan y que coinciden con este plan, la observación participativa que es un elemento importante de la propuesta de intervención, en sus estrategias didácticas los talleres, se analizarán audios, imágenes y videos para contrastar algunos comportamientos y al mismo tiempo aprendan a manejar sus emociones de manera asertiva mediante el juego y la participación de los padres y los alumnos.

Ahora, ¿por qué el taller dentro del proyecto?, el taller se define como un espacio en donde varias personas trabajan cooperativamente y aprendiendo al mismo tiempo, (Mirebant Perozo, 2016) y que exige adquisición de habilidades, destrezas y técnicas para que funcione (Egg, Academia, 1992) este encuadra muy bien, puesto que en este taller se pretende que a través de los PODCAST en sus diferentes sesiones aprendan tanto familias como hijos conjuntamente para desarrollar habilidades socioemocionales que les permitan tener una vida de convivencia armoniosa, partiendo del estilo de crianza democrático integrando así teoría con práctica no sólo son de índole intelectual, sino también emocional y afectivo.

Por tanto, la educación como premisa parte de velar por que el alumno sea el centro del quehacer educativo y que deberá resguardarse el interés superior del niño, por lo que el aspecto socioemocional es de primera instancia para ser abordado dentro de las familias, escuelas y el aula, como un compromiso para salvaguardar su bienestar tanto emocional como físico, promoviendo dichas habilidades y modificando de manera paulatina y progresiva los estilos de crianza que prevalecen en la comunidad rural.

# CAPÍTULO 1

## 1. Contexto Problemático

### A. Políticas Educativas

#### a. Panorama Internacional

Las políticas educativas permiten darle sustento legal al proyecto de intervención, porque dentro de las mismas se hablan de tratados, organizaciones, leyes, planes y programas que serán de relevancia y punto de partida para atender la problemática, tal es el caso de las habilidades socioemocionales para favorecerse en el nivel de preescolar, dichas políticas, se encuentran orientadas hacia el beneficio de los estudiantes, sus derechos, la integridad personal moral y psicológica, además de garantizarles un futuro prometedor pese a sus carencias o limitaciones, o si en algún caso los propios padres son el limitante del desarrollo de alguna de las garantías o acceso hacia las oportunidades.

Por otro lado, como docentes con la implementación de las políticas educativas, debemos vigilar que el cumplimiento de dichas leyes y programas se cumplan, son garantes de derechos y según la Nueva Escuela Mexicana el centro del quehacer educativo es el niño o la niña que cada día pisan las aulas de nuestras escuelas esperando aprender y madurar en el largo proceso que representa el desarrollo de un nuevo ser humano.

#### 1. Declaración de Derechos Humanos

Las políticas educativas de la educación del siglo XXI, han sufrido transformaciones a nivel internacional y al interior de los países, con orígenes en la Declaración de los Derechos Humanos (1945) esta visión se generalizó al mundo y es por ello que los países se han preocupado por el que todas las personas la reciban, pero, estas políticas han cambiado conforme cambian los gobiernos con sus propuestas además de que las perspectivas sociales y gubernamentales son diferentes de lugar en lugar, aunado a esto la cultura, tradiciones costumbres, vicios sociales y la realidad



económica y social de un pueblo, diferencian la aplicación y respuesta de algunas leyes que a nivel global deben compartirse.

Con la Declaración Universal de Derechos Humanos, fundada por la ONU para la Educación, la Ciencia y la Cultura, bajo los ideales de “igualdad de oportunidades” y con propósito de “contribuir a la Paz, la seguridad, promoviendo la colaboración entre las naciones” ha procurado que la Educación sea más humanista y social, por ello destaca la importancia de que los educandos de todos los niveles, lleven esta educación basada en la paz, puesto que son edades idóneas para prevenir conductas y comportamientos destructivos propicio para desarrollar habilidades socioemocionales, siendo una gran necesidad debido al cambio de era, y como consecuencia se ha visto mayor necesidad de implementarlo al interior de las aulas.

## **2. UNICEF**

La UNICEF institución preocupada por la integridad de la niñez del mundo y que desde su creación en 1946, funge como una agencia desprendida de la ONU para apoyar a los niños, niñas y adolescentes víctimas de la guerra, además de promover los derechos y el bienestar de ellos, entre ellos México y el mundo, en 1950 amplió su rango de ayuda a la niñez y las mujeres que se encuentran en desventaja. Actualmente es parte de programas y cursos de actualización docente por su apoyo a la educación de los menores.

La UNICEF ha estado presente desde 1954, guiados por la Convención de los Derechos del Niño en las Naciones Unidas, actualmente se realizó con curso en conjunto con Lego Foundation, sobre la importancia y los beneficios de trabajar con base al juego en el aula, considera que al entrar a la educación formal partiendo de la educación preescolar se deberá tener en cuenta a un elemento clave: “considerar al “aprendizaje a través del juego”, o “aprendizaje lúdico”, que resulta fundamental de cara a una pedagogía y educación de calidad en la primera infancia” (Fundación Lego, 2017) es de aquí punto de partida para el presente proyecto al adquirir habilidades socioemocionales con los niños de las edades comprendidas propias del preescolar.

Diversos países del mundo, han visto la necesidad de implementar estrategias encaminadas a la atención del aspecto Socioemocional derivados de los problemas sociales como la violencia y desde marzo 2019, como resultado de la pandemia por COVID-19, donde los niños y sus familias se han visto enfrentados a pérdidas de familiares, amigos, incluso del empleo y que por otro lado, anteriormente la educación se ha enfocado en sólo conocimientos escolares de otras materias, olvidándose de las emociones y sentimientos, viéndolas como procesos no relevantes en el desarrollo de los niños.

### **3. La mirada de: Argentina**

Entre los países que han implementado estrategias, como se menciona en el párrafo anterior, está: Argentina (país muy similar a México en el contexto socioeconómico, cultural y educación) en donde sus actividades económicas se encuentran: la agricultura, la ganadería y el turismo, así como la riqueza cultural que prevalece en este país. El nivel de educación se encuentra entre las edades de 5 a 14 años, es optativa la educación secundaria. (Máxima Uriarte, 2020) es importante destacar que prevalece la desigualdad en la educación temprana, debido a los estilos de crianza, socialización de las familias, características económicas, sociales y culturales.

En algunas escuelas de manera independiente estuvieron aplicando programas que ellos diseñaban con temáticas como: cooperación, asertividad, responsabilidad, empatía, propios del aspecto socioemocional, situación que México puede considerar retomar estos proyectos adaptándolos a las características propias como país, pues es una muy buena opción el llevar un seguimiento de la adquisición de habilidades socioemocionales.

En estas escuelas de Argentina, principalmente particulares, poseen un programa extenso desarrollando el aspecto emocional, que dura desde que el niño tiene cinco años hasta que cumple 18 años, al mismo tiempo se trabaja con la triada: docente, padres de familia y alumno, a través de talleres, fortaleciendo recursos emocionales de los padres y entrenamiento para que ellos mismos favorezcan estas habilidades con sus hijos, con resultados favorables en el empleo de estrategias como el control

del impulso, el control inhibitorio, habilidades sociales, planificación y metacognición. (Clouder, et. al., 2013) cabe destacar que las familias, la escuela y la comunidad son formadoras de individuos y su personalidad adquiriendo gradualmente parte de su cultura y las pautas para relacionarse en la sociedad.

El programa que lleva Argentina es importante porque trabaja desde una edad temprana y por la triada (docente, padres de familia y alumnos), además por las características que comparte con México y por el contexto del proyecto, puesto que en primer lugar se puede llevar el seguimiento de los alumnos durante estos años tan importantes de su desarrollo, así como el apoyo y asesoramiento de los padres de familia quienes son otro pilar importante para favorecer las habilidades socioemocionales, y que esta responsabilidad no solo conlleva a la escuela, no pueden trabajar independientes unos de otros, se requiere una sinergia que se compenetre una con otra para lograr excelentes resultados en el futuro de cada país, en específico de México.

Considerando el caso de Argentina, algo similar se observa en México, más en la comunidad en donde se implementará el proyecto de intervención, los estilos de crianza son los más tradicionales y las características económicas, lo que llama la atención y es relevante para el proyecto, es el hecho de darles seguimiento a los ámbitos sociales y emocionales de los alumnos desde sus cinco años hasta los 18, por parte del mismo docente, lo que puede ser muy bueno si este seguimiento se diera a los alumnos en los que se está implementando esta intervención.

#### **4. La mirada de: Noruega**

En el análisis de Noruega, es un país que presenta buenos niveles sociales, se menciona que sólo el 8.5% de los estudiantes sufre acoso escolar durante el mes, pues han adoptado ideales de igualdad y organización democrática, debido a que los estudiantes y ciudadanos se sienten pertenecientes a su nación, se han obtenido resultados muy destacados en sus habilidades sociales. Tienen mucha confianza en las autoridades y el Estado, derivados de ese trabajo socioemocional que se ha llevado a cabo a lo largo de los años.

Las escuelas tienen autonomía local, siempre y cuando cubran las materias troncales de los planes de estudios, aunque no existe un programa específico de educación social y emocional, estas directrices las delegan a las instituciones y los responsables de las comunidades, se ve la necesidad del apoyo de los padres de familia para la transmisión de habilidades sociales. (Clouder, y otros, 2013) Noruega al trabajar el aspecto socioemocional genera en los alumnos y miembros del país un enfoque en valores en donde se sienten parte de su país, tienen bajos índices de acoso comparados con los que tiene México, cifras que alcanzan hasta el 70% de los niños día con día son acosados y cuyas cifras que continúan en aumento según el Dr. Javier Miglino(Miglino, 2021)

**Tabla 1**

Cuadro comparativo en Políticas educativas internacionales

**Cuadro comparativo**

<b>Aspectos</b>	<b>México</b>	<b>Noruega</b>	<b>Argentina</b>
<b>Social</b>	Riqueza cultural Actualmente con una serie de transformaciones derivados de la pandemia Violencia En la actualidad se ha hecho más uso de la democracia.	Alto grado de confianza en su sistema político. Buen funcionamiento de la democracia Destaca en el índice de desarrollo humano (IDH) según la ONU.	Derivado de la pandemia ha aumentado la pobreza. Fuertes casos de violencia de género derivados de la pobreza
<b>Emocional</b>	Desde 2014 se comenzaron los trabajos en el ámbito de convivencia y el desarrollo emocional con el PNCE (Programa Nacional de	Altos niveles socioemocionales. Tienen propios planes y programas	Escasos niveles socioemocionales. Diseñan sus propios planes y programas

Convivencia Escolar) en algunas escuelas de nivel primaria.	para atender el área socioemocional	para atender el área socioemocional y dan seguimiento desde los 5 hasta los 18 años a esta área.
Hasta el 2020, fue cuando se implementó el término socioemocional en los Planes y programas de Estudio de los niveles de Educación Básica.	Sólo el 8,5% de la población ha sufrido acoso escolar en un mes.	Han tenido muy buenos resultados trabajando en conjunto con los padres de familia para el desarrollo de habilidades socioemocionales.
Hubo mucho acoso escolar antes del año 2017 debido a la falta de seguimiento de la materia de valores en las escuelas.	Poseen ideales de igualdad y democracia.	
	Confían en sus dirigentes políticos.	
	Requieren del trabajo de los padres de familia para el desarrollo de habilidades socioemocionales.	

Fuente: Elaboración propia

## **b. Panorama Nacional**

Con respecto a las políticas educativas que México ha experimentado en los últimos años, se deben políticas que cada gobierno entrante tiene en sus Planes y por los tratados internacionales a los que han ingresado; dentro de la rama nacional, México ha experimentado una serie de cambios en su diferentes Leyes, Planes y Programas a lo largo de los años, como se menciona a continuación: el Plan Nacional de Desarrollo, se centra en velar por la estabilidad del país según el nuevo gobierno, dicho plan está diseñado para implementarlo desde 2019 al 2024 teniendo como primer antecedente el Plan de Lázaro Cárdenas visión que fue cambiada con el paso de los sexenios con políticas neoliberales, reducción dramática del sector social, la apertura indiscriminada del área comercial, reducción de derechos entre otros.

Los principios de este Plan de Desarrollo se encuentran como el tener honradez y honestidad, no al gobierno rico con el pueblo pobre; al margen de la ley, nada; por encima de la ley, nadie; economía del bienestar; el mercado no sustituye al Estado; por el bien de todos, primero los pobres; no dejar a nadie atrás, ni dejar a nadie fuera; no puede haber paz, sin justicia; el respeto al derecho es la paz; no más migración por hambre o por violencia; democracia significa el poder del pueblo; ética, libertad, confianza; es decir, se centra en recuperar valores importantes que antes se habían dejado de lado, además velar por quien mayor lo necesita, bajo el respeto y la cultura de paz, lo que es relevante por el aspecto socioemocional trabajado en la escuelas como parte del Plan en el sector de la Educación y contribuir a la mejora de la calidad de este rubro.

Derivado del Plan de Desarrollo, se enlaza con el Programa Sectorial de Educación, en donde se observa el derecho a la educación ya no solo de calidad, sino que establece en dicho documento que sea: equitativa, intercultural, inclusiva e integral, tenga como eje principal el interés superior de las niñas, niños y adolescentes, así mismo con la Nueva Escuela Mexicana cuya orientación se sustenta en los valores como la honestidad, honradez, ética, libertad y confianza rectores del Plan de Desarrollo 2019-2024, con el objetivo de la Cuarta Transformación en el cual todos y todas vivan en un entorno de bienestar, con un desarrollo integral, garantizando la obligatoriedad en la calidad de la educación con pertinencia y relevancia como derecho fundamental de carácter universal, inclusivo, público, gratuito y laico.

De este modo, al asegurar la educación en todos los niveles, tipos y modalidades, con el apoyo en los Planes y Programas que han sido modificados para atender esta necesidad de la población, se adecúan a los intereses y desafíos de la actualidad que comprenda la salud, el deporte, el arte, la música, el inglés, la tecnología así como el desarrollo socioemocional, un punto clave para la intervención del presente proyecto, como una demanda que ha sido compleja y un desafío que no ha sido debidamente atendido en las escuelas del país, encaminando hacia la búsqueda del bienestar y plenitud de las personas como parte de la educación integral.

Derivado de estas políticas han dado paso a su vez a la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, por ejemplo: en el artículo 3° en la Fracción II, inciso h): “la educación será integral, educará para la vida, con el objeto de desarrollar en las personas capacidades cognitivas, socioemocionales y físicas que les permitan alcanzar su bienestar” adicionado en DOF. 15-05-2019 (Constitución, 2020) Lo que viene a reforzar el principal objetivo que tiene la educación y que encuadra para este proyecto, el derecho a que los niños, niñas y jóvenes de este país tengan educación, y que se les provea de habilidades socioemocionales y que se sientan seguros para procurar su bienestar, con ello se formarán personas íntegras bajo un encuadre de valores.

Otro caso derivado de dichas Políticas está la Ley General de Educación en el Capítulo VII, Art. 59 menciona que:

“En la educación que imparta el Estado se promoverá un enfoque humanista, el cual favorecerá en el educando sus habilidades socioemocionales que le permitan adquirir y generar conocimientos, fortalecer la capacidad para aprender a pensar, sentir, actuar y desarrollarse como persona integrante de una comunidad y en armonía con la naturaleza” (LGE, 2019)

La escuela como parte transformadora de la sociedad, es un pilar fundamental para que la habilidades para la vida se desarrollen, con mayor énfasis en los primeros cinco años de vida, al proporcionar habilidades para su vida, podrán desempeñarse mejor en su contexto y romper con los lazos de violencia y sepan lo que son capaces con el apoyo de la familia y la escuela, esta Ley General es muy específica en la educación que deben recibir y que viene en congruencia con lo establecido desde el Plan de Desarrollo 2019-2024

La educación está enfocada en los alumnos que parten de la educación básica de cero a 18 años de edad, por lo tanto, en el documento (Infancia, 2008) sobre la Convención de los Derechos de los niños de 1959, hace alusión en su Artículo 31 que el Estado reconocerá el derecho de los niños: “al descanso y el esparcimiento, al juego

y a las actividades recreativas propias de su edad”, porque es un derecho que todo niño debe gozar, es imprescindible sea trabajado desde el preescolar hasta el ingreso a los siguientes niveles educativos para apoyar y desarrollar los aprendizajes de acuerdo a los Planes y Programas de Estudio vigentes, bajo el precepto de lo que se pide se está cumpliendo lo establecido como parte del derecho de los niños al juego.

El área Socioemocional se incorporó a partir del año 2015, con el Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE), dentro del Marco de Referencia sobre la Gestión de la Convivencia Escolar con énfasis en la resolución de conflictos de forma pacífica con una promoción de los Derechos Humanos, sugiere formar habilidades para fomentar la empatía, la conciencia de sí mismo formando las bases para el desempeño académico y de bienestar en los alumnos como una iniciativa del Gobierno Federal para la generación de ambientes favorables de convivencia en las escuelas de educación básica, se aplicó primeramente aplicándose a 18,500 escuelas con el programa Escuelas de Tiempo Completo.

Luego a escuelas de Tiempo Completo y el programa Escuelas Seguras en el ciclo 2015-2016 sólo en los grupos de 3er grado de primaria, fue hasta el 2016-2017 cuando se aplicaron en todas las primarias de 1° a 6°. Con lo que respecta al 2017-2018 se amplió la cobertura al nivel de Preescolar, Primaria y Secundaria, por lo que prácticamente tiene en funcionamiento tres años dentro del nivel preescolar. (PNCE, Programa Nacional de Convivencia Escolar, 2017)

Partiendo de este nivel, en la implementación del Programa Nacional de Convivencia Escolar (PNCE), se hace la intervención desde el tercero de preescolar, en muchas escuelas se está implementando este programa para la convivencia siendo incluidos en sus Programa Escolar de Mejora Continua (PEMC) antes llamado Plan Anual de Trabajo (PAT) y después llamado Ruta de Mejora Escolar en el año 2014; siendo el caso para el jardín de Niños para el cual se está destinando el proyecto.



## **B. Planes y programas de Educación Preescolar**

### **1. PEP 2004**

Una reforma muy sonada en este tiempo debido a los grandes cambios que debían experimentar las y los docentes frente al aula y con el anterior currículo era un trabajo más dirigido y más tradicional, y con el Pep 2004, se trabajaba de manera más libre en cuanto a escoger las necesidades e intereses de sus alumnos, en lugar de seguir una secuencia de actividades que venían empleando desde años atrás. Incluso en este PEP 2004, se daba como principal protagonista del aprendizaje el área de desarrollo personal y social, además de la actualización y cursos de manera extensiva que se hizo a las y los docentes de ese tiempo.

Dentro de los Planes y Programas 2004, se trabajaba con un enfoque constructivista, basado en desarrollar competencias, programa con carácter abierto, es decir que las y los docentes podían decidir qué aprendizajes iban a abordar con los alumnos de acuerdo a sus intereses y características, trabajándose en cualquier modalidad ya fuera proyecto, taller, entre otros. En el nivel de preescolar es en donde el docente tiene autonomía curricular mayormente puesto que decide qué contenidos podrá trabajar con los alumnos y el tiempo destinado a ello.

En el Plan y Programas, se enuncian algunos estudios que han demostrado que, desde muy temprana edad, desarrollan capacidades para captar las intenciones, estados emocionales y por ende actuar en interrelaciones y relaciones sociales. Analizando las competencias que se trabajaban más basándose en valores como la amistad y el respeto, principios básicos en su formación, pero sin aparecer el término socioemocional en este documento, se trabajan conceptos como competencias sociales sin aludir en desarrollar competencias emocionales, pues la teoría ha mostrado que estas habilidades se dan de manera conjunta en el programa de Aprendizajes Clave 2017.

En el apartado de Aprendizajes de este Plan, el lenguaje como competencia va íntimamente relacionado con habilidades sociales y emocionales, porque se considera que el lenguaje oral es utilizado para regular conductas en interacción con los demás;

en el ámbito de la estructura del área de Desarrollo Personal y Social se observa la imagen de la siguiente manera:

### Imagen 1

#### Campo formativo de Desarrollo Personal y Social

Desarrollo personal y social	
Aspectos en los que se organiza el campo formativo	
	<i>Identidad personal y autonomía</i>
Competencias	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconoce sus cualidades y capacidades y las de sus compañeras y compañeros.</li> <li>• Adquiere conciencia de sus propias necesidades, puntos de vista y sentimientos, y desarrolla su sensibilidad hacia las necesidades, puntos de vista y sentimientos de otros.</li> <li>• Comprende que hay criterios, reglas y convenciones externas que regulan su conducta en los diferentes ámbitos en que participa.</li> <li>• Adquiere gradualmente mayor autonomía.</li> </ul>
	<i>Relaciones interpersonales</i>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acepta a sus compañeras y compañeros como son y comprende que todos tienen los mismos derechos, y también que existen responsabilidades que deben asumir.</li> <li>• Comprende que las personas tienen diferentes necesidades, puntos de vista, culturas y creencias que deben ser tratadas con respeto.</li> <li>• Aprende sobre la importancia de la amistad y comprende el valor que tienen la confianza, la honestidad y el apoyo mutuo.</li> <li>• Interioriza gradualmente las normas de relación y comportamiento basadas en la equidad y el respeto.</li> </ul>

Fuente: PEP 2004, pag. 53

## 2. PEP 2011

En cuanto al Programa de Preescolar 2011, no hubo grandes cambios comparado con el PEP 2004, sin embargo, el cambio más notorio radica en la importancia al Campo Formativo de Lenguaje y Comunicación y al Campo de Pensamiento Matemático y las Ciencias incluso dentro de los Consejos Técnicos de estos años se hacía especial énfasis en atender a estos campos, además en el documento se presentan perfiles de egreso a desarrollar en los alumnos del tercero de preescolar.

El PEP 2011, tiene enfoque constructivista, al igual que el anterior (PEP 2004) pero ahora se le agregan los enfoques: inclusivo y plural, derivados del derecho a recibir educación según se maneja como justificación, además se continúa con el enfoque por competencias, pero ahora se maneja como “competencias para la vida” y se pretende sean puestas en práctica para su día a día, dentro del mismo documento, se incluye la Reforma Integral de la Educación Básica del 2011.

Por otro lado, el término socioemocional sigue sin aparecer e importante para ser atendido por los profesionales de la educación puesto que como se mencionará en capítulos adelante, es clave para la formación de ciudadanos con una buena inserción en la sociedad, personas con éxito, buenos ciudadanos, personas sanas e íntegras en valores y habilidades sociales como la empatía, la colaboración, respeto, solución de conflictos a través del diálogo; sin embargo, en el Plan 2011, se manifiesta la importancia del lenguaje y las habilidades sociales como parte para regular las emociones, sin ahondar mucho en el tema ni brindarle el enfoque suficiente.

En el PEP 2004 y 2011 aparece la importancia del juego como parte del aprendizaje del niño para alcanzar el nivel de logro, el cual está muy ligado a la comunicación y muy relacionados para el desarrollo cognitivo, emocional y social, porque pone en práctica la capacidad de control, interés, estrategias para solucionar conflictos, la cooperación, empatía y participación del grupo.

En el área de Desarrollo Personal y Social, dentro del apartado de los aprendizajes, se encuentra dividido en área o campo de formación, aspectos, competencias y aprendizajes esperados, como se observa en la imagen:

## Imagen 2

### Campo formativo Desarrollo Personal y Social

DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL		
ASPECTOS EN LOS QUE SE ORGANIZA EL CAMPO FORMATIVO		
COMPETENCIAS	IDENTIDAD PERSONAL	RELACIONES INTERPERSONALES
	<ul style="list-style-type: none"><li>• Reconoce sus cualidades y capacidades y desarrolla su sensibilidad hacia las cualidades y necesidades de otros.</li><li>• 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.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Acepta a sus compañeras y compañeros como son, y comprende que todos tienen responsabilidades y los mismos derechos, los ejerce en su vida cotidiana y manifiesta sus ideas cuando percibe que no son respetados.</li><li>• Establece relaciones positivas con otros, basadas en el entendimiento, la aceptación, y la empatía.</li></ul>

Fuente: PEP 2011, pag. 77

En este Plan había aprendizajes muy similares, es decir entre el Campo de Desarrollo Personal y Social y con el campo de Lenguaje y Comunicación, por lo que había un poco de confusión al momento de realizar la planeación como tal.

Cabe destacar que para los Planes 2011, se comenzó a manejar la transversalidad en los contenidos y aprendizajes, es decir, que de un aprendizaje se podían trabajar a la par otro más de otro campo de formación, por ejemplo: si se trabajaba el campo de desarrollo personal y social también se podían obtener aprendizajes de expresión y apreciación artísticas y a su vez de lenguaje y comunicación.

Otra característica de estos Planes, tanto el 2004 y el 2011, es que había un desfase de aprendizajes y seguimiento entre los niveles educativos, es decir, los contenidos de preescolar no se tomaban en cuenta para alcanzar los niveles esperados de la formación en educación primaria y a su vez con la educación secundaria, situación que cambió con el siguiente currículo, Aprendizajes Clave 2017.

### **3. Aprendizajes Clave 2017**

El más reciente Plan y que se está trabajando en las planeaciones de las educadoras, y con la premisa de que cada diseño curricular se da con base a las necesidades y avances que hay en la sociedad, siendo parte del currículo, la reforma más reciente se aplicó a partir del año 2017 con los aprendizajes clave, con un enfoque por competencias así como la visión humanista con la enseñanza de valores como el respeto y la convivencia, en la diversidad cultural y social, justicia social, en el aprecio por la dignidad humana sin distinción alguna, en las relaciones que promueven la solidaridad humana, responsabilidad compartida y en el rechazo a todas las formas de discriminación y violencia.

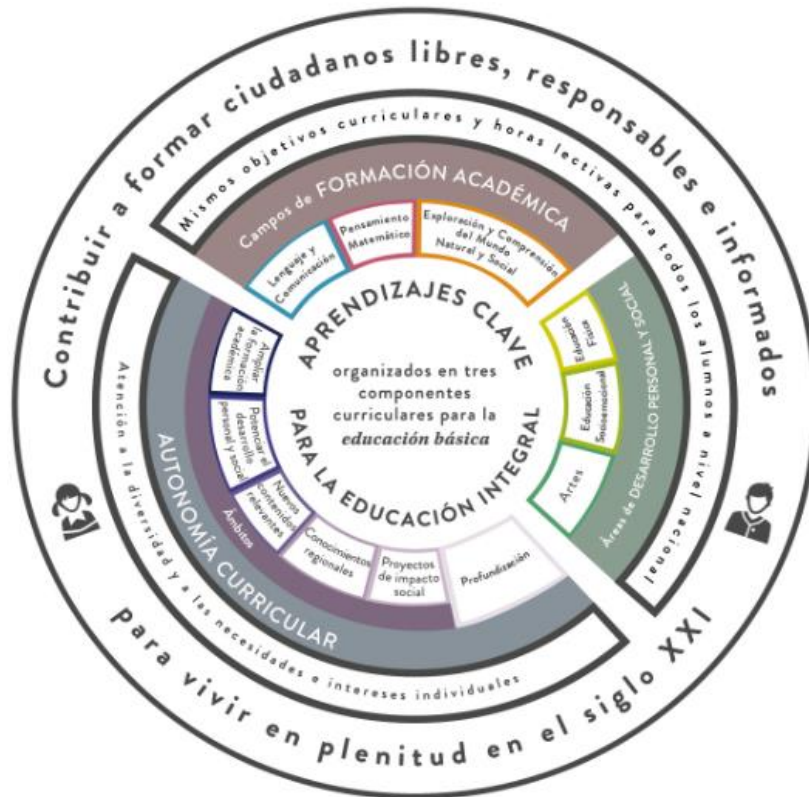
Otro enfoque que sigue prevaleciendo desde el 2004, es el competencial y al constructivismo se le agregó la teoría Social de Vygotsky además del enfoque intercultural y de perspectiva de género, con base en los acuerdos que el país ha tenido con otros países del mundo, derivados de las Convenciones Internacionales y de los Tratados.

En los Aprendizajes Clave 2017 se rescata que los cambios más relevantes son: los aspectos como la inclusión y la equidad, la introducción de la Autonomía Curricular, demandas de lograr una real articulación con los contenidos de los diferentes niveles de Educación Básica; desde el aprendizaje, la pedagogía hasta el perfil de egreso, la inclusión de la educación inicial son tomadas como base para promover el desarrollo desde las edades tempranas, incorporación del desarrollo socioemocional de los estudiantes siendo calificado por niveles de logro alcanzado por los niño(a)s siendo este término usado por primera vez en los Planes ya analizados lo que globalizó los términos emocionales y sociales en un solo aspecto. (SEP et al.,2017)

Se propone la articulación de los contenidos entre los tres niveles de educación básica: preescolar, primaria y secundaria y de educación media superior, para alcanzar el máximo logro de los aprendizajes de las niñas, niños y adolescentes, en donde de manera gráfica se expresa con el diagrama de componentes curriculares.

## Imagen 2

### Componentes Curriculares



Fuente: Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar, pag. 113

Donde, los tres componentes son igual de importantes y ninguno debe tener primacía sobre los otros dos, es preciso destacar que hay dos componentes que especifican el contenido que cada uno abarca, mientras que el otro se refiere a las decisiones de gestión sobre los contenidos de este componente dando una formación integral al educando.

En el diseño curricular hace mención que las habilidades socioemocionales no deberán ir desligadas del proceso intelectual requiere una sinergia entre los aspectos cognitivo, emocional y social para el bienestar del estudiante siendo clave para el logro de aprendizajes (Tedesco, Operti, & Amadio, 2013) retomando lo que en las políticas internacionales, específicamente en Noruega, en donde esta habilidades son muy tomadas en cuenta y se están logrando grandes avances en los aprendizajes del

alumnado, sin contar con el desarrollo social y patriotismo que tiene la mayoría de la población de este País; siendo una necesidad imperiosa de México.

Lo que plantean los Planes y Programas de la educación Preescolar 2017, referentes al área de Desarrollo Socioemocional define lo siguiente:

En su perfil de egreso se centra en el ámbito socioemocional y convivencia y ciudadanía. Así mismo hay que mencionar a los fundamentos de los fines de la educación están el de: formar a los estudiantes que sean capaces de adaptarse a los entornos tan cambiantes, así como se hagan críticos y reflexivos, sepa resolver problemas en conjunto con otros, puesto que para ello es indispensable identificar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores que niñas, niños y jóvenes requieren para alcanzar su pleno potencial, relacionado con el proyecto de intervención que se está planeando y ejecutando.

El enfoque pedagógico del área de Desarrollo personal y social, en específico de la educación socioemocional es que se debe centrar el proceso de construcción de identidad y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales para que los niños adquieran confianza en sí mismos reconociéndose como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía, relacionarse de forma sana con otra personas, expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de regular sus maneras de actuar, es decir deberá desarrollar capacidades para aprender a ser y aprender a convivir.

Tiene como propósito que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas fundamentales para generar un sentido de bienestar consigo mismos y hacia los demás, mediante experiencias, prácticas y rutinas asociadas a las actividades escolares; que comprendan y aprendan a lidiar de forma satisfactoria con los estados emocionales impulsivos o aflictivos, y que logren que su vida emocional y sus relaciones interpersonales sean una fuente de motivación y aprendizaje para alcanzar metas sustantivas y constructivas en la vida. (SEP, Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar, 2017)

El juego es una estrategia útil para aprender y en esta área de manera especial propicia el desarrollo de habilidades sociales y reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos de la escuela.

El papel del docente deberá: ser sensible y respetuosa hacia la vida de los niños y sus condiciones particulares, evitar etiquetar a los niños debido a sus condiciones, creencias, modos de crianza, por el trabajo de las familias. Brindar seguridad, estímulo y condiciones en las que el alumno se sienta libre de expresar las percepciones acerca de sí mismos y sobre el sentido del trabajo escolar, ser una figura en quien se pueda confiar para favorecer que los niños hablen, expresen lo que sienten y viven cuando enfrentan situaciones de maltrato, violencia o que les causa miedo e inseguridad.

En la organización de su contenido de los aprendizajes para ser tomados por los docentes en su intervención se encuentra organizado así: Se le denomina área de desarrollo (socioemocional), contiene organizador curricular 1 de esta área son autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía y colaboración., organizador curricular 2 y los aprendizajes esperados; del organizador curricular 1 son cinco apartados, del organizador curricular 2 son siete apartados, de los aprendizajes esperados en total son 15, siendo más sintetizados y sin confundirse con algún otro campo o área del mismo Plan, como sucedía con los anteriores planes.

Esta es la representación y organización gráfica de los contenidos:



**Tabla 2**

## Aprendizajes esperados para preescolar. Educación Socioemocional

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

Fuente: Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar, pag. 318

Por la edad en la que se encuentran los alumnos y las características se hace importante centrarse en el organizador curricular 1: Autorregulación, del organizador curricular 2: Expresión de las emociones, trabajando con el primer aprendizaje esperado: Reconoce y nombra situaciones que les generan alegría, tristeza, miedo y enojo por ser las más básicas.

Lo que concierne a los alumnos, están en una edad en la que comienzan a convivir y se les dificulta comunicar necesidades y pedir prestadas las cosas, por lo que cuando juegan constantemente pelean, se golpean, gritan derivado de sus escasas habilidades socioemocionales que poseen. Otra característica de los alumnos es que cuando quieren algo solo lloran para que se les compren algo, que les hagan caso, algunos se hieren cuando están enojados, otros agreden a quien no les da lo que piden, por lo que los adultos terminan accediendo a sus peticiones y necesidades; por tanto, el juego es una buena herramienta para desarrollar estas habilidades emocionales que necesitan para crecer de manera armónica y relacionarse de manera eficaz con su entorno.

Es importante recordar que, según la Teoría del Desarrollo de Piaget, están en una etapa egocéntrica, sin embargo, el papel de la escuela es un espacio socializador donde se transmiten pautas sociales y valores que le permitirán acceder a la sociedad y al mismo tiempo crecer en normas y leyes, hasta convertirse en un hombre adulto, por tanto, el niño se educa y se socializa al mismo tiempo. Cabe destacar que Erick Erickson también dentro de la edad preescolar y que no solo la escuela es formadora, también la familia juega un papel muy importante y significativo para su desarrollo psicosocial mismo que va de la mano con los estilos de crianza que prevalecen en la comunidad y que se observan en el diagnóstico, como otra fuente de desarrollo de habilidades sociales de los alumnos de preescolar (CISOLOG, 2012)

El Centro de Trabajo donde se realiza la práctica educativa, perteneciente al Municipio de Villa de Ramos, se ha puesto mayor énfasis a convivencia escolar, inclusive dentro de su Programa Escolar de Mejora Continua (PEMC) se han elaborado planes para implementar a nivel escuela debido a algunas conductas que presentan los alumnos al interior de las aulas y durante el recreo en el patio de la escuela, como mañanas de convivencia al compartir lonche, mañanas de activación conjunta con los tres grupos del jardín de niños, festivales como el de Navidad o día de Muertos, esto debido al contexto en el que viven los alumnos con un ambiente de violencia.

Partiendo del PEMC y con mayor relevancia el atender esta área socioemocional debido a la contingencia que a nivel mundial se está viviendo por el COVID-19, a partir de ello, se ha contemplado implementar un proyecto específico para apoyar a los alumnos para el desarrollo de dichas habilidades.

En la actualidad con el trabajo a distancia se ha trabajado con juegos en familia ya sea con hermanos o con papás, así mismo se han llevado el taller para padres a cerca del libro de las familias, con posibilidades de éxito, por ejemplo: la asistencia al jardín cuando ha habido esos talleres ha sido casi del 100%, el interés que muestran en que avancen sus hijos preguntando cómo les va en el jardín y su desenvolvimiento, el avance en la mayoría de los alumnos con un seguimiento en casa de sus aprendizajes como el cumplimiento con tareas.

Sin embargo, en el área socioemocional todavía falta trabajar, por comentarios que madres de familia han hecho respecto a esta área socioemocional que no le han dado la importancia que requiere para ser abordado como contenido con sus hijos y que acorde al actual Plan de Desarrollo se busca desarrollar y fomentar valores importantes para el aprendizaje de los alumnos, siendo los maestros encargados de trabajarlo en las aulas o a distancia, según la actual contingencia.

## **CAPÍTULO 2**

### **Problematización y Fundamentación de la Propuesta de Intervención**

#### **2.1 Planteamiento del problema**

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo del ser humano. Su práctica aparte de un desarrollo físico y social, fomenta la adquisición de valores, actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia según el autor Gallardo partiendo de que el juego es una actividad que produce placer a quien lo practica, desde niños hasta los mismos adultos; permite comprender algunas situaciones cotidianas de una mejor manera, incluso puede resultar terapéutica como afirma Sigmund Freud, citado por Gallardo; se relaciona con experiencias traumáticas y que al revivirlas, llega a dominarlas y reduce la angustia que les produjo, además que se desempeñan aspectos importantes en la personalidad de los niños como el desarrollo social y afectivo-emocional. (Gallardo-López, 2018)

Aunado con el juego, favorece el área de las habilidades sociales, mismas que generan condiciones idóneas para la formación de alumnos desde el manejo de sus emociones, la respuesta no sólo por impulso, sino de una manera consciente y responsable, pensar en el otro (empatía), respeto y tolerancia hasta el acercamiento que se desarrolla con la educación emocional “busca el crecimiento integral de las personas para conseguir un mayor bienestar en la vida como elemento esencial del desarrollo integral con objetivo de capacitarle para la vida” es importante destacar que los alumnos de preescolar por sus características egocéntricas este punto puede resultar un tanto retador, sin embargo se pueden lograr buenos resultados a largo plazo en pro de su desarrollo personal. (Bisquerra Alzina, 2005)

En edad preescolar, algunos de los alumnos expresan emociones con llantos, enojos o rabietas, siendo estas oportunidades tangibles para trabajar y orientar dichas emociones, primero a un reconocimiento para concluir con una madurez y evolución de las mismas como lo expresa (Lozano Martínez & Vélez Ortiz, s/a) cuando los niños aprenden y logran dominar y que no sólo ayuda en la escuela, sino también en su vida

y familia con sus padres lo que es aún mejor, que además, les permite aprender con mayor eficacia mejorando notas y calificaciones (Lantieri & Goleman, 2009) si esto se logra desarrollar con estos alumnos, su vida a largo plazo se verá enriquecida y con mayores logros que el promedio de la población debido a la implementación de un proyecto de estas dimensiones.

Partiendo de la problemática que prevalece en primero de preescolar, de la comunidad la Dulcita del Municipio de Villa de Ramos, se parte del diagnóstico realizado a través de entrevistas a las madres, los alumnos y el test de crianza; en donde se destaca que los alumnos de primero de preescolar están en proceso de adquirir habilidades socioemocionales para la autorregulación de su comportamiento privándolos de establecer relaciones interpersonales con frecuencia presentan berrinches porque no se les da algo, o se les compra algo en la tienda, también porque quieren un juguete y lo tiene su hermano o primo, que no se les hace caso cuando le hablan a mamá o papá.

Con dicho planteamiento, se pretende transformar la realidad problemática que viven los alumnos de primero de preescolar, la estrategia para intervenir a la distancia, se diseñará a partir del PODCAST como pilar para hacer llegar la información a este grupo, perteneciente a la comunidad de la Dulcita, con apoyo de los padres de familia como mediadores de transmisión del mensaje.

El juego en el nivel preescolar representa un factor natural e idóneo para el aprendizaje, que ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales y emocionales encaminadas en los primeros años de su vida, con él desarrollan su imaginación, fantasía, creatividad y aprenden a vivir en su contexto; es por ello que se parte del análisis de observaciones y entrevistas a padres de familia sobre sus juegos con sus hijos, los intereses en sus juegos y cuáles son sus preferencia, en la comunidad y en el aula existían conflictos entre los miembros derivados de años atrás y entre diferentes familias.

Les cuesta trabajar en equipo abocándose sólo lo que les toca, sin tener la disposición para ayudar a otro que lo llegue a necesitar (no tienen empatía ni cooperación) situación que se repite en el aula, los niños son individualistas, poco cooperativos y sin alguna iniciativa de ayudar a sus demás compañeros, incluso entre sus juegos con hermanos o primos en videos observados a la docente se repetía este patrón.

Se dan también conflictos constantes entre los padres de familia por tierras, o porque los animales se metieron en los terrenos de otros, y se repite lo mismo cuando los hijos de estas personas se pelean por la misma situación, mostrando escasas habilidades socioemocionales, mismas actitudes y acciones que repiten los alumnos en su convivencia diaria.

Con el confinamiento por COVID-19, la situación se agravó al interior de las familias, puesto que las madres de familia encargadas del hogar, quehaceres, labores del campo y además tareas con sus hijos, estaban muy estresadas y cansadas por el trabajo que les representaba estar en casa, sumando que algunas tenían más de dos hijos en educación básica y que incluso no tenían tiempo para descansar un momento.

Otro de los factores que se observan en relación a las habilidades sociales que manifiesta el contexto externo del alumno, es que pelean entre ellos por algún partido de juego de béisbol o por situaciones personales que han tenido sin resolver, manifiestan también problemáticas al interior de las propias familias, dejan de hablarse entre los integrantes, situación que comentan con mucha naturalidad, evidenciando que es un comportamiento regular dentro de algunas familias de la comunidad, que forman parte del contexto familiar de los alumnos.

Esto provoca que los alumnos imitan patrones o comportamientos con características que poseen escasas habilidades sociales y emocionales, entre ellas se les dificulta lograr autorregular sus emociones; las madres de familia mencionan que se enojan sus hijos con frecuencia, hacen berrinches y pataletas cuando quieren algo, les cuesta trabajo mencionar lo que sienten, sin embargo reconocen algunas como alegría,

tristeza, miedo y el enojo, factor que se manifiesta dentro de los juegos organizados y en la convivencia dentro y fuera del jardín de niños.

Entre los niños tienen poca convivencia, derivada del confinamiento por COVID-19, sólo llegan a convivir más quienes tienen hermanos o primos viviendo cerca de su casa, sin embargo, cuando juegan pelean constantemente por algún juguete, quieren el mismo o porque no se los prestan, también llegan a presentarse situaciones en donde se golpean o hasta muerden por la impotencia de no poder decir lo que quieren.

Los juegos que representan dentro de sus casas y en el jardín de niños: el simbólico en donde los niños traen palos simulando jugar a montar un caballo, agarrando un palo de escoba y subirse, o usar una cuerda o un aro para lazar al toro o al caballo, con los carros, canicas, piedras, pelotas y con sus bicicletas, Las niñas juegan mucho a ser mamás, teniendo una muñeca para jugar con ellas, a los trastecitos, a hacer la comida; casi todos son simbólicos. Solo una niña, manifiesta jugar con canicas, pelotas, por que juega con sus hermanos hombres y ellos juegan a esto.

Las madres de familia mencionan que cuando algo no les gusta que hace otro niño, se pelean y agreden físicamente, se gritan e insultan cuando algo no les pareció en su juego. Se observa con estas conductas la falta de autorregulación de sus emociones, falta de inteligencia emocional para saber resolver sus estados emocionales de manera asertiva.

## **2.2 Pregunta de intervención**

Derivado de la problemática expuesta, se desprende la pregunta de intervención: ¿Cómo desarrollar habilidades socioemocionales partiendo del juego en los alumnos de 1° de preescolar a distancia del jardín de niños Julián Carrillo durante el ciclo escolar 2020-2021?

## **2.4 Supuesto de intervención**

Al utilizar el taller por medio del PODCAST, con padres de familia en una modalidad a distancia, será un referente principal para llegar a las madres y algunos padres de familia al dejar actividades y estrategias en donde se emplee el juego en 1° de preescolar y en la modalidad a distancia, se estará en posibilidades de mejorar las habilidades socioemocionales que tienen los alumnos.

### **A. Propósitos**

#### **General**

\* Desarrollar habilidades socioemocionales en los alumnos de primero de preescolar partiendo del juego como parte del aprendizaje y ser aplicadas en su vida cotidiana para un adecuado crecimiento personal, familiar y en la sociedad.

#### **Específicos**

\* Favorecer vínculos, manifestaciones y habilidades socioemocionales, a partir del juego como vía enriquecedora de experiencias con las familias parte esencial del niño que promoverá el aprendizaje de manera natural y lo formará de manera integral en su vida diaria.

\* Generar condiciones para que las familias y los alumnos accedan al conocimiento y desarrollen habilidades socioemocionales como nueva forma de convivir formando bases para su bienestar.

## **2.5 Revisión de antecedentes de intervención sobre el tema**

Con el tema del proyecto de intervención, se hace una revisión de los antecedentes, mismos que se describen a partir de diferentes perspectivas de investigación y de documentos relacionados con el juego como técnica de intervención en el desarrollo de habilidades socioemocionales en preescolar, partiendo de un análisis con los aspectos más relevantes como el tipo de intervención y los resultados que se obtuvieron; entre ellos se destacan los siguientes términos: definición del juego,



habilidades socioemocionales, inteligencia emocional y los vínculos que se forman en el hogar al emplear el juego.

Dentro del juego como principal herramienta para lograr alcanzar conocimientos y aprendizajes esperados, como lo es Migdalek & Rosemberg & Arrúe (2015) En su tesis presentada en Buenos Aires, Argentina, titulada: Argumentación infantil en situaciones de juego: diferencias en función al contexto.

Esta tesis como proyecto de intervención se desprendió de una observación y registros, debido a las constantes disputas que se generaban en el aula y se quería saber si se hacía en el hogar este juego de las argumentaciones eran de la misma calidad que en el jardín, para lo cual dichas grabaciones se constató que los recursos lingüísticos varían según el contexto entre el hogar y el jardín, porque en el jardín es el lugar que se emplean distintos recursos lingüísticos, hay mayor uso de estrategias de generalización y de descripción que en el hogar. Lo cual se considera que se debe a que en el contexto escolar existen normas de índole social, que de modo general establecen reglas que regulan las interacciones.

Este estudio se hizo importante porque los alumnos se encuentran en sus casas sin asistir a las escuelas de manera presencial, por lo que se ve como una oportunidad para poder intervenir como docente y tener una directriz de cómo trabajarlo en el hogar con los mismos o similares resultados que en la escuela.

En la tesis de maestría de los autores García, Cortés y Portillo, del año 2015 presentada en Bogotá, Colombia, con título: Juego como estrategia de aprendizaje en ambientes virtuales siendo una investigación documental, manifiestan los autores que es la principal herramienta para orientar sus aprendizajes y por la que el hombre accede a los conocimientos y que además motiva a los estudiantes, facilita el desarrollo de otras capacidades, genera cualidades creativas, además de beneficiar las relaciones interpersonales, la cooperación y el respeto por las normas.

Lo que se observa muy relevante y pertinente para el proyecto, porque responde a las necesidades de los alumnos del nivel de preescolar, basado en el juego y en desarrollar habilidades socioemocionales y favorecer las relaciones interpersonales por diversas actividades diseñadas con el uso de materiales en casa empleados para la elaboración de productos finales resultado del aprendizaje.

En el trabajo el juego como mediación en los procesos iniciales de lectura y escritura del grado transición, de la autora Martha Adriana Tovar Torres, en Bogotá 2018, como proyecto de investigación con el fin de crear una base teórica de estos procesos de lectura y escritura con la investigación documental en la cual llegan a la conclusión que el juego es una herramienta educativa espontánea, de aprendizaje natural y agradable para los niños y que el juego es una manera de incorporarlo a la manera de ser, pensar y sentir ideas o acciones en los primeros años de vida. Las instituciones se han encargado de trabajar las materias olvidándose de las actividades lúdicas debido a la presión y exigencia de las autoridades para obtener buenos resultados en pruebas y trabajar los contenidos de los Planes y Programas, cayendo en metodologías tradicionales y rutinarias que no le ofrecen un aprendizaje significativo a los alumnos ni un desarrollo integral.

Lo cual se hace imprescindible el trabajo con el juego por la edad que presentan los alumnos y que se muestran más motivados para trabajar, se relaciona con el proyecto de intervención porque el juego se utiliza como herramienta de aprendizaje.

La autora Elva Carolina García López en el año 2015, presentada en Tepic, Nayarit titulada: El juego como estrategia para lograr el conocimiento del número y el conteo en alumnos de segundo grado de preescolar del Tecnológico de Monterrey, fue un trabajo de investigación con una población de seis alumnos mediante muestreo intencional, menciona que el juego estimula la inteligencia de los alumnos y que lo ayuda en aspectos sociales y puede llegar a tener control de sus impulsos y aceptar las normas del juego en el que está participando.

El objetivo fue el desarrollar el pensamiento matemático para el conocimiento del número y el conteo utilizando la estrategia del juego, con resultados favorecedores puesto que los niños estaban motivados por aprender, dispuestos a participar, más integrados en las actividades, mostrando mayor seguridad mediante el empleo de conocimientos matemáticos para resolver diversos problemas relacionados con los aprendizajes esperados que se pretendían favorecer.

En su tesis, titulada “El aprendizaje cooperativo como estrategia para el desarrollo de habilidades socioemocionales en niños de primaria” que presenta la autora: Lidia Ximena Salas Jurado de Poza Rica en el 2020, menciona que el aprendizaje socioemocional abarca una serie de valores y actitudes para manejar y comprender mejor las emociones, tener empatía hacia los demás y establecer relaciones positivas, dicho proyecto fue de investigación acción con la finalidad de fortalecer las habilidades socioemocionales en mejora de la convivencia escolar por medio del aprendizaje cooperativo y como resultados finales se obtuvieron los siguientes: los alumnos lograron mejorar su convivencia al trabajar cooperativamente, regulando y manejando sus emociones para resolver sus conflictos.

Los resultados derivados del diagnóstico, la aplicación de escalas, test de crianza y las entrevistas iniciales, se observan las áreas a trabajar y permiten dar pauta a trabajar las habilidades socioemocionales con los alumnos por las características que presentan al no regularse, al trabajar individualmente sin tener una convivencia armónica entre ellos al momento de jugar, también para observar los estilos de crianza prevalecientes en los hogares de estos pequeños y así poder hacer una intervención eficaz con el proyecto.

En la investigación titulada Aprendizaje socioemocional en preescolar: fundamentos, revisión de investigaciones y propuestas de los autores: Guevara, Rugerio, Hermosillo y Corona del año 2020, tiene como objetivo exponer fundamentos teóricos y metodológicos para diseñar e implementar un currículo encaminado al desarrollo de

habilidades sociales y emocionales a nivel Latinoamérica. Además, menciona que el nivel de preescolar se sientan las bases más importantes para autorregular su comportamiento y a evitar arranques de conducta emocional, creando y reforzando el equilibrio psicológico del niño, por lo que en las escuelas se deben implementar con un enfoque preventivo con actividades con objetivos claros y con actividades y procedimientos sistemáticos encaminados a la enseñanza -aprendizaje de la competencia social.

Se considera que se debe apoyar la enseñanza en una instrucción verbal, análisis de situaciones éticas y sociales y con mayor énfasis ponerse en práctica, convertirlas en un repertorio conductual de la persona. La psicología cognitivo-conductual hace referencia a los aportes que comprende su estrategia multimodal, la cual está compuesta por: instrucción verbal, diálogo y discusión, ubicación de ejemplos, modelamiento, práctica y ensayo conductual, retroalimentación, reforzamiento de conductas adecuadas, juegos de roles y tareas para casa.

Para finalizar esta investigación, hace referencia a la importancia que tiene el que los alumnos se autoevalúen y que se observe su conducta, además de contar con los instrumentos confiables durante los tres momentos de evaluación, siendo sumamente importantes para conocer el grado de avance en los cumplimientos de los objetivos en el programa.

En la categoría encontrada en el diagnóstico del presente proyecto se encuentra la autorregulación de emociones, por lo que se analizó al autor González (2017) en su tesis presentada en la Cd. De México, que lleva por título: Autorregulación de emociones para apoyar a estudiantes de secundaria de bajo rendimiento académico, en el cual se realizó un taller con los estudiantes de nombre: "Mis emociones en clase".

En este proyecto, los estudiantes presentaban emociones negativas hacia su papel como tal, con dicha intervención se obtuvieron resultados favorecedores en donde mejoraron sus emociones cambiándose a positivas para enfrentar tareas o actividades

escolares, además mejoraron sus conocimientos sobre emociones y aplicaron a diversos contextos de su vida, así como mejoraron su expresión verbal, conciencia y regulación emocional en formas distintas de su vida cotidiana.

Esta intervención se hizo factible para ser tomado en cuenta, no por el nivel al que se aplicó sino la razón por la cual se hizo, la cual era la autorregulación de emociones y la aplicación para su vida cotidiana, además de aterrizar estos aprendizajes y que se lleven al plano de la conciencia.

Por su parte, la autora Sánchez Flores (2018) con el trabajo exploratorio titulado: Evaluación del desarrollo de competencias emocionales en niños preescolares, llevado a cabo en Puebla, México, aplicado de manera exploratoria y descriptiva con un diseño no experimental transversal, creando un cuestionario denominado Cuestionario de Evaluación del desarrollo de Competencias Emocionales en Preescolares, está ligada con la problemática que actualmente existe en el grupo de primero de preescolar al no tener desarrolladas esas competencias emocionales, mismas que se desprenden del egocentrismo propio de la edad.

Como resultados se logró identificar la importancia que tiene el desarrollo emocional en la educación porque siempre va ligado con el fomento de habilidades cognitivas, que es el objetivo a lograr; que los alumnos que actualmente tienen tres años, logren avanzar en sus aprendizajes partiendo de un buen desarrollo de habilidades socioemocionales.

Por otro lado, el trabajo de Guzmán (2018) está basado en los juegos para desarrollar habilidades sociales en los niños de 3 años, partiendo del problema en donde se observó que esas habilidades no estaban desarrolladas acorde a su edad, presentándose en la cotidianidad del aula algunos comportamientos negativos como golpes, mordiscos, rasguños, entre otros, aspectos que dificultaban la socialización y que no permitían una adecuada interacción entre los niños, el enfoque que se empleó fue el cuantitativo con una muestra de 15 niños.

A lo cual dicha problemática resulta similar en el grupo de primero de preescolar, por ello se escogió esta investigación, tanto por la edad con la que abarcaba como el uso de los juegos para adquirir habilidades sociales en los alumnos de este grado.

Este estudio permitió rescatar las habilidades sociales que se debe desarrollar en los niños de tres años son el autoconocimiento, el autocontrol, la empatía y la motivación las cuales les ayudan en el desenvolvimiento con sus pares, en el conocimiento de sí mismo y de los demás, en lograr resolver un problema de manera tranquila, poder entender que le pasa a su amigo(a), y lograr realizar las actividades de manera feliz y con ganas de aprender cada día.

Por tanto, el juego como metodología de aprendizaje en los niños de preescolar permite desarrollar procesos de socialización e interacción con sus relaciones interpersonales y con aprendizajes a nivel social, mismo que es parte de los gustos más naturales en estas edades, además está acorde al proyecto de intervención que se implementará en la comunidad de la Dulcita.

Otra de las categorías de análisis que se obtuvieron en el diagnóstico del presente proyecto fue el que existe interacción escasa entre padres e hijos, por lo que Mazón Sánchez (2019) en su tesis del Estado de México, extraída del repositorio de la UNAM, que lleva por título: Influencia de las habilidades parentales en el desarrollo del juego simbólico de niños preescolares. Este, obra gran relevancia y aportes a este proyecto, se hizo una investigación en la cual se llevó a cabo dos estudios: en el primero se construyeron instrumentos válidos y confiables para medir el juego simbólico de los participantes por medio de grabaciones en sesiones de juego libre y de manera simbólica. En el segundo se buscó establecer relación entre las habilidades parentales con el juego simbólico.

Este estudio se hizo debido a que existe relación directa con el juego y la participación de los padres para el desarrollo del lenguaje, la autorregulación y resolución de conflictos. Como resultado, se obtuvo que el juego es capaz de desarrollar

socioemocionalmente la autorregulación, mejorar la dinámica con otros compañeros se hace de importancia que la escuela exista un tiempo para el juego libre y simbólico con la supervisión y materiales adecuados.

Aunado con lo anterior, es necesario realizar talleres de concientización a padres de familia sobre la importancia del juego a la par de educar con límites, así como la realización de actividades en conjunto entre padres e hijos basados en el juego para fomentar el vínculo afectivo.

Por lo analizado en la investigación de Mazón Sánchez, el vínculo que se crea entre padres e hijos con el uso de juego simbólico, cumple funciones de adaptación y representación de su propia realidad, es decir, logran los niños acceder a mayores conocimientos de su contexto y de lo que vive.

## **CAPÍTULO 3**

### **Referentes conceptuales para la atención del problema**

#### **3.1 Marco Teórico**

Con las habilidades socioemocionales, se da sustento al presente proyecto partiendo de los teóricos y conceptos fundamentales obtenidos de la triangulación referida por Bertely; por lo que el proyecto a implementar será con alumnos del primer grado de preescolar, parte de la premisa que se encuentra el término que lleva esta línea de maestría y que es clave para el proyecto de intervención y para la solución de los problemas que se suelen presentar en el aula, en donde la analizar qué son los conflictos, se encuentra que son parte de la vida del ser humano y su vida social, y que cuando se educa se habla de aprender a convivir unos con otros, y cuando existen conflictos se trata de incompatibilidades de comportamientos, diferencias de pensamiento y acciones.

Para buscar la solución a esos conflictos, se requieren diversas estrategias basadas en la evolución y maduración, para asegurar que exista una convivencia pacífica al interior de nuestras aulas y por tanto en las escuelas según lo enmarca González Gonzáles en el proyecto de investigación titulado: Estrategias para abordar los conflictos en el aula de clase de la Universidad de Antioquia en el año 2017, lo cual resulta relevante porque es un problema en alumnos de preescolar, ya aprenden modelos sociales y que de no poseer valores y sin la atención en la práctica docente, para cuando son adultos se observa en la socialización del ser humano, es decir si empiezan mal las bases, terminarán de la misma manera.

##### **3.1.1 Juego**

Karl Gross (1896) Considera al juego desde el aspecto biológico basada en que el juego lo hacen por placer, olvidando los aspectos serios de su vida y como práctica de sus propios instintos, como una preimitación, es decir, juegan los niños a ser cazadores o a ser luchadores concibiendo los aspectos esenciales y relevantes de esta actividad, como preparativos y estar listos para ello, dejando textualmente así:



“No jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar” (p. 4) y luego llevarla a la práctica.

Clasifica a los juegos de la siguiente manera:

- Juego de experimentación: Instinto de destrucción sistemática de objetos.
- Juegos de locomoción: Con base en cambios de lugar, jugar con el agua y arena.
- Juegos cinegéticos: Juegos ejecutados con presa animada real. (al gato y al ratón)
- Juegos de combate: Seudobatallas entre los más jóvenes.
- Juegos arquitectónicos: Juegos de construcciones.
- Juegos eróticos y de coquetería: Juegos de roles intercambian comportamientos sexuales.
- Juegos tróficos: En estos juegos se finge criar a un objeto.
- Juegos imitativos y de curiosidad: Juego con vista a los deberes más importantes de la especie.

(Martínez Rodríguez, 2008) con el autor se concuerda, porque el juego desde la perspectiva de la docente que analiza y redacta el proyecto, considera que el hecho de ser niños ya están destinados a jugar para un futuro asumir un rol, también como mecanismo de adquirir experiencia y considera que estos tipos de juego se han llevado a cabo en algún momento de las vidas de los pequeños, algunos de ellos usados en el proyecto de intervención con especial énfasis en el último: imitativos y de curiosidad como el adquirir habilidades socioemocionales para prepararlos a una vida adulta, también de experimentación, locomoción y cinegéticos.

El juego como estrategia para desarrollar habilidades socioemocionales, tomando como base el concepto de juego que según (Vygotsky, 1968) menciona que son las capacidades del niño podían ser perfeccionadas mediante las actividades lúdicas, lo hace de manera divertida, sin esfuerzo y conscientemente, su dedicación y frecuencia son mucho mayores que para otros tipos de ejercicios. Vygotsky menciona que el juego nace de la necesidad y al mismo tiempo como una acción espontánea que tiene el niño con valor socializador, el juego les permite conocer los límites y sus capacidades, así como las normas sociales.

Vygotsky, considera que el juego es natural y parte de una necesidad de la edad de los alumnos, aun cuando están solos, están buscando realizar juegos que tal vez hayan visto con anterioridad, incluso cuando tienen sus propios significados para ellos, por ejemplo: cuando usan una tina para representar unos tambores o cuando creen que una piedra es un perro, porque se parece a su perro, incluso cuando los niños se sienten aburridos resulta el juego una base para la diversión y la imaginación a desarrollar. Con Vygotsky se identifica esta teoría debido a que se observa en los alumnos que el juego es de manera natural y parte de sus necesidades por ser pequeños.

El autor Jean Chateau, (UPN, 1994) refiere que el juego es algo serio, en la que el niño realmente reflexiona lo que hace, se verá en su rostro la entrega total a la actividad, el niño que juega con lodo para hacer pasteles, o cuando juega a ser un animal, representa con todas las características a dicho animal; si las muñecas se enferman toman la temperatura, les dan sus medicinas, las llevan al doctor; lo que sucede durante su juego, es como si fuera un mundo aparte, como si se despegara su vida real del juego y pasara a un nuevo cuarto destinado exclusivamente a ello, un camino destinado a la vida seria, como la niña que juega a ser mamá, representa el papel del adulto por lo que ha visto.

Con estas afirmaciones, se considera cierto, puesto que hacen representaciones que realizan basadas en lo que observan y escuchan, además de que en esa representación, expresan algunas situaciones que evidencian emociones y como las manejan en casa, a la hora de manipular algún juego u objeto con las manos, incluso se observa en las caras de los niños, al momento de estar muy concentrados, fija la mirada, cara y ojos dirigidos a su objeto dirigido exclusivamente para eso que están realizando, como cuando están haciendo como perros, jugando a los pasteles de lodo, con la expresión seria y muy atenta con lo que están haciendo, incluso cuando están pegando pastas de estrellas en sus trabajos, no existe nada más, sólo lo que están haciendo, por lo tanto, se considera, que si no existe ese tipo de concentración el niño no disfruta lo que hace ni le es significativo.

Juan Deval (UPN, 1994) hace una clasificación según el tipo de juego y las edades

**Tabla 3**

### **Tipos de juego de Juan Deval**

<b>Juego de ejercicio</b>  <b>Periodo sensoriomotor</b>	Repetición de actividades de tipo motor con un fin adaptativo y pasan a realizarse por el puro placer y sirven para consolidar lo adquirido.
<b>Juego simbólico</b>  <b>2 y 3 años hasta los 6 y 7 años</b>	Utiliza el simbolismo mediante la imitación. El niño reproduce escenas de la vida real modificándolas de acuerdo a sus necesidades. Los juguetes son el apoyo para la realización del juego. (Esta etapa es en la que se encuentran los alumnos de edad preescolar por eso se han usado algunos juguetes como parte de su desarrollo en habilidades socioemocionales)
<b>Juegos de reglas</b>  <b>6 años a la adolescencia</b>	De carácter social se realiza mediante reglas que todos los jugadores deben respetar, se necesita la cooperación, pues sin la labor de todos no hay juego. La competencia es otro punto de este juego, obliga a anticiparse y no dejar ganar al competidor, coordina puntos de vista, importante para el desarrollo social y superación del “egocentrismo”.

Fuente: Antología Básica: El Juego, UPN pág. 26

Es importante la división que hace Juan Deval sobre las edades de los niños para desarrollar el juego, se considera que ya no es tan marcado de esta manera, el mundo del siglo XXI no se puede encasillar estas etapas, los niños siguen experimentando el sensorio motor incluso hasta los 12 años de edad; en cuanto al juego simbólico se puede decir que es característico de estas edades, porque es el tiempo que más se disfruta de jugar de esta manera, pero, ¿qué pasa con los niños o incluso jóvenes que representan sus personajes favoritos en una obra de teatro? Ellos también disfrutaban de actuar como lo hacen y según la tabla, ya no deben estar en este periodo, sin embargo, lo siguen haciendo.

En el tercer apartado de la tabla, hay juegos de reglas incluso desde que son muy pequeños, sin marcar las reglas como tal, sin embargo, son subjetivas, por ejemplo: el bebé que se le cae por accidente el chupón o la cuchara, y descubre que, si la mueve de tal manera, puede volver a caer y se vuelve un juego, porque sabe que el adulto puede ayudarle a recogerlo.

Se observa en los niños de primero de preescolar que juegan al caballito de palo, saben que su caballo necesita comer y lo llevan a comer alfalfa o cuando lo amarran con una cuerda porque saben que se irán sus caballos, aquí es en donde se observan las reglas implícitas y de acuerdo a lo que observan los alumnos, aún sin estar en la etapa de los juegos de reglas, además, los niños de estas edades, cuando comienzan a convivir con otros, también se van dando estas reglas que ahora se le conocen como acuerdos de convivencia y que les servirán en un futuro para adentrarse en las relaciones sociales con sus pares y el contexto mismo.

Bajo el mismo orden de ideas, los niños se divierten planteando interrogantes por el placer de hacerlo, aunque sepa que es falso, es en donde la imaginación es un punto importante y parte del juego, por ejemplo: puede cambiarle el nombre a cualquier objeto, llamarlo de manera diferente, intercambiar nombres entre géneros, asignarle algún poder a algún objeto, como en el juego de la lava, que en si son imposibles en la vida real, pero en su juego puede hacerlo, según Jean Piaget en su texto titulado: la clasificación de los juegos y su evolución a partir de la aparición del lenguaje. (UPN, 1994)

Contrario con lo que expresa Vygotsky (1988) en donde menciona que el juego no es simbólico, si no que el niño crea una situación imaginaria, que es característica del juego, es de averiguar la motivación en él, después las circunstancias que lo hacen jugar de tal modo y por último los acercamientos que tienen para comprender el papel que desempeñan en el juego.

Se considera con la afirmación anterior, que el juego simbólico es en sí la representación misma de algo de interés de los niños y que es dada por algunas características como su motivación, y qué experiencias cercanas ha tenido con respecto a este tema, por ejemplo: el niño que juega a estar en una cama de hospital (en el piso con algunas cobijas) en donde le tienen que “inyectar” (con el uso de palitos) una medicina porque es una manera de representar su experiencia en donde estuvo en una cama de hospital y hace todo lo que observó allí y es una manera de recrear lo vivido y ocurrido en esos momentos.

El juego, permite interaccionar y acceder al mundo que está descubriendo, en el grupo de primer año de preescolar y por la edad, tienden a jugar de manera representativa y de acuerdo a lo que ven a su alrededor, siendo una manera de asimilar lo que les rodea, lo hacen por este medio (Clementin, 2022). El juego es espontáneo y natural, sin olvidar la intervención de la familia en este proceso, así tendrá más probabilidad de éxito debido a la tríada mencionada anteriormente; se considera que los niños cuando se sienten parte del juego y que como docentes planean para que aprendan: el juego y el aprendizaje los alumnos acceden de mayor y mejor manera a sus aprendizajes, logrando que sea una educación de calidad (SEP, Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar, 2017)

Gross 1989 (Ruiz Gutiérrez, 2017) concibiendo al juego como un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta (p. 236) además Ortega Ruiz (1992) añade que Piaget considera el juego una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos, muy importante para el desarrollo del proyecto puesto que la resolución de conflictos parte de un buen desarrollo socioemocional, además de que le representa un acto intelectual, considerando que en la edad preescolar se encuentran en la etapa preoperacional (2 a 6 años) en donde los juegos son simbólicos y de construcción, bases para la organización y estructura del proyecto que se presenta.

Estos autores: Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007) afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128) así que los niños juegan por placer, porque les gusta y está en su naturaleza hacerlo, a través de éste aprenden de su entorno y comienzan a entenderlo al imitar lo que hacen los adultos, es decir, el juego es indispensable para el desarrollo psicomotor, social y afectivo de los niños.

Fundación Lego (2017) menciona 5 características de aprendizaje a través del juego:

1. Sea alegre, crea mayores conexiones neuronales y le ayuda a su memoria, atención, creatividad y motivación.
2. Socialmente interactivo: Ayuda a favorecer habilidades socioemocionales y la regulación, ayuda a enfrentar desafíos de manera saludable,
3. Involucramiento activo: permite establecer conexiones neuronales responsables de las funciones ejecutivas pues desarrollan la toma de decisiones, adaptación y mejora de memoria,
4. Interactivo: relacionado con la memoria y el proceso de aprendizaje y su práctica desarrolla habilidades como tomar alternativas, tener diferentes perspectivas, flexibilidad cognitiva y creatividad,
5. Significativo, cuando la experiencia tiene sentido y guía al cerebro para aprender.

Es importante el juego es una actividad universal, esencial, vital y motor para el desarrollo humano puesto que es lúdica, placentera, divertida y alegre. El juego implica actividad ya sea motora o psíquica, podemos estar en movimiento o no, se observa a los niños concentrados en jugar y no pierden la atención, similar al trabajo con los adultos. Con el juego se adaptan y se sienten más seguros con una función afectivo-emocional pues por este medio se reducen las inseguridades y miedos, es un buen medio para expresarse, exteriorizar sus sentimientos y preocupaciones.

Hay una característica importante del juego y que se manifiesta como una herramienta educativa porque tiene “la capacidad de fomentar lo que se le denomina: aprender haciendo o “learning by doing” el juego enseña por sí mismo una serie de mecanismos en los niños como la observación, análisis, intuición y la toma de decisiones” (Gallardo-

López, 2018). El aprender haciendo se aborda doblemente en el proyecto, uno: porque los niños se involucran haciendo sus baúles o sus botes de la furia y el otro: porque en todo taller se elaboran los productos para lograr un fin, debido a ello, está cimentado que forma parte de su juego aprendiendo con el propósito de desarrollar sus habilidades socioemocionales en etapas tempranas, tanto alumno e indirectamente con los padres de familia ante la contingencia por COVID-19.

Dichos mecanismos descritos anteriormente, se trabajarán de manera directa al realizar los productos de cada sesión de podcast, pues involucra la observación y el analizar poses, caras de diversas emociones y sentimientos en las personas, la intuición al preguntarles qué creen que pasará en determinada situación, qué observan que les esté pasando a las personas que miran en sus láminas de trabajo, qué escuchan y al mismo tiempo hacer predicciones en los cuentos, en cuanto a la toma de decisiones es lo que ellos decidan emplear en sus materiales para terminar sus trabajos o qué situaciones enfrentan algunos personajes.

### **3.1.2 Estilos de crianza**

El comportamiento y las habilidades que adquiere el niño con el paso de los años, resulta inevitable observar y estudiar los patrones que hay en las familias, para darse cuenta de la perspectiva por la que atraviesa el alumno, no solo la mirada al aula sería importante, sino analizar con profundidad los comportamientos y los estilos de crianza predominantes en los hogares, es un lugar donde desarrollan habilidades y capacidades que los hace integrarse al mundo, con dichas prácticas de crianza los padres influyen, educan y orientan a sus hijos para ese acceso a la sociedad, sin embargo, hay estilos de crianza que no son positivos para la incursión de los alumnos a la sociedad. (Velarde Arcos & Ramírez Flores, 2017)

La familia tiene una función universal que es la socialización y el cuidado de los hijos, y que realiza su papel conforme sus creencias e ideas respecto a la educación de sus hijos, por tanto, cada padre disciplina o educa en función de las situaciones que acontecen y actúa en consecuencia derivado de la demanda de sus hijos; esto en los

niños a su vez produce y genera emociones y reacciones, solo que algunas pueden ser negativas y otras positivas, a partir de esas maneras de reaccionar se afecta las emociones o autoestima de los hijos. Estas ideas también son influidas por el paso de los años, hay familias a las que siguen educando de una manera fuerte, autoritaria y hay otras familias que con el paso del tiempo han ido adoptando una conducta más indulgente e incluso permisivos.

Por ejemplo, en la comunidad de la Dulcita prevalecen estas ideas y maneras de educar ya sea autoritarios o en lo permisivos en la formación desde pequeños de los niños, por ello fue necesario hacer este análisis y contrastar los tipos de crianza que prevalecen para formar un punto de partida y modificar con la implementación del Proyecto con base en el PODCAST para desarrollar habilidades socioemocionales en los niños y de manera indirecta con las familias de ellos.

Baumrid (1970) estudió a 100 familias desde edad preescolar hasta su adolescencia encontrando tres estilos de crianza: autoritario, permisivo y democrático, en donde más tarde en los años 80's se agregó uno: el negligente por Maccoby y Martin. Así que bajo estos 4 estilos se aplicó un test al inicio del ciclo escolar que permitió hacer un contraste y obtener resultados poco favorecedores para la correcta crianza de los alumnos y al mismo tiempo diseñar y planear un proyecto acorde a las necesidades que estaban presentando las familias y los mismos alumnos del aula preescolar.

Se hace un análisis de los estilos de crianza, en donde:

El estilo de crianza autoritario es un estilo parental estricto, los padres ponen reglas y esperan de sus hijos la obediencia sin acuerdos previos. La comunicación es sólo de padres a hijos (unidireccional) quienes ejercen poder, son severos con los hijos, castigan si no cumplen con las reglas. Los hijos criados en este estilo aprenden a cumplir las expectativas que tienen sus padres, no las propias. No están acostumbrados a ser tomados en cuenta ni a tomar decisiones. Suelen tener poca socialización, baja autoestima, no manejan la frustración de manera adecuada, siendo en ocasiones agresivos, inclusive pueden sufrir depresión o ansiedad.



El estilo de crianza permisivo, es el extremo, los padres son excesivamente tolerantes, son cariñosos y comunicativos, pero establecen pocos límites de comportamiento y ceden a las exigencias de sus hijos, mismos que tienden a ser más impulsivos e inmaduros, pueden tener conductas problemáticas con quienes se relacionan y en la escuela tener un mal rendimiento.

El estilo democrático, según Baumrid (1970) es el ideal, los padres ejercen un control firme en sus hijos, teniendo altas expectativas de ellos, pero también son cariñosos y toman en cuenta al niño para la toma de decisiones, además de establecer límites, utilizan el razonamiento y el refuerzo positivo, no el castigo. Los hijos de estos padres, tienden a tener un buen rendimiento académico, buena autoestima, son disciplinados, responsables y orientados a conseguir sus objetivos. (Vázquez, 2021)

Por otro lado, y según Maccoby & Martin (1983) agregaron el estilo negligente, al de Baumrid, (Vázquez, 2021) mismo que se refiere cuando los padres cubren las necesidades de sus hijos pero se mantienen distantes y no sirven como modelo. No prestan atención a sus hijos y demuestran poco afecto. Este estilo de crianza causa mucho daño a los niños en un nivel emocional y tienen impacto negativo en distintos ámbitos de la vida. Estos hijos crecen con baja autoestima puesto que piensan que son poco importantes, además de tener malas relaciones sociales y baja notas escolares.

Cabe destacar, que estos estilos de crianza marcan la vida de los alumnos y que se considera importante ser introducida en el marco los estilos permisivo y autoritario se repiten en las familias por lo que es un foco determinante en la socialización del alumnado al momento de convivencia con sus pares, aunado a la creación de su autoestima que incluso puede ser muy baja debido a la situación familiar que prevalece en el contexto de la comunidad.

Es por ello, que como docente se hace importante que los padres se den cuenta del trabajo con sus hijos al momento de la intervención a distancia con el Taller y las

instrucciones dadas en el PODCAST que se les envía semana con semana, ayudando a los padres a relacionarse de manera adecuada con un modelo de cariño, comprensión, escucha activa, diálogo, tolerancia; el desarrollo de habilidades socioemocionales, son formadas en primera instancia en el núcleo familiar, propios del estilo de crianza democrático.

### **3.1.3 Aprendizaje social**

Por otro lado, los niños desde que son pequeños están aprendiendo de su madre, de su familia, de lo que ve a su alrededor y a lo cual, tiene como término “aprendizaje social”, cuyo postulante principal y al que se hace referencia, se encuentra (Bandura, 1977) quien es un referente teórico importante para este proyecto manifiesta que el individuo puede aprender de lo que observa, así quien observa aprende de la experiencia ajena a ello se le llama Modelado. Este aprendizaje puede ser modificado, agregarse uno nuevo o puede desaparecer conocido también como aprendizaje social.

Este aprendizaje social y como se ha mencionado con anterioridad, los alumnos al estar en una aula de clases o convivir con vecinos y primos en estos tiempos de confinamiento por COVID-19, están conviviendo y aprendiendo de esas experiencias, por tanto, si dichas experiencias son positivas, los niños aprenderán de manera asertiva a desenvolverse en su entorno, ahora, que si por el contrario, su entorno está lleno de violencia tanto verbal, física o de género, como se ha descrito en el diagnóstico de este proyecto, hay mayor probabilidad de que el niño crezca en un ambiente poco favorecedor para el crecimiento y desarrollo de su personalidad.

Los elementos de aprendizaje observacional que marca Bandura son cuatro: a) la atención, en donde deberá prestar para poder aprender, b) retención: se deberá recordar todo lo que han visto para después poder reproducirlo, c) reproducción: será para reproducir el recuerdo y el comportamiento, d) motivación: que significa que se esté motivado a realizarlo. (Ocadiz Parra) así que, para favorecer habilidades socioemocionales en los alumnos de primer año, se debe partir de estas premisas, prestar atención, para que pueda aprenderlo, luego hacerlo y finalmente estar

motivado a hacerlo, por ello el juego es un mecanismo importante para dar acceso al aprendizaje de dichas habilidades sociales, se aprende viendo.

Por lo que Albert Bandura (1977) es un buen postulado para partir según las características de la comunidad y de los alumnos, es idóneo para trabajar en este proyecto; como se mencionó en el diagnóstico, las relaciones humanas entre los miembros de las comunidades son elementales sus habilidades socioemocionales para poder resolver alguna situación de conflicto, mucho menos resolverlo entablando el diálogo y la solución pacífica.

Además, se debe tener en cuenta que el aprendizaje social se da en primera instancia en la familia, es la célula formadora de individuos y cuya organización está basada en reglas que regulan las relaciones entre sus miembros y los de su comunidad, en donde esas reglas son acordes a los valores, creencias que hacen que funcione el sistema como familia. (Espinal, Gimeno, & González, El enfoque sistémico en los estudios sobre la Familia)

Por ello, es preciso mencionar que en los sistemas familiares hay tanto funcionales como disfuncionales, porque cada familia actúa según sus creencias y valores en donde fueron formados, así que en este proyecto es de relevancia destacar, que la familia como sistema se observa en su mayoría disfuncionales debido a que prevalece la violencia (verbal, física, psicológica) en la comunidad descrita con anterioridad y que esta violencia ha sido repetida durante décadas en la formación de los miembros de este contexto, y que deben ser modificados debido a la demanda.

Aunada a los cambios de la actual sociedad, como: machismo, feminismo, comunidades: lesbianas, gays, bisexuales, transgénero, travesti, transexuales, intersexual, queer (LGBTTTIQ+), migración, economía, globalización, derechos humanos, derechos de los niños, la inclusión entre otros; la necesidad de que el docente invierta tiempo extra para la planeación y adecuación en situaciones donde es necesario atender una situación específica en sus alumnos, observar, investigar y

actuar dando la importancia necesaria a sus alumnos. (Espinal, Gimeno, & González, El enfoque sistémico en los estudios sobre la Familia)

### **3.1.4 Habilidades socioemocionales**

Las emociones, son un estado mental y físico que determina el ser humano, en experiencias vividas y habilidades aprendidas en la vida, las habilidades socioemocionales determinan un bienestar social y personal (Bisquerra, 2011), significa experimentar emociones positivas, en esa búsqueda de la felicidad se suele tomar un camino equivocado; según (Centeno Soriano, 2011) son reacciones naturales que permiten poner en alerta a situaciones de peligro, amenaza o frustración, existen seis básicas: la alegría, sorpresa, tristeza, miedo, ira y asco; y que cuando sucede algo se desencadenan reacciones fisiológicas como: aceleración de pulso, sudoración, voz temblorosa, con pensamientos determinados y luego una reacción con una conducta.

Las emociones experimentadas por los alumnos, de manera indirecta son resultado de lo vivido y observado en sus familias, es por eso que es otro eje central a atender como parte de las referencias teóricas, puesto que están en una edad crucial para ir transformando su realidad por acciones menos agresivas y más efectivas, habilidades socioemocionales sanas partiendo del juego. Como se ha mencionado, los alumnos tienden a pegar con quien conviven y juegan ya sea sus primos, hermanos o incluso vecinos; hacen berrinches constantes porque quieren la atención de sus cuidadores o quieren que les compren algo de la tienda y no lo hacen; algunos muestran mucha timidez ante situaciones nuevas y de socialización, lo cual no favorece su socialización.

Entre los conceptos más utilizados en la intervención diseñada, se encuentra la habilidad socioemocional que en el documento Aprendizajes Clave describe así:

“Son Herramientas mediante las cuales las personas pueden entender y regular las emociones; establecer y alcanzar metas positivas; sentir y mostrar empatía hacia los demás; establecer y mantener relaciones

positivas; y tomar decisiones responsablemente. Entre ellas se encuentran el reconocimiento de emociones, la perseverancia, la empatía y asertividad” (SEP, Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar, 2017)

Con esta definición se posibilita la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros, con ello forman herramientas indispensables para que los seres humanos logren insertarse en la sociedad que le permite expresarse y sentir.

Cuando se poseen estas habilidades socioemocionales, es más sencillo manifestar derechos u opiniones de manera adecuada, bajo el precepto del respeto mutuo, además le permiten establecer soluciones a problemas cotidianos como oportunidad para la intervención, derivado de algunas discrepancias en la comunidad y entre las familias; al mismo tiempo sean adquiridas por las familias y los alumnos para autorregular sus emociones, además que sientan las bases de su conciencia moral.

Las emociones en la educación, ha sido muy poco tratada, debido a que no ha habido personal capacitado para ello, pero en la actualidad y derivado de la contingencia por COVID-19 como sociedad se experimentó una serie de emociones lo cual, modificó muchas creencias y salieron a flote otras, se prepararon a enfrentar a su nueva realidad, ver el dolor como parte de la vida, vivir la tristeza por la muerte de un ser querido, experimentar miedo al enfrentarse a un virus cuya propagación y mortalidad eran latentes; vivir la frustración y preocupación al dejar sin empleo a los padres de familia de sus trabajos debido a las bajas ventas y disminuir costos en las empresas.

Y consecuencia de ello, los niños de estas familias estuvieron observando estas emociones por lo que era necesario intervenir a distancia con este proyecto, para una solución asertiva a sus emociones, la intervención en el área emocional en el ámbito académico hace estudiantes más competentes, además de mejorar sus habilidades interpersonales y su consolidación como ser humano y como resultado final, mejoran

su vida en un nivel de bienestar subjetivo y un sentido adecuado de su existencia. (Buitrago Bonilla & Herrera Torres, Matricular las emociones en la escuela, una necesidad educativa y social, 2013)

La implicación de las familias es crucial para la educación de los niños y las niñas, es decir sus educadores y primera escuela, porque aprenden de los adultos como un modelo de comportamiento para que en familia se de un ambiente de paz, amor y felicidad. El ayudar a los alumnos en edades cortas, les permitirá prepararse para su presente y su futuro, implica desarrollar: su conciencia, regulación, autoestima y autonomía, tolerancia a la frustración, aceptación de límites y los fracasos. (Bisquerra, 2011)

Los programas de educación deben enseñar a los alumnos a calmarse, disminuir el tiempo de reacción de esa actividad emocional, fortalecer el reconocimiento de los estados mentales de los demás, incrementando el nivel de empatía y relaciones interpersonales, enseñar a afrontar los problemas interpersonales; desde el diálogo sobre los sentimientos, desarrollar una planeación anticipada de situaciones difíciles y análisis de conducta de cada cual en los demás.

Los alumnos que son parte de programas de educación socioemocional presentan niveles menores en deserción, consumo de alcohol, sustancias psicoactivas y conductas violentas, además de mostrar mejores resultados en pruebas de actitud. (Lantieri, 2010) Unido a estos resultados favorables, se agregan a esta lista: promover pensamientos más creativos, solución de problemas con mayor facilidad, facilitan la toma de decisiones, aumentan la persistencia ante las dificultades, incrementan la motivación intrínseca, impulsan a sumir mayores retos. (Bisquerra, Educación Emocional: Propuestas para educadores y familias, 2011)

Es importante intervenir entre las edades de 3 y 9 años con los niños, en estas edades logran comprender mejor las emociones lo que permite conexiones neuronales entre el hipocampo y el lóbulo frontal; por tanto, en esta etapa es muy sencillo enseñar

habilidades emocionales a los niños, por ello es factible la intervención del proyecto con alumnos de preescolar comprendida de los 3 años y 4 de un grupo de primero. (Greenberg, 2003) además entre los 2 y 4 años, los niños aprender a etiquetar el nombre de las emociones básicas y el reconocimiento del estado de ánimo propio (Del Barrio, 2005)

Por ello se trabajarán con esas emociones básicas (alegría, enojo, miedo y tristeza) durante el desarrollo del plan de intervención a distancia, debido a lo que expresa el autor Del Barrio (2005) y por las características de los alumnos y su contexto.

Dentro del proyecto se ha contemplado el trabajar con objetos personales y significativos para los alumnos, algunos que les tengan recuerdos positivos, alegres y que los hagan sentir seguros y mejor cuando estuvieran enojados, tristes o con miedo como lo explica Bisquerra (2011) en donde como docentes al pedir a las familias algunos objetos de su historia personal le pueden generar clima de seguridad y afecto (juguetes, fotos, objetos) por lo cual se plantea en el proyecto de intervención a distancia para lograr el acceso, a los aprendizajes socioemocionales que marca el programa de educación Preescolar.

Se complementa este proyecto con el uso del PODCAST, como un vehículo de la educación emocional en la familia, mismos que se pueden dar en la escuela en forma de talleres de Escuela para Padres o a la distancia con diversos instrumentos como el internet, en este caso, se complementan, puesto que es un Taller para padres también y con el uso del internet para trabajarse como comenta Bisquerra (2011, pag. 208) con el crecimiento personal y aumentando los recursos en la familia, que aunque es dirigido a los alumnos de preescolar, se da de manera indirecta para con sus familias puesto que son los mediadores y portavoces del uso de PODCAST.

### **3.1.5 Inteligencia emocional**

Otro de los términos más empleados recientemente por la comunidad educativa es la inteligencia emocional, cuya definición se centra en la: “capacidad de procesamiento

de la información emocional que sirve para adaptar nuestra conducta y procesos mentales a una determinada situación o contexto” (Pico Martínez, 2017) o en su definición más extensa de (Mayer, 1990) “la capacidad para percibir, valorar y expresar emociones con exactitud, la capacidad para acceder a sentimientos (o generarlos) que faciliten el pensamiento, la capacidad para comprender las emociones y el conocimiento emocional y la capacidad para regular las emociones promoviendo el crecimiento personal e intelectual”.

La inteligencia emocional la refiere Bar-On (1997b) en términos de cinco habilidades sociales y emocionales principales incluyendo habilidades intrapersonales, habilidades interpersonales, adaptabilidad, manejo del estrés y el estado de ánimo. Al adquirir estas habilidades, influyen en la capacidad de una persona para hacer frente eficazmente a las exigencias medioambientales, estas habilidades tanto sociales como emocionales tan necesarias en un contexto con diversos problemas de comunicación debido a esa falta de habilidades interpersonales, rescatado de Inteligencia emocional (Danvila Del Valle, 2010) dichas habilidades les permitirán a los alumnos hacer frente a algunas situaciones en el aula, con sus amigos, compañeros de grupo y sus familias.

Goleman que define a la inteligencia emocional como:

“La habilidad de las personas para atender y percibir los sentimientos de forma apropiada y precisa, la capacidad para asimilarlos y comprenderlos de manera adecuada y la destreza para regular y modificar nuestro estado de ánimo o el de los demás”. (Centeno Soriano, 2011, p.131)

Así que, las habilidades sociales son aprendidas ya sea por la cultura, los castigos y premios en donde se ha desarrollado, las creencias y los pensamientos que pasan por la cabeza del individuo, sin embargo, si estas habilidades se trabajan desde que son pequeños los niños pueden ser modificados y encauzados de manera positiva para relacionarse mejor con su entorno, debido a la teoría que se ha expuesto en este documento.



La práctica de las habilidades socioemocionales se debe llevar de manera activa, vivencial y participativa que contemplen la historia del niño, entorno y necesidades, la metodología didáctica se fundamenta en el enfoque constructivista, modelo sistémico y orientación humanista (Bisquerra, 2011, pag. 75, 76)

### **3.1.6 Conflictos en el aula**

El último resultante de la triangulación de Bertely (2000) y como parte de la línea de Conflictos en el Aula de la maestría, es imperante mostrar que dentro de las aulas o en la intervención pedagógica habrá múltiples conflictos, debido a la profesión que se desempeña y resultado de la vida actual en donde se está observando con mayor frecuencia el acceso a la violencia de manera libre y cada vez más normalizada.

En el caso de preescolar, no es la excepción, con los alumnos surgen problemas, pero se debe entender primeramente la diferencia entre conflicto y violencia, y que la segunda puede o no, ser resultado de la primera; es decir, la violencia va acompañada de uno o varios conflictos, pero el conflicto puede no tener situaciones violentas. Que como parte educativa, la institución deberá estar preparada de manera preventiva en la educación para la paz y la convivencia; por parte de la familia y sociedad se encuentran la crisis de valores sociales, la competitividad y la desintegración social, al irse los padres a trabajar a Estados Unidos y algunos ya no regresan porque hicieron su vida fuera de su familia, los estilos de crianza, padres violentos o agresivos, estas clasificaciones se extrajeron de la tabla de los factores determinantes de los conflictos de Pantoja (2005, p. 17)

El conflicto puede ser resuelto a través del diálogo y otras alternativas de paz para su solución, sin embargo, la violencia es un comportamiento agresivo y juzgado inadecuado socialmente, y que, en las aulas, los conflictos suelen suceder por situaciones de convivencia, por tanto, si dichas situaciones conflictivas se resuelven de manera asertiva y se gestiona de mejor manera se estará en posibilidades de un buen término de solución. Hay que enfatizar que el conflicto no es negativo, todo lo contrario, permite aprendizajes múltiples tales como: la negociación, el diálogo,

asertividad, la buena comunicación, aprender a convivir y trabajar en equipo. (Pantoja Vallejo, 2005)

En los centros educativos como espacio socializador, se afirma que carece de estrategias que les permitan a los educandos desarrollar capacidades, habilidades y competencias para abordar los conflictos, por lo que es necesario cambiar esta perspectiva, en donde se le otorgue la palabra a los estudiantes, promover la participación y toma de decisiones consensuada y creando oportunidades de una sana convivencia según Pantoja Vallejo (op, cit.) y concordando con lo que dice el autor, dentro del proyecto se tiene planeado escuchar las voces de los alumnos con respecto a sus emociones y los probables conflictos que surgen entre ellos.

Con lo anterior, afirma Cascón que se debe provenir los conflictos, es decir, desarrollar capacidades, habilidades y estrategias para abordar conflictos en sus inicios, cabe destacar que esta prevención se detecta con el reconocimiento y práctica de las emociones a partir del juego como estrategia para favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales en alumnos de primero de preescolar. (Cascón, 2000) lo expuesto, permite afirmar que: “la escuela es un factor constructor de una sociedad más justa, participativa, con posibilidades de crecimiento, es decir formar un ciudadano que hace de la convivencia un principio de vida en sociedad”. Cascón (op, cit)

### **3.1.5 Uso de Tic: PODCAST**

Las TIC es un conjunto de términos relacionados con dos tipos de tecnologías; la TC la tecnología de la comunicación, que involucra a la radio, televisión y telefonía; por otro lado, está la TI, la que está basada en la tecnología que digitaliza la información (UNIVERSIDAD AMERICANA DE EUROPA, 2021) por lo que para el presente proyecto se trabajará con un símil de la radio, concretamente el PODCAST.

El PODCAST se define como una serie de archivos de audio almacenados en un servidor o una plataforma destinado a ello (Vázquez Martínez, 2007) , cuya

característica principal radica en que puede ser escuchado en diferentes momentos del día y de diversos dispositivos y lugares, se descarga; tiene como ventaja el que puede ser escuchado por diferentes auditorios (niños, adultos, alumnos de bachillerato, de secundaria, amas de casa, médicos...) dichos podcast, pueden obtenerse de diversos medios, o incluso puede diseñarlos e implementarlos el mismo docente, como fue el caso particular para aplicar a este proyecto con el uso de la red social de WhatsApp y que con alumnos de preescolar y al mismo tiempo con las familias de ellos, se implementó para desarrollar dichas habilidades socioemocionales que tanta necesidad se observaba en el grupo.

## **CAPÍTULO 4**

### **Diseño de la propuesta de intervención educativa**

#### **4.1 Diagnóstico**

En la actualidad el trabajo del docente ha tenido una evolución en estos últimos tiempos, por el sistema de globalización en el cual están desarrollándose los alumnos de educación básica, no solo se ha centrado en planear y trabajar con ellos, sin embargo, su vocación y su dedicación al trabajo lo busca hacer de la mejor manera; ser un profesional en su trabajo implica confianza en sus competencias, tener ética laboral, asumir su responsabilidad tanto de sus actos como de sus decisiones, es por estas razones, por la que opta conocer mejor su contexto, realizar un diagnóstico eficiente parte de estas premisas, como afirma Astorga “las acciones transformadoras exigen a la organización seguir un camino ordenado que incluya actividades como observar, preparar, reflexionar y actuar” (Astorga & Van Der Bijl, 1991) y para atender el proyecto de intervención, atender los conflictos que suceden dentro del aula.

Dicho proyecto de intervención está basado en la estrategia de enseñanza: el juego, debido a que es una manera natural de trabajo de los niños además de los beneficios que trae consigo, es espontáneo, desarrolla habilidades sociales y afectivas en los alumnos y los ayuda a enfrentar algunas situaciones de conflicto en su vida diaria. El juego para ser intervenido en el aula, deberá diseñarse un plan encaminado a esos objetivos muy específicos: jugar para favorecer habilidades socioemocionales.

Si dicha aula hablara, contaría historias tan diversas, algunas de mucha alegría y orgullo, otras de tristeza, ahí es en donde los alumnos se sienten ellos mismos y hablan de sus problemas, preocupaciones e incluso lloran demostrando las emociones que traen detrás. Cada salón tiene un estilo de docencia diferente y un ritmo de aprendizaje que va marcando la pauta en el desarrollo de habilidades sociales, dependientes del contexto.

Por tanto, la sociedad ha evolucionado como el contexto, con ello ha cambiado también el docente, se ha transformado y busca superar y mejorar su práctica, es por

eso que el presente trabajo se centra en atender la línea de especialización en la Maestría, titulada: Conflictos en el Aula, se intervendrá sobre la implementación de estrategias del juego para favorecer las habilidades socioemocionales en los niños preescolares, puesto que el juego como categoría de análisis ha permitido identificar ser un foco importante por donde los alumnos pueden aprender sin sentirse presionados a hacerlo, si no que se puede dar de una manera natural.

En la actualidad la sociedad ha sufrido cambios considerados en las formas en cómo los alumnos desarrollan habilidades dentro del juego, se puede afirmar que los niños en edad preescolar necesitan de manera apremiante jugar, sin embargo, no se hace del todo, los balones, las canicas, las muñecas, los juegos organizados en los patios durante el recreo como: matarile rle, ron, matatena, escondidas, rayuela, la víbora de la mar, los encantados, policías y ladrones, la gallinita ciega, calabozos y dragones, bote pateado; han sido reemplazados por los aparatos tecnológicos, y por tanto los alumnos tienen poco tiempo destinado al juego, cuando hace años era lo más común, aunado a lo que se ha estado viviendo derivado del confinamiento por COVID-19, que orilló a las familias a aislarse y tener poca relación social y una alteración emocional en el seno familiar.

El bienestar de los alumnos es un trabajo constante que implica realizarlo en equipo en que todas las partes involucradas, tanto: padres de familia, profesores y la comunidad escolar en conjunto, logren obtener los resultados que demanda la sociedad. En este proyecto, fue necesario escuchar las voces de todos los involucrados, sus percepciones sobre el juego, sus emociones, lo que rodea la vida de las y los niños y el impacto que están manifestando al interior de sus hogares y su vida personal.

Por lo anteriormente expuesto, para la elaboración del diagnóstico participaron 25 alumnos, quienes conforman el grupo de 1° grado de preescolar (16 niños y 9 niñas: población representativa) aunque se requirió la participación de los padres de familia en este proceso, es únicamente con los estudiantes con quienes en lo posterior se

llevará a cabo la intervención. Los padres de familia ayudaron en la reproducción de las instrucciones que por vía remota se hicieron llegar a los niños.

#### **4.1.1 Enfoque: Ecológico de Urie Bronfenbrenner**

El currículo vigente actual: Aprendizajes Clave, tiene una perspectiva humanista, basada en el aprendizaje en paralelo con una educación socioemocional. Cabe mencionar que la educación socioemocional es un conjunto de un todo, en el que se involucran: contexto, ideas, tradiciones, creencias, cultura, crianza, pensamientos y emociones que varían de persona a persona; sin embargo, todos estos factores es necesario rescatarlos debido al enfoque ecológico de Sistemas, (Bronfenbrenner, 1979) lo describe como un conjunto de estructuras seriadas, cada una de las cuales cabe dentro de la siguiente, el contexto del alumno será parte formadora y que cada estructura (familia, sociedad, escuela) están íntimamente relacionadas entre sí, así pues, son detonantes para la formación de los alumnos, similares a las muñecas rusas.

Partiendo de cómo funcionan estas estructuras, no es suficiente sólo el análisis de éstas, también se hace relevante observar e identificar las emociones que predominan y manifiestan los niños de preescolar ante diversas situaciones, principalmente durante el juego. Por lo anterior, (Bronfenbrenner, 1987) manifiesta la importancia de estudiar el ambiente en donde se actúa para evitar descripciones y procesos sin contenido, es decir, un juego con una base sólida del propósito que se quiere lograr y que al mismo tiempo el alumno sea capaz de desarrollar las habilidades socioemocionales necesarias para crecer como un adulto maduro, de éxito y con valores humanos tales que les permitan establecer un vínculo con su sociedad.

Es por lo anteriormente mencionado, que el diagnóstico deberá partir de un problema sentido según menciona (Astorga & Van Der Bijl, 1991) es decir se deberá comprender para luego resolver, a través de la intervención del docente, en este caso, jugar para favorecer habilidades socioemocionales en alumnos de 1° de preescolar a distancia.

Por lo anterior, cabe destacar que se trabaja en preescolar el área de desarrollo personal y social un rubro llamado: desarrollo socioemocional, cuyo enfoque es:

“centrar el proceso de construcción de identidad y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales para que los niños adquieran confianza en sí mismos reconociéndose como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía, relacionarse de forma sana con otra personas, expresar sus ideas, sentimientos y emociones y de regular sus maneras de actuar, es decir deberá desarrollar capacidades para aprender a ser y aprender a convivir” (SEP, Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar, 2017)

#### **4.1.2 Microsistemas de análisis: Familia y Escuela**

La familia y la escuela como referente de un microsistema de análisis dentro del diagnóstico en el cual se describen las características del contexto, puesto que como el autor Brofenbrenner (1987), afirma que para comprender la clave de la evolución de un niño y también del adulto que se ocupa de él de manera habitual (padre, madre, profesores, hermano, hermana, abuelos) va a depender de la diada de las familias de los alumnos, en este caso era necesario conocer las conexiones que había entre cada dimensión.

Se hace el análisis en estas dimensiones: familia y escuela; la familia como un espacio de formación, siendo uno de los sistemas que aportan bases importantes para entender cómo una persona se relaciona con su entorno, denominado microsistema, es en donde ocurre el desarrollo del ser humano, lo que define y configura la mayor parte de su crecimiento desde su concepción. (Espinal, Gimeno, & González, El enfoque sistémico en los estudios sobre la Familia)

En la segunda dimensión: la escuela, es concebida como una comunidad de aprendizaje, “con intereses en común, comparten espacios, buscan ayudarse entre ellos, solucionar problemas y compartir y crear conocimiento en forma colaborativa” según la autora (Romero C., 2018), sin embargo, no siempre aplica en los contextos

en donde nos desempeñamos, como es el caso de esta comunidad, de Villa de Ramos. También se han visto las escuelas como transmisoras de conocimientos dejando de lado las emociones; la cultura y la sociedad de antes veía a las emociones como un obstáculo para tomar decisiones basadas en la razón, sin embargo, en la actualidad diversos estudios de neurociencias afirman que no están desligados uno de otro puesto que están interrelacionados y son interdependientes. (Buitrago Bonilla & Herrera Torres, Matricular las emociones en la escuela, una necesidad educativa y social, 2013)

Es por ello que, como docente amante de su profesión y decidida a cambiar su quehacer y contexto, optó por transformar esta realidad que se vive, y que dentro de la comunidad se hace tan normal crecer en un ambiente de violencia, de gritos, de conflictos, de actitudes impulsivas por lo que se comienza con el análisis del contexto de la Dulcita perteneciente al municipio de Villa de Ramos, S.L.P., México.

#### **4.1.3 Técnicas e instrumentos**

Desde el comienzo de esta línea de la maestría, se llevó un proceso, en donde primeramente se tenía que establecer qué problemática era la más sentida para dar solución dentro del aula y analizando cada sistema que rodeaba en el contexto de la comunidad. Luego de hacer este análisis, se comenzó a esbozar un diagnóstico partiendo desde la familia como eje principal de habilidades sociales en los alumnos como un factor externo que influye en ellos, es la principal estructura formadora de seres humanos y de donde se aprenden valores, creencias, tradiciones; luego de la comunidad debido a los constantes conflictos que existen, las problemáticas entre familias la falta de cooperación y empatía entre sus miembros.

Con los alumnos (comportamiento) se hizo análisis derivado de entrevistas con madres de familia basadas en la escala de Merrell, en donde mencionaban que constantemente los alumnos peleaban o pegaban cuando querían algo al momento de jugar, hacían berrinches por algo (Anexo 1); conflictos por COVID-19 (distanciamiento social) y, los conflictos que sucedían cuando jugaban los alumnos que en ocasiones resultaba extenuante por la cantidad de veces que se repetían en el



día y que afectaban en el aprendizaje de los alumnos al poseer escasas habilidades socioemocionales.

Así, se fueron seleccionando los medios y técnicas por los que se obtuvo información para comprender mejor el contexto y ofrecer posibilidades de solución tanto en el núcleo familiar como en el aula y las situaciones problemáticas derivadas del COVID-19 por el confinamiento (como convivían al estar solo en casa), incluyendo las voces de los niños, las conjeturas que surgieron para cambiar la realidad de los niños del primer año del Jardín de Niños “Julián Carrillo”. (Ver tabla 4)

**Tabla 4**

Técnicas e instrumentos empleados

Microsistemas de análisis	Técnica	Instrumento
Áulica	Observación participante Entrevistas semiestructuradas	Diario de Campo Escala de Merrell Guía de entrevista
Familiar	Entrevistas semiestructuradas	Diario de Campo Guía de entrevista

Fuente: Autoría propia

#### 4.1.4 Análisis de datos

Para llevar a cabo el análisis de datos, es importante mencionar que las familias son nucleares y extensas, de aproximadamente 900 habitantes. Dentro de las actividades económicas dependen de la agricultura en donde la mayor parte de producto son de maíz y explotación y crianza de animales como vacas, chivos, borregos. Durante los meses de octubre a enero se dedican a la tumba: actividad que consiste en cosechar maíz o frijol, calabaza, que han sembrado en sus tierras, incluso hay mujeres u otras personas que van a sembradíos para hacer esta labor y los dueños les pagan por hacerlo. De lo que cosechan, lo usan para consumo de la familia y de los animales que tienen o para vender.

También hay madres de familia que se trasladan a otras comunidades les pagan por sembrar y cosechar, como a los Hernández o la Dulce Grande para la pizca de chile,

lo que en ocasiones les representa mayor trabajo y no poder atender a las labores del hogar y, por lo tanto, no pueden apoyar de la misma manera a sus hijos en las tareas escolares, factor que limita el desarrollo de actividades lúdicas dentro del hogar.

Gran cantidad de los habitantes de la comunidad son mujeres madres de familia, los hombres (en su mayoría) trabajan en Estados Unidos, por lo que las mujeres se hacen cargo de las actividades del hogar, la crianza de los hijos, el mantenimiento de las tierras y el cuidado de los animales; por otro lado, también hay familias de bajos recursos que en su mayoría se dedican al campo o la construcción. El 52% de los padres de familia de este grupo se dedican a trabajar en actividades de construcción, agricultura y ganadería y el 48% que resta trabaja en EUA.

En los hogares del grupo de 1ª año de preescolar, predomina la familia extensa en un 52%, por lo que la dinámica familiar se vuelve más complicada en ocasiones abuelos, tíos y tías opinan de cómo educar a los niños. Sumando a esta situación que, en un total de 13 de 25, son familias nucleares, de esos hogares (representando un 52% del total de la población del alumnado), en donde tienen las madres de familia atenderlos a todos y estar con ellos dando un seguimiento del Aprendizaje en Casa, estrategia a distancia que el gobierno implementó debido a la pandemia por COVID-19, lo que conlleva a que los padres se pongan de acuerdo con la crianza de los niños, cuando llega el papá (ya sea del trabajo o de EUA) lo que quiere es dar, consentir y no educar. (Anexo 2)

En cuanto al aspecto de educación en los miembros del grupo, de 49 padres y madres de familia, siendo 25 madres y 24 padres, la mayoría solo ha concluido su educación hasta niveles de secundaria, dándose en un total de 55%, 12% con primaria terminada, 4% con primaria inconclusa, 12% secundaria incompleta, 11% han terminado nivel medio superior, 4% con media superior inconcluso y cursando nivel superior 2%, es importante que los padres de familia en el nivel escolar se pueden desarrollar habilidades socioemocionales y esto ha influenciado de manera importante y la mayoría de los padres de familia no han tenido ni vivido la educación básica.

Los padres de familia tienen algunas problemáticas mismas que no les dejan convivir de manera armónica entre los miembros de la comunidad, hay violencia verbal, y simbólica; los habitantes comentan que hay problemas en fines de semana que acaban en pleitos e incluso disparos, tienen armas en sus casas para la caza de animales, otro factor determinante de conflicto con repercusión directa, según Pantoja (2005).

En tiempos de festividades, hacen una gran fiesta con apoyo de familiares que trabajan en el extranjero, pero con lo que se refiere a apoyar a sus hijos con su educación, se les dificulta aportar a ello, lo ven como un gasto. Hay madres de familia que incluso tienen un gran terreno, varios animales, casas con ciertas comodidades como internet, gas, televisión de paga, camionetas de modelos muy recientes y, aun así, no quieren aportar a la escuela con apoyo económico.

La Dulcita, en Villa de Ramos, es un lugar con tradiciones muy arraigadas, al igual que su estilo de crianza autoritario; como sociedad y crisis de valores sociales, determina uno de sus factores determinantes de conflicto, pero lo que se refiere al trabajo colaborativo demuestra la población no pueden hacerlo de manera conjunta, no trabajan por un bien en común, cada quien se reparte lo que le corresponde sin estar atentos a poder ayudar o cooperar a otra cosa. (empatía y cooperación escasa) por que impera en el desarrollo de habilidades sociales puesto que al momento los alumnos en el juego simbólico tampoco pueden representar la empatía y la colaboración.

Se observan que las habilidades lúdicas fuera de la escuela se conciben a partir del factor de la organización de primos juegan con primos, casi no tienen relación de amistad con otros niños, además se mira a los niños por las tardes jugar en la calle, con sus bicicletas principalmente o jugar al fútbol o basquetbol en la cancha de la primaria, sin control o sin regulación.

En lo que concierne a los roles de género son muy marcados, pues los niños por lo general quieren jugar a los caballos, a tener trocas o camioncitos, a la pelota, y las

niñas a las muñecas, los trastecitos y juegan a la comidita o hacer pastelitos y no es muy bien vista o visto el niño o niña que juega a otra cosa que no sean estas actividades, elementos que se consideran como habilidades socioemocionales importantes, los niños deberían de tener oportunidad de jugar a distintas cosas y roles y no se da de esta manera.

De acuerdo a la encuesta hechas a madres de familia manifiestan que en las familias quieren tener el control, piden la obediencia y tienen poca demostración de afecto y comunicación, como factores determinantes de conflictos y que se ha manifestado con anterioridad, algunos mencionan que no hay reglas establecidas en casa y, por lo tanto, consecuencias a ello, así que los alumnos tienen escasas habilidades socioemocionales al momento de jugar derivado de estas.

A partir de la entrevista y encuesta a madres de familia y a la escala de Merrell, que se hizo al inicio del ciclo escolar, en el grupo hay niños en donde son hijos únicos un total de 13, representando un 52% de su población, y debido a estas características se les dificulta el compartir, seguir reglas y normas en juegos, en el apartado de aspecto afectivo-social, pregunta 8, en pregunta 12 del test de crianza, y pregunta 14 de la Escala de Merrell.

Además, muestran constantes cambios de humor y hacer rabietas muy constantemente encontrados en la entrevista en el apartado afectivo-social pregunta 2 y en la escala de Merrell en las preguntas 1, 3, 4, y 5; principalmente porque: no les dan algo que quieren o algo que piden en la tienda, porque pelean con sus hermanos, también porque no les hacen caso, que les regañen enfrente de la gente, que no les presten cosas que quieren, que les quiten sus cosas, que no jale el internet, que no les dejan hacer lo que ellos quieren, que los levanten temprano, porque se va el papá a trabajar o a EUA.

Las reacciones a estas rabietas, encontrados en la entrevista a padres apartado afectivo-social pregunta 3 y escala de Merrell en 1,3 y 5, son: sentarse y quedarse callados, aventar cosas como juguetes o el celular, llorar, pegar a los hermanos, pelear

con los primos, patear y tirarse al suelo, salirse afuera (patio), se esconden debajo de la mesa o en algún lugar de la casa, incluso hay quien regaña a la mamá, se quedan serios, callados o gritan.

Los niños por la edad cronológica en que se encuentran, la mayoría del grupo son niños que les gustan juegos encontrados en la entrevista a padres apartado afectivo-social pregunta 4 y 11 y observaciones hechas por la docente en el diario de campo, como de caballos, carros, pelota, andar en sus bicicletas, con sus animales: gato, perro, borregos; sólo de una niña dice la mamá que le gusta jugar con canicas, caballos o a las chivas o lo que hacen sus hermanos mayores, principalmente, a las pistolas

A los niños de este grupo juegan con lo que tienen a su alcance como vasos desechables para apilar y hacer torres con ellos, los columpios que ven el jardín de niños de la comunidad les llaman mucho la atención, con objetos que tienen en casa como: colores, libretas, a hacer corrales para guardar a los animales, hacer una casita (como en la que viven), con tuercas, con el patín, cambiar a los muñecos (jugar a la mamá), al fútbol con hermanos o primos, carritos, jugar en la arena y con el agua.

Las mamás manifiestan que juegan con sus hijos a los juegos tradicionales encontradas en la entrevista a padres de familia en la pregunta 11 del apartado Afectivo-social como: bebe-leche, escondidas, a la lotería, con la pelota, las canicas. También mencionan que juegan a hacerle cosquillas a sus hijos o a corretearlos por la casa, a cantar y bailar, a los trastecitos, sólo hay una mamá que menciona que casi no juega con su hijo, todo esto que manifiestan se va a constatar con el diseño de la propuesta y la implementación de la misma.

En el tiempo destinado al juego entre padres e hijos se da en su mayoría entre 15 a 30 minutos siendo en un 48% mientras que, entre cero a 15 minutos son 26% y el otro 26% por más de una hora jugando, igualmente encontrado en el apartado afectivo-social de la entrevista a padres de familia. A los niños les gusta ver videos en el celular de dibujos animados y canciones, que en ocasiones las mamás les prestan para hacer

mientras el quehacer de la casa, no siendo supervisados por las mamás mientras están usando estos aparatos. (dato registrado en entrevista a padres en la pregunta 4 y 5 de acceso a las Tic) (Anexo 2)

En cuanto a las habilidades sociales que poseen, la mayoría de los niños expresan su enfado, así como alegría o al decir no a algo encomendado y no querer hacerlo, como habilidades sociales en sus componentes se encuentran los emocionales y conductuales, sin embargo, hará falta trabajar el componente cognitivo, según (Monjas Casares, 2007), haciendo énfasis en que una habilidad es aquella conducta que es adquirida y aprendida, la cual puede modificarse, aumentarse, eliminarse o fortalecerse.

Entre los niños según las entrevistas llevadas a cabo con las madres de familia presentan estilos de relación agresivo, incluso con algunas niñas, aun cuando (Monjas Casares, 2007) menciona que las niñas tienden a ser sumisas y del estilo inhibido. En lo que respecta a la expresión de las emociones, los niños saben que hay situaciones que los hacen sentirse felices o tristes, incluso enojados y con miedo, sólo pocos no saben decir a qué le tienen miedo o qué los pone tristes, pero se les dificulta manejar emociones negativas por lo que constantemente o lloran o avientan cosas o patalean y se tiran al piso.

En lo que concierne al área de desarrollo socioemocional, se manifiesta que las madres durante las entrevistas mencionan que sus hijos e hijas se enojan con mucha frecuencia principalmente porque les llaman la atención o cuando no deben de hacer algo que les pone en riesgo. Los niños no saben convivir de manera armónica pues no respetan las reglas del juego ni reconocen si existe acción correcta de convivencia o no, además de que se les dificulta compartir sus objetos o juguetes.

Por la edad en la que se encuentran y las características de su desarrollo, juegan en actividades no sociales como el juego en solitario, por lo que el juego cooperativo y asociativo aún no las desempeñan debido al egocentrismo natural de los pequeños,

además que vienen desde casa, sin tener educación inicial en los primeros años de vida.

De acuerdo a la información recabada en las entrevistas con las familias, existen algunas conductas violentas y de indisciplina en los niños, llamadas conductas disociales, por lo que se deberá atender recursos prácticos y procedimientos y del ser, es decir, situaciones en donde se trabaje mediante el juego situaciones de su vida cotidiana, para lograr una desarrollar habilidades socioemocionales que les permita acceder a los conocimientos y logren adquirir autonomía.

Así mismo algunas manifiestan que sus niños son tímidos con otras personas. Por ejemplo, se ha estado tratando de entablar una conversación por teléfono (por pandemia) con cada uno de los niños y las mamás les están diciendo a los niños que deben contestar sin dejarlos solos como si lo que fueran a contestar no estuviera bien o de acuerdo con lo que pregunta la docente, o simplemente se niegan a contestar y a hablar con la docente.

Por otro lado, hay aspectos sociales atendiendo a los niños que sean tímidos y retraídos y se excluyan del resto de sus compañeros debido a los que los niños no se han visto enfrentados como el que sus mamás platicuen con alguien más y no son muy sociables por ello los niños igualmente imitan dicha conducta, además que por la edad muestran este comportamiento, cuando por ejemplo, se les pide a las mamás que manden un pequeño video en donde salga su pequeño, para la docente observar su desarrollo y algunos otros aspectos, sucede que el niño rápidamente se quita de donde está trabajando, negándose a participar en la grabación de su trabajo.

En este tiempo de contingencia, algunas madres de familia han comentado que casi “tiran la toalla” debido a la carga excesiva que tienen de trabajo, puesto que hay algunas que no sólo tienen hijo en preescolar, sino que también tienen en otros niveles, como la primaria y la secundaria y les representa mucho trabajo y atención, hay otras que acaban de tener bebé y no pueden atender las actividades de sus hijos, además de que de igual manera tienen en otros niveles a sus niños; hay incluso que dice que

se siente con estrés y lo muestra en videos que mandan a la docente, en donde se percibe un ambiente tenso y no propicio para el aprendizaje de sus hijos.

Por lo anteriormente recabado, en la etapa de análisis, fueron surgiendo categorías derivadas del diario de campo, observaciones y entrevistas aplicadas a padres de familia y alumnos, para sentar las bases y sustentar el proyecto, con información relevante para su intervención, de dicho análisis, se rescatan las siguientes categorías, desprendidas de la triangulación de María Bertely: de las sociales, del intérprete y teóricas (Bertely Busquets, 2000): falta de comunicación, establecimiento de límites y normas, disciplina inconsistente, escasa inteligencia emocional, falta de auto regulación de emociones, conflictos derivados de la violencia física y verbal, interacción escasa entre padres e hijos, juego predominante: simbólico y libre con conflictos. (Anexo 3)

Derivado de las características y los hallazgos encontrados en esta investigación, se parte de un diagnóstico desde todas las miradas e involucrados de la intervención, con él se define la modalidad, los intereses, gustos, características y estilos de aprendizaje de los niños para posteriormente darle seguimiento a esos procesos que llevan a cabo.

En esta ocasión es de manera muy diferente a la tradicional, derivado de la pandemia por COVID-19 se hizo a la distancia, por medio de entrevistas directas con las madres de familia a través del uso de llamadas de teléfono o por llamadas de WhatsApp, según fuera el caso y señal de la comunidad, ellas fueron un referente clave para este trabajo, además de las observaciones que se hacía en los videos, audios, evidencias fotográficas que mandaban de sus hijos y en algunas ocasiones de pláticas con los mismos alumnos.



## **CAPITULO 5**

### **Diseño de la propuesta de intervención**

#### **5.1 Elementos metodológicos de la intervención**

##### **a. Participantes**

Esta propuesta educativa ha sido planeada para alumnos del nivel de preescolar entre 2.9 años y 3.1 años de edad, del grupo de primer año. Para esta intervención se trabajará con la totalidad de los alumnos del grupo, siendo 16 niños y 9 niñas. Quienes se caracterizan por ser un grupo con mucha participación a distancia de parte de los padres de familia, pero con escasas herramientas socioemocionales y de convivencia debido a la edad y etapa por la que atraviesan.

Se espera la participación de los padres de familia junto con sus hijos, en este caso, de las madres de familia (en su mayoría) e incluso algunos padres que se encuentran en casa, una es madre soltera quien de vez en cuando participa con su hija en la realización de las actividades, que está terminando su carrera, por lo que la abuela materna se encarga de la mayoría de las actividades de su nieta.

Persona encargada de controles técnicos para edición de PODCAST, el Maestro Roberto Ulloa Torres.

##### **b. Descripción espacio temporal de la intervención**

Este proyecto de intervención fue aplicado durante el ciclo escolar 2020-2021 todo con modalidad a distancia con el uso de la red social de Whatsapp, con videollamadas, audios o llamadas convencionales para quien no posee un smartphone; iniciando en el mes de agosto-septiembre y durante 3 semanas consecutivas para la primera fase. Posteriormente a partir del 3 de mayo comenzar con el Taller para los alumnos y 1 vez por semana durante 5 sesiones terminando el 31 de mayo 2021, siendo esta, la segunda fase.

En la tercera fase se realizará a partir de 31 de mayo con la implementación de la evaluación y seguimiento del Taller con algunas gráficas que muestren el avance

logrado por los alumnos del grupo, con el antes y el después con instrumentos de apoyo como entrevistas de padres y alumnos, escala de valores y actitudes, diario de educadora, guía de observación aplicados durante las fases del proyecto de intervención pedagógica.

### **c. Procedimiento**

En el siguiente apartado, se describe de manera breve cuáles son las competencias a desarrollar, así como la elaboración de los indicadores para elaborar un diagnóstico y evaluación de la implementación, además se trabajará bajo la modalidad didáctica de los Talleres en donde Melba Reyes (2004) los define como una realidad integradora, compleja, reflexiva, en que se unen la teoría y la práctica como fuerza motriz del proceso pedagógico. (Reyes Gómez, 2004)

Bajo este precepto, se trabajará a distancia tanto, alumnos junto con los padres de familia, pilares importantes para educar bajo un estilo de crianza democrático y con ello brindar la experiencia de cómo resolver situaciones en la que constantemente se ven envueltos los niños de esta etapa escolar y para lo cual hay escasas habilidades en este tipo de estilo de crianza, a sabiendas que en la familia es el núcleo en donde se desenvuelven los niños y del cual aprenden principios, habilidades y valores para una vida en sociedad, por tanto para adquirir habilidades socioemocionales que les permitan desenvolverse favorablemente en su entorno:

...se encuentra la esencia de la enseñanza problemática, mostrando al estudiante el camino para la obtención de los conceptos. Las contradicciones que surgen y las vías para su solución, contribuyen a que este objeto de influencias pedagógicas se convierta en un sujeto activo.” (Maldonado M. , 2008)

Se partirá de sus intereses lo que propiciará mayor motivación, autonomía y seguridad siendo así el centro del aprendizaje a trabajar. Considerando siempre la estrategia del juego, como explica (Cardoza-Olivares, 2015):

...ayuda a que el niño se adapte a la realidad que le rodea, y por ende logre la integración al grupo del que forma parte, además ayuda a perder el miedo o temor a resolver sus problemas y dificultades; aumenta la autoestima al sentirse protagonista de actuaciones que son apoyadas, reconocidas y valoradas por el grupo que interactúa en el juego.” (p. 43)

Por lo tanto, si el niño aprende a ver la realidad de otro modo, se integrará de mejor manera, enfrentará sus inseguridades y problemas, mejorará su autoestima y confianza, sensaciones que le provoca el juego, la cual sucede de una manera natural y la transición no se vuelve impuesta por el adulto, el niño lo transforma y lo moldea a su realidad.

Tomando en cuenta lo anteriormente expresado, el presente proyecto de intervención se concentra en tres fases, como a continuación se describe, para que tanto padres como los niños adopten una nueva manera de ser en un contexto influido por la violencia y la prevalencia de conflictos, así como la falta de diálogo para llegar a un común acuerdo, a partir del taller como se describe a continuación:

- a) Primera fase: La comunicación a las autoridades inmediatas como supervisor de la zona, a padres de familia, alumnos, además de la aplicación de observación diagnóstica, y aplicación de entrevistas iniciales tanto a niños como a padres de familia, para focalizar y observar las situaciones específicas dentro y fuera del aula que permitan reflejar las fortalezas y áreas de oportunidad en cuanto a habilidades socioemocionales tienen los alumnos de preescolar, así como la escala de habilidades sociales y de problemas de conducta de Merrell 2003 (adaptado) que se les presentarán, guía de observación, diario de la educadora. Dicha fase fue en las primeras tres semanas de inicio al ciclo escolar 2020-2021.

b) Segunda fase: En esta, se trabajó con taller socioemocional titulado **“Educando la mente y el corazón”** dicho taller mediante la aplicación de WhatsApp por medio de un PODCAST fue conducido por la docente a cargo, en donde participaron las madres y padres de familia con sus hijos en acciones y sucesos que hay en el hogar, así como actitudes que responde el adulto a cargo del menor, derivados del estilo de crianza propio de la comunidad, para su transformación o adecuación según sea el caso, en pro del niño y su salud emocional, con base en el juego, estado natural en donde se desenvuelven los niños de preescolar.

Con dicha intervención, se buscaba desarrollar habilidades socioemocionales en los alumnos de preescolar a distancia durante el periodo de confinamiento por COVID-19 a través del uso de la red social WhatsApp mandando semanalmente PODCAST a las madres de familia para que fueran intermediarios en la comunicación con los alumnos y allí se explicó el procedimiento a seguir en cada sesión, todo ello basado en las características propias del Taller en donde se aprende haciendo, basado en la manipulación de objetos de su interés, partiendo del juego para su aprendizaje.

Con un total de 5 episodios para el podcast, el de introducción-negociación, en el transcurso de éste se estará hablando personalmente con cada mamá para que reconozcan la importancia de llevar a cabo este taller a distancia y los motivos, así como un pase VIP al taller de manera personalizada por familia participante. (Anexo 4)

En el primer episodio se tituló: “El baúl de la alegría” en donde se les dio la bienvenida a los alumnos a este PODCAST, se comenzaron con algunas preguntas sobre la definición del baúl, y que sería la alegría con el objetivo de que los alumnos pudieran sentirse bien y que lo vieran cuando lo necesitaran.

Como desarrollo de este, se les pidieron algunos materiales para poder realizar su propio baúl y en donde guardarán objetos especiales que tengan en casa y que al verlos les haga recordar situaciones alegres, la maestra mandará foto del baúl de ella, posteriormente como cierre se les pedirá mandar sus evidencias en donde expliquen lo que metieron en su baúl y respuestas de ¿si les gustó el baúl? ¿qué fue lo que más les gustó? Para finalizar con una canción titulada si tienes muchas ganas extraído de youtube.

En el episodio dos, titulado: el bote de la furia, en este episodio se les preguntó como actividad inicial, sobre su estado emocional actual, luego se les explicó que se les contará un cuento de Fernando el Furioso, y cuestionarlos como si saben sobre la definición de estar furiosos, que fue lo que le ocurrió a Fernando; dentro del desarrollo se les procedió a contar el cuento se les harán algunas preguntas de comprensión como: ¿qué le pasaba a Fernando? ¿por qué estaba furioso? ¿alguna vez te has sentido así? ¿sirvió que le dijeran ¡ya basta!?

Posteriormente la docente propuso realizar el bote de la furia el mismo que les sirvió para controlar su enojo o su furia y realizar un monstruito de la furia cada vez que se sentían enojados y para finalizar debieron enviar sus fotos de los dibujos del monstruo de la furia, su bote, las preguntas de comprensión y dibujo de cómo se sienten el día de hoy.

En el tercer episodio, titulado: Veo, Veo: soluciones, en donde los alumnos buscaron y propusieron qué objetos o situaciones los hace sentirse mejor cuando están enojados, cuando tienen miedo y cuando están tristes, buscando juguetes u objetos en su casa que los hace cambiar su estado de ánimo y generar bienestar en ellos.

El cuarto episodio, titulado: Juguemos con las emociones, en donde pusieron en juego el conocimiento que tienen de algunas emociones, así como expresar algunos ejercicios expresivos o de relato sobre algunas emociones, algunos retos para los alumnos a realizar alguna actividad que se les sugirió dentro del mismo juego; se llevó

a cabo en el jardín de niños de manera presencial y con las medidas sanitarias necesarias para poder llevarlo a cabo y de manera escalonada, un día un grupo de alumnos y otro día otros, debido a la cantidad de alumnos.

En el caso del último episodio, siendo el cierre, el cual fue **El foro de las emociones**, en donde los alumnos con la asistencia al jardín de niños y escalonada, con las medidas sanitarias; al Foro se pidió fueran disfrazados a los alumnos para luego comentar sobre sus emociones al asistir vestidos de la manera en la que se encontraban, analizar las emociones y describir a sus posibilidades el por qué se sentían así, además de un relato del cuento de la peor señora del mundo, analizando sus comentarios y comportamientos durante el transcurso de la sesión, y finalizando con el uso de recursos y materiales contextualizados para favorecer el desarrollo socioemocional a través del juego y poder manejar mejor sus emociones.

- c) Tercera fase: Esta fase fue para evaluar los aprendizajes que habían adquirido los alumnos, de manera que pusiera en evidencia y concluyera los avances socioemocionales que adquirieron los alumnos durante la implementación del taller, así como el informe de resultados a padres de familia y autoridades educativas del plantel y de zona, mediante la observación del antes y del después, por medio de escalas de valores y actitudes que se les presentaron, guía de observación, diario de la educadora, entrevistas directamente con cada madre o padre de familia.

#### **a. Aprendizajes esperados a desarrollar**

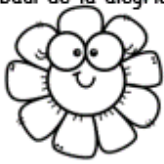
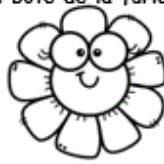
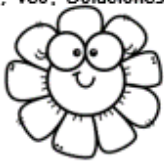


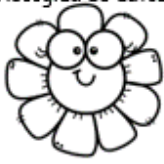
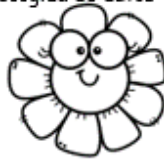



En el presente apartado se describe los aprendizajes esperados que se desarrollarán con base en el Plan y Programas de la Educación Preescolar en los Aprendizajes Clave del área de desarrollo personal y social: Educación socioemocional en su página 318 (SEP, Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar, 2017)

### 5.3 Propuesta de intervención



## CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES



Lunes 03 de mayo	Lunes 10 de mayo	Lunes 17 de mayo	Lunes 24 de mayo	Lunes 31 de mayo
El baúl de la alegría 	El bote de la furia 	Veo, veo: Soluciones 	Jugamos con las emociones 	Cierre: Foro de las emociones 
Viernes 7 de mayo	Viernes 14 de mayo	Viernes 21 de mayo	Viernes 28 de mayo	Viernes 4 junio
Recogida de datos 	Recogida de datos 	Recogida de datos 	Recogida de datos 	Recogida de datos 

**ASIGNATURA:** EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL **FECHA:** DEL 3 AL 31 DE MAYO DE 2021

**DOCENTE:** CLAUDIA IVETTE CHÁVEZ GALVÁN **GRADO:** 1°

**GRUPO:** A **SESIONES:** 5 **DURACIÓN:** 20-30 min **SEMANAS:** 5

**ENFOQUE:** Esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales; se pretende que los niños adquieran confianza en sí mismos al reconocerse como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía, de relacionarse en forma sana con distintas personas, de expresar ideas, sentimientos y emociones y de regular sus maneras de actuar.

**CAMPO DE FORMACION O ÁREA:** EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

**ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE:** JUEGO

### 5.3.1 Negociación

#### NEGOCIACIÓN

<b>PROPÓSITO:</b>	Informar a padres de familia del Taller que se llevó a cabo a la distancia por medio del PODCAST para los alumnos y el apoyo socioemocional mediante el juego.
<b>MATERIALES Y RECURSOS:</b>	Pintarrón, plumón, lista de asistentes, boletos de ingreso al taller a distancia.
<b>DESCRIPCIÓN</b>	<p>Se les dará la bienvenida y agradeciendo la asistencia a la convocatoria que hace la docente.</p> <p>Se les explicó que a partir del día 3 de mayo se comenzaría a mandar un PODCAST el mismo que es similar a una estación de radio, pero a través del celular para ser descargado por medio de audios, en donde cada alumno escuchará el audio y realizará las actividades que se soliciten, mismas que estarán encaminadas al desarrollo socioemocional de los alumnos y que es importante trabajar esta área en especial por la edad que presentan los alumnos y que se ha demostrado que cuando sean mayores tienen mejor relaciones con otras personas, además que tienen mejores resultados en las escuelas y su vida personal es mucho mejor que quien no ha tenido esta formación socioemocional.</p> <p>Posteriormente se les entregó de manera personalizada el boleto VIP a los alumnos para ingresar a este Taller que se ha denominado “Educando la mente y el corazón” invitándolos a escuchar semana con semana el podcast.</p> <p>Para finalizar con la reunión, se les entregará una lista de asistencia en donde plasmen sus firmas y el nombre de sus hijos en donde se comprometen a trabajar a distancia lo relacionado con el Taller, así como una ronda de preguntas y respuestas con respecto al Taller que se implementará.</p>



### 5.3.2 El baúl de la alegría

#### MÉTODOLÓGICA: TALLER PARA ALUMNOS "EDUCANDO LA MENTE Y EL CORAZÓN"

NOMBRE:



<b>ORG. CURR. 1</b>	Autorregulación	<b>ORG. CURR. 2</b>	Expresión de las emociones
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.		

#### ACTIVIDAD 1: EL BAÚL DE LA ALEGRÍA

<b>PROPÓSITO:</b>	Que los alumnos reconozcan lo que les genera alegría mediante el baúl hecho por ellos mismos.
<b>MATERIALES Y RECURSOS:</b>	Caja de cartón, pinturas de acuarelas, pegamento, pastas de sopa, pincel. Foto de baúl de la maestra. Audio, video o foto de los objetos del baúl y el baúl, canción de canta juego.

#### INICIO

Dar la bienvenida a la primera parte del taller que se llama el baúl de la alegría. Preguntando ¿sabes que es un baúl? ¿qué es la alegría? ¿piensa qué te da alegría? Este baúl será para cuando tengas ganas de sentirte alegre y feliz o cuando tu quieras verlo.

#### DESARROLLO

- El baúl es una caja de madera o de cartón, en donde se guardan algunos objetos. Se les preguntará ¿quieres hacer uno para ti?
- Manos a la obra:
  1. caja de zapatos o parecida.
  2. Pinturas de acuarelas
  3. Pegamento (blanco o engrudo)
  4. Pastas de sopa de codito o ruedas de carretón o conchas grandes o alguna que tengas en casa.
- Después de haber decorado el baúl con la ayuda de mamá, busca objetos que tengas en casa y que te hagan feliz, para que cada que los veas así te sientas.
- Mandar foto al grupo de cómo le quedó a la maestra, mencionar a los alumnos que ahora les toca su turno de realizar su baúl.

#### CIERRE

- Mandar un audio, video o foto en donde expliquen los objetos que metieron en su baúl y por qué escogieron esos objetos. Y de su baúl (preguntarles los alumnos lo siguiente: ¿te gustó el baúl? ¿qué fue lo que más te gustó?)
- Para finalizar escuchar la canción de canta juego: si tú tienes muchas ganas; con el enlace:

[https://www.youtube.com/watch?v=D8vxnPgOuTY&ab\\_channel=CantaJuegoVEVO](https://www.youtube.com/watch?v=D8vxnPgOuTY&ab_channel=CantaJuegoVEVO)

### 5.3.3 Bote de la furia

#### ACTIVIDAD 2: EL BOTE DE LA FURIA

<b>PROPÓSITO:</b>	Que los alumnos reconozcan las emociones como el enojo y lograr el autocontrol y canalización mediante el bote de la furia.	
<b>MATERIALES Y RECURSOS:</b>	Bote de la furia, cuento Fernando el Furioso, hojas, crayolas o colores, celular, fotografía.	
	<b>INICIO</b>	<b>DESARROLLO</b>
	<p>Dar la bienvenida a los alumnos a la segunda parte del taller: se llama: el bote de la furia. Primero reconoceremos ¿cómo me siento hoy?</p> <p><b>Tal vez me siento enojado, como Fernando,</b> ¿conoces a Fernando? ¿qué crees que le ocurra? La docente contará el cuento llamado "Fernando el Furioso" ¿qué es sentirse furioso?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se procedió a contar el cuento de Fernando el Furioso.</li> <li>● Posterior al cuento, se les comenzará a cuestionar, ¿qué le pasaba a Fernando? ¿Por qué estaba furioso? ¿Alguna vez te has sentido así? ¿sirvió que le dijeran "ya basta"? si tu fueras amigo de Fernando, ¿qué habrías hecho?</li> <li>● <b>Recordar</b> que el tema de hoy se llama: ¿El bote de la furia?</li> <li>● <b>Plantear</b> al alumno lo siguiente: Te propongo un juego para controlar la ira o la furia. Y comenzar a explicar: Deberás tener unos colores, unas hojas y con los colores harás un dibujo que tenga muchas cosas, rayas, tachas, círculo lo que tú quieras dibujar, pero allí vas a dibujar todo el enojo que tienes, una vez que hayas terminado, le vas a poner sus ojos, su boca, pies y manos.</li> </ul>
		<b>CIERRE</b>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Mencionar</b>, que ya han creado su propio monstruito de la furia.</li> <li>● <b>Explicar</b> que en este bote se va a guardar algunas hojas de esos monstruos de la furia que han hecho y allí se quedarán, podrán romperlos, doblarlos, hacerlos bolita, pero antes deberán mandar foto de ello.</li> <li>● <b>Mandar</b> foto de las preguntas respondidas por los alumnos.</li> <li>● <b>Foto</b> de cómo me siento hoy</li> <li>● Mandar foto del bote de la furia</li> <li>● <b>Mandar foto del monstruito de la furia.</b></li> </ul>

### 5.3.4 Veo, Veo: Soluciones

#### ACTIVIDAD 3: VEO, VEO: SOLUCIONES

<b>PROPÓSITO:</b>	Que los alumnos reconozcan las emociones como tristeza, miedo y enojo y lograr el autocontrol y canalización de sus emociones mediante materiales de juego que tengan en casa.	
<b>MATERIALES Y RECURSOS:</b>	Celular, cámara de fotos y de video, audios, objetos de casa, botella de plástico, agua, colorante, diamantina, aceite vegetal, foto de diferentes botes de la calma, foto o audio con solución a las emociones, explicación de qué sintieron con la botella.	
<b>INICIO</b>	<b>DESARROLLO</b>	<b>CIERRE</b>
<p>Dar la bienvenida a los alumnos a la tercera parte del taller: se llama: VEO, VEO: SOLUCIONES. Explicar brevemente que estamos trabajando con emociones, pero que para poder manejarlas adecuadamente es necesario trabajarlas, ¿cómo? Pues primero reconoceremos ¿cómo me siento hoy?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Se procedió a buscar soluciones a algunas situaciones, vamos a pensar, ¿qué necesitamos para enfrentar algunas emociones?</li> <li>● ¿Qué soluciones tienes para cuando te enojas, como te calmas? ¿Qué soluciones tienes cuando estás triste? ¿Qué soluciones tienes cuando sientes miedo?</li> <li>● Buscar en casa qué juego, juguete o cosa nos puede calmar el enojo, miedo y la tristeza, cada objeto para una diferente emoción.</li> <li>● Proponer hacer la botella de la calma basado en Montessori, se mandará imagen de dicha botella y dando las instrucciones de cómo hacerla.</li> <li>● Se debió tener una botella de plástico (ya sea de refresco o agua) llenar mitad de agua, vaciar un poco de colorante (de frisco, tang, vegetal), en seguida vaciar un poco de diamantina de un color llamativo y aceite vegetal. (Se mandarán foto de cómo pueden quedar estas botellas)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Mandar foto con 1 solución de cada emoción o un audio (enojo, tristeza y miedo) Cuando me enojo, tengo estas soluciones... Cuando tengo tristeza tengo estas soluciones... Cuando tengo miedo tengo estas soluciones...</li> <li>● Mandar foto y audio o video con la botella de la calma, en donde estén explicando qué sienten cuando ven la botella.</li> </ul>

### 5.3.4 Jugamos con las emociones

#### MÉTODOLOGÍA: TALLER PARA ALUMNOS

“EDUCANDO LA MENTE Y EL CORAZÓN”

NOMBRE:



<b>ORG. CURR. 1</b>	Autorregulación	<b>ORG. CURR. 2</b>	Expresión de las emociones
<b>APRENDIZAJE ESPERADO:</b>	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.		

#### ACTIVIDAD 4: JUGAMOS CON LAS EMOCIONES

**PROPÓSITO:** Que los alumnos mediante el juego puedan reconocer emociones como alegría, tristeza, miedo y enojo en expresiones faciales observadas, así como rasgos que los distinguen.

**MATERIALES Y RECURSOS:** Celular, cámara de fotos y de video, audios, tabla juguemos con las emociones, dado, frijol o maíz, tarjetas, lámina de preguntas, canción de despedida de youtube, canción de las caras de pica pica, hojas, colores, crayolas.

INICIO	DESARROLLO	CIERRE
--------	------------	--------

<p>Dar la bienvenida a los alumnos al taller y comenzar preguntando ¿cómo se sienten hoy? ¿con quién platican sobre lo que sienten? Registrar las respuestas de los niños.</p>	<p>Se les presentó 5 imágenes de personas de diferentes edades y de diferente sexo, al grupo y en hoja de trabajo, en donde respondan los siguientes cuestionamientos: ¿cómo se llamará? ¿cuántos años tendrá? ¿cuál será su trabajo? ¿cómo se siente?</p> <p>Luego jugarán a la oca de las emociones, se les preguntará si han jugado antes a este, si no saben, se les explicará el modo en el que se va a hacerlo con su lámina.</p> <p>Se deberá tener un maíz o frijol o tapa de refresco, tener la lámina del juego la oca de las emociones junto con las tarjetas. Por turnos se deberá lanzar el dado y avanzar cuantas casillas marque el dado, en la casilla marcada deberá primero observar ¿qué emoción siente la imagen? Después hacer lo que indique la casilla si tuviera leyenda (avanza X número de casillas, vuelve al inicio, retrocede X número de casillas o toma una tarjeta) Si llega a toma una tarjeta será así y se leerá en voz alta por la docente y realizar lo que venga en ella. Gana quien llegue a la casilla que tiene la copa ganadora que dice META.</p>	<p>Para finalizar con las actividades del día, se les pondrá música relajante, haciendo algunos ejercicios de respiración e inmediatamente deberán realizar un collage de las emociones, en un espacio destinado para ello, dándoles la indicación que deberá ser cómo se siente estar feliz, triste, enojado y con miedo.</p> <p>Comentar acuerdos para regular las emociones como qué hacen para que se sientan mejor cuando se sienten tristes, enojados, con miedo y transformarlo en alegría. Terminar con la canción: adiós, adiós</p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM&amp;ab_channel=MUSIKITOSMusicainfantil">https://www.youtube.com/watch?v=qzbu3EgmEvM&amp;ab_channel=MUSIKITOSMusicainfantil</a></p>
--	--	---

### 5.3.5 Foro de mis emociones

#### ACTIVIDAD DE CIERRE: FORO DE MIS EMOCIONES

<b>PROPÓSITO:</b>	Que los alumnos mediante el FORO DE MIS EMOCIONES se remitan cuando se sientan tristes, con miedo, enojados o simplemente por el hecho de desear estar en este espacio personal como un espacio donde se sientan tranquilos, relajados con ayuda de materiales hechos en casa que les permitan autorregular sus conductas y emociones.	
<b>MATERIALES Y RECURSOS:</b>	Disfraces, cuento la peor señora del mundo, mural de las emociones.	
<b>INICIO</b>	<b>DESARROLLO</b>	<b>CIERRE</b>
Se les cuestionará: ¿cómo se sienten al estar disfrazados?, con esta actividad de foro y luego mencionar que el día de hoy se les contará un cuento, pedirles que observen la portada, las imágenes y preguntarles, ¿de qué creen que tratará el cuento?	<p>Posterior a la lectura del cuento, se les cuestionará ¿por qué es la peor señora del mundo? ¿alguna vez les ha sucedido lo que a la peor señora del mundo? ¿qué les gustó del cuento? ¿qué no les gustó?</p> <p>Se presentarán cada uno de los niños con su nombre y cómo se sienten hoy al estar aquí.</p> <p>Manos a la obra, pegarán el mural de las emociones en donde cada niño expresará lo que dibujó y porqué lo coloreó así, dejando que cada niño exprese cómo se sintió y sus emociones plasmadas en el mural.</p> <p>Después se les pedirá que le pongan un nombre a este mural.</p>	<p>Realizar los cuestionamientos como: que te pareció la actividad, qué te gustó más de ella, qué se te hizo difícil.</p> <p>Para terminar la actividad, cantarán la canción yo me tranquilizo relacionada con las emociones como la furia o el enojo.</p>

## **CAPÍTULO 6**

### **Análisis y descripción de resultados de la propuesta**

#### **6.1.1 Fase 1, Taller 1: Negociación, experiencias con padres**

El día 20 de abril siendo las 10:40 de la mañana se les dio la bienvenida a las mamás a la presente reunión, que se llevó a cabo dentro del aula ventilada con una distancia pertinente, se dio comienzo con un nuevo taller, recordando el llevado con el libro de las familias, pero que ahora sería con los alumnos, algo similar a una estación de radio pero por WhatsApp, bajo el nombre: Educando la mente y el corazón esto como parte para la evaluación de sus hijos en el área de desarrollo socioemocional y aunado al proyecto de intervención de la docente en su maestría. (Anexo 5)

Se explicó que dicho taller tendrá a lugar su comienzo este 3 de mayo, audios que se mandarían al WhatsApp del grupo y en donde se darán las temáticas y los materiales a ocupar, así como los productos que se requerirán para trabajarlos en casa y que es importante el trabajo que realicen en casa.

Se les hizo recordar que en las primera entrevistas manifestaban algunas conductas y comportamientos en sus hijos en donde incluso algunos llegaban a lastimar a quienes estaban cerca de ellos o había alguno que se lastimaba a sí mismo, con este taller se pretende que cambie esta situación y que al mismo tiempo como madres de familia esperamos que nuestros hijos atiendan las indicaciones que les damos, y que se vuelvan más autónomos y autosuficientes conforme crecen y este taller les abrirá las puertas a este nuevo mundo.

Se les mostró que se trabajarán con algunos materiales como la botella de la calma como ejemplo para lograr calmarse cuando estén enojados e incluso cuando están aburridos sus hijos, lo que motivó a los niños y las madres de familia se mostró un gusto por poder emplearlos para sus pequeños.

Posteriormente y como parte del protocolo de información, se les pidió plasmaran su firma y el nombre de sus hijos, siendo un total de 23 de 25 madres de familia. Finalizando con las firmas, se procedió a entregar las invitaciones VIP al taller, en donde se hicieron personalizados con los apellidos de las familias y el nombre del alumno invitándolo a participar, haciendo énfasis en que iba a ser parte importante el que los niños iban a aprender a manera de juego en todo momento.

Se hizo una ronda de preguntas y respuestas, pero las madres de familia no hicieron comentarios al respecto solo que confirmaban que el día 3 de mayo se comenzaría el Taller a distancia. Terminando a las 11:10 am de esta fecha.

### **6.1.2 Fase 2, Taller 2: El baúl de la alegría**

Se inició el día lunes 3 de mayo por medio de la aplicación de WhatsApp enviando el primer podcast al grupo que existe para la comunicación con los alumnos y madres de familia, allí mismo se les explicó los productos que tendrían que enviar como parte de la intervención docente, así mismo se les solicitó enviar sus evidencias para el día viernes 7 de mayo para recuperación de dato.

Se invitó a los 24 niños que forman parte del grupo de WhatsApp así mismo se le realizó una llamada personal a uno de los alumnos que no tiene este medio, para que pudiera participar y estar atento a las actividades, por lo que se solicitó un medio para hacerle llegar los mensajes y que enviara las evidencias de los trabajos para el proyecto.

Para la primera sesión se pretende que los alumnos reconozcan lo que les genera alegría mediante el baúl hecho por ellos mismos, ya que el tema de este episodio se llamó: EL BAÚL DE LA ALEGRÍA.

Con las evidencias recibidas, se obtuvo una respuesta baja, así que se les solicitó enviaran sus evidencias por mensajes personales a cada madre de familia para

solicitarle el trabajo además de preguntarles si habían realizado la actividad o si hubo alguna complicación.

Las respuestas de las madres fueron muy diversas: andaban un ocupadas, que no podían enviar los trabajos en el momento que se les solicitó, manifestaron que estaban batallando para que sus hijos realizaran las actividades y que preferían jugar en su bicicleta, hay quien estaba fuera de la comunidad debido a la enfermedad de un familiar cercano y no podían realizar los trabajos con su hijo, en otros casos, los padres de familia tuvieron que salir de la comunidad para trabajar (a Estados Unidos u otro Estado) ya que no tenían trabajo ni dinero para sacar copias o comprar otra cosa que no fuera indispensable, había otra que tenía dos semanas sin haberse conectado, ya que cuando se tuvo comunicación con esta madre de familia, manifestó que recargó el celular con el mínimo debido a que faltaba dinero y poder enviar evidencias a la docente.

Las respuestas de los alumnos, mencionan que los hace felices estar con su mamá, papá y otros familiares, jugar con sus amigos, cuando habla con su papá que está en Estados Unidos, algunas acciones como colorear, subirse al columpio y jugar con el balón, el estar en el jardín de niños, correr, jugar con su mascota. Lograron identificar objetos que los hace felices: juguetes regalados por un familiar querido, fotografías con sus familias, foto con caballos, carros, dinosaurios, canicas, lápiz para hacer sus tareas, colores, trastecitos, huevo (juguete), muñecos, teléfono de juguete, resortera, acuarela, pelotas, carritos, un Batman, hombre araña, pistola de agua, globo, sirena, moños para el cabello, burbujas, ver televisión, un helado.

Mencionan la razón por la que escogieron estos objetos debido a que les gustan y que los hace felices, les traen recuerdos agradables, les gustan jugar con ellos y se divierten, porque son sus favoritos y se los regaló alguien muy especial para ellos o porque están bonitos.



Disfrutaron realizar sus propios baúles, durante la primera actividad, relacionan a la emoción de alegría con: una sonrisa, cuando están felices, relacionan el baúl, con encontrar un tesoro, el tener a sus juguetes, actividades como cantar y bailar, cuando le compran algo o el jugar con los amigos.

A todos los alumnos que participaron mencionan que les gustó la actividad y que tenían objetos importantes para ellos dentro de él, además que van a estar seguros esos objetos, lo que traen dentro, el color de su baúl y para agarrar más alegría (literal lo que contestó el alumno en su entrevista). (Anexo 6)

### **6.1.3 Fase 2, Taller 3: El bote de la furia**

Para esta sesión se pretende que los alumnos reconozcan las emociones como el enojo y lograr el autocontrol y canalización mediante el bote de la furia. Se inició el día martes 11 de mayo (debido a que el día 10 de mayo se les dio por ser el día de las madres) por medio de la aplicación de WhatsApp enviando el segundo podcast al grupo que existe para la comunicación con los alumnos y madres de familia, allí mismo se les explicó los productos que tendrían que enviar como parte de la intervención docente, así mismo se les solicitó enviar sus evidencias a más tardar para el día viernes 14 de mayo para recuperación de dato.

Se invitó a los 23 niños que forman parte del grupo de WhatsApp, por otro lado, se realizó una llamada personal a uno de los alumnos que no tiene este medio, para que pudiera participar y estar atento a las actividades; a su vez se hizo llamada también a otro alumno para ponerle el podcast y que lo escuchara para después proceder a realizarle las preguntas a su vez se le preguntó cómo se sentía ese día y mencionó que estaba feliz. Con esta sesión hubo buena respuesta por parte de los alumnos y las familias para la realización de estas actividades.

Disminuyó poco el envío de evidencias así que la docente nuevamente estuvo enviando mensajes a las madres de familia que faltaban, sin embargo, hubo el comentario de dos señoras que mencionan a la docente que se les está haciendo difícil el poder trabajar con este tema, ya que se les facilita más hacerlo con cuestiones como colorear, escribir sus nombres, hacer números, entre otras actividades, pero es debido a que como menciona Olga en su texto (Mollón Bou, 2015), pues explica que las situaciones emocionales se aprenden en el contexto familiar, que además es parte de la función de “hacer de padres” es importante retomar este punto ya que es un factor importante de bienestar de los niños.

Otra respuesta de una madre de familia es que está batallando un poco con su hijo, sin embargo, busca el modo para que su niño realice las actividades planeadas. Hubo el comentario de otra mamá, que el PODCAST a su niño se le hizo muy cortito, ya que venía un cuento contado de Fernando el Furioso y que le hubiera gustado que durara más, ya que éste duró aproximadamente 2 minutos, pues el niño estaba muy interesado escuchándolo, ya que tenía efectos de sonido durante el relato del mismo. En general manifestaron las mamás que estaban los niños muy atentos y que les había gustado tanto el PODCAST como el cuento de Fernando.

Las emociones prevaletantes entre los alumnos destacan: el sentirse feliz, algunos expresan el motivo como el que fueron a visitar a la madrina al Salitral (rancho cercano a la comunidad) otro expresa que anda en su bicicleta jugando, andan corriendo y por eso anda feliz, hubo solo un alumno que expresa que se siente triste debido a que quiere estar con su mamá en una casa para que regrese su papá, se considera de relevancia este punto porque los alumnos están comenzando a conocer sus emociones y sentirse en confianza para expresarlas.

Manifiestan gusto por la decoración de su bote de la Furia y en cuanto a la elaboración del monstruo de la furia, fueron diversas las respuesta e interpretación, hay quienes lo hicieron pequeño, otros llenaron toda la hoja con su dibujo, hubo otro que lo hizo bolita dentro del bote y utilizaron diferentes colores para hacerlo como el color verde, el morado, otro hubo combinación de ellos con azul y naranja, hubo una niña y un niño

que realizó el monstruo de colores furioso, hubo otro alumno que realizó su monstruo con lápiz.

Las mamás comentan que los niños estuvieron atentos al cuento Fernando Furioso y mencionan que el estar furioso es estar enojado, sin embargo, algunos comentaban características físicas que observan como que se ponen rojos o que gritan y solo pocos niños no relacionan entre estar furioso y estar enojados, pues se les dificulta mencionarla o reconocerla.

Con respecto a la pregunta: ¿te has enojado y porqué ha sido?, los niños comentan que se enojan cuando no les compran las mamás algo en la tienda, cuando mamá les dice que no, cuando no funciona la Tablet, cuando no les prestan algún juguete, el celular, cuando no se puede subir a su bicicleta, cuando mamá no presta atención a su niño, solo dos niños dicen que no se han sentido así relacionando con la experiencia de Fernando el Furioso.

En cuanto a la pregunta que menciona ¿qué le habrías hecho si fueras amigo de Fernando? Los alumnos expresan que le hubieran dicho que otro día viera la tele, que no era su amigo, calmarse, otro niño se puso empático diciendo que hubiera hecho lo mismo, platicar con él para que se calmara, le diría palabras como: Tranquilo, haberle dado un consejo, que ya no se enoje porque sueña feo y que no es bueno enojarse, con esta pregunta se desencadena la empatía en los alumnos porque con ella se imaginan si fueran esos amigos del niño y posibles soluciones que a su entender y su edad lo harían.

Con el segundo episodio se fueron recolectando algunas evidencias conforme fue transcurriendo la semana, al llegar el viernes aún había poca recepción del trabajo hecho por los alumnos, por lo que la docente se preocupó por mandar mensajes a las diferentes mamás para conocer el motivo por el cual no habían realizado la actividad, con ello algunas mamás mandaron evidencias y algunas otras quedaron de mandar los trabajos, pero no fue así; en el caso de dos señoras mencionaron a la docente que se les estaba complicando estos temas y que no sabían cómo trabajarlo con sus hijos,

en el caso de una de ellas por eso no mandó evidencias, por lo que la docente le propuso realizar videollamada con la alumna, pero la madre comentó que es tímida y que necesita ella decirle las respuestas.

En el caso de otra mamá, menciona que se le hace un poco difícil, sin embargo, está trabajando con su hijo, lo que se observa buen nivel socioemocional ante la situación puesto que es resiliente según observa la docente, además le propuso estarle marcando constantemente para conocer las dudas que puedan surgir al respecto del trabajo, ya que no posee WhatsApp en su teléfono.

#### **6.1.4 Fase 2, Taller 4: Veo, veo: Soluciones**

Para la segunda sesión se pretende que: los alumnos reconozcan las emociones como el enojo y lograr el autocontrol y canalización mediante el bote de la furia. Se mandó el tercer episodio del podcast titulado: Veo, Veo: Soluciones el día lunes 17 de mayo a través del grupo de WhatsApp, que se tiene para la comunicación con madres de familia. Se invitó a los 23 niños que forman parte del grupo de WhatsApp para realizar la actividad, en esta ocasión, se estableció una llamada personal, con tres de las madres de familia. Para esta sesión disminuyó poco el envío de evidencias así que la docente nuevamente estuvo enviando mensajes a las madres de familia que faltaban. Hubo algunas particularidades con algunas mamás del grupo, como se describen a continuación:

Una de ellas que es quien no tiene la aplicación de WhatsApp, primeramente, se habló con ella el día miércoles para quedar de acuerdo el día y la hora para trabajar con su hijo, lo que se estableció que fuera al día siguiente en punto de las 12 de la tarde, para hacerlo. Llegando el día y la hora acordada se tuvo comunicación con el alumno y primero la maestra le da confianza para que el niño se sienta mejor y no tan nervioso para contestar, luego le pregunta que cómo se siente el día de hoy y el niño contesta que se siente triste porque lo regañaron por haberse mojado.

Con la segunda mamá que se tuvo comunicación fue con la mamá de otro alumno, que tampoco tiene la aplicación que se ha mencionado anteriormente, pero con ella sólo se le informó de que se ha mandado el trabajo para que pase a recogerlo con la presidenta de Asociación de Padres de familia para que pueda trabajar, al mismo tiempo se le informa de manera breve cómo se realizará la actividad y se hace hincapié en que el niño escuche el audio del Podcast de la semana para poder llevarla a cabo, dicho audio lo escucha en el celular de una tía, quien forma parte del grupo.

Se estuvo platicando con otra alumna (hija de la señora que se le hacía difícil trabajar este tema emocional), donde manifestaba que estaba alegre y cuando se le cuestionó que porqué estaba alegre, la niña no supo responder, así que la docente le estuvo dando algunas opciones y entre ellas le dice: o es porque estás hablando con tu maestra, a lo que la niña de inmediato responde que es por esa razón por la que se siente así, luego se le hizo otra pregunta: ¿qué haces tú para sentirte mejor cuando estás triste? Y hubo un largo silencio, después de fondo se escuchaba a la mamá hablarle para que atendiera a la llamada, pero no llegó la respuesta, inmediatamente comenzó a llorar la niña sin poder ahora tomar la llamada a lo que se le pidió a la mamá que ahora ella contestara algunas cuestiones con respecto al tema.

Con la misma señora, posterior a los cuestionamientos hechos a su hija, la docente le explicó que, así como se aprende a escribir, escribiendo o que se aprende a sumar sumando, lo mismo sucedía con el trabajar con nuestras emociones, se le hicieron algunas preguntas como: ¿cómo se siente cuando está usted triste? ¿Tiene ánimos de hacer quehacer? Y que lo mismo sucedía con los niños, en donde había que atender más esta área puesto que era muy importante para poder aprender más y de mejora manera y que se diera la oportunidad de hacerlo con su pequeña, pero al final de la semana, los trabajos no llegaron, sino hasta el día miércoles 26 de mayo.

Con otra de las madres de familia se comunicó con la docente para informarle que se le había caído el celular, por lo que le preguntó a la docente si le podía mandar las preguntas y allí mismo contestar, y así fue.

En el cuestionamiento de cómo se sienten el día de hoy, ya se observa una mayor expresión de lo que quieren decir, pues los niños logran dibujar algunas muecas y gestos conforme quieren decir lo que están sintiendo, ya que se les pidió que dibujaran la cara según su sexo de cómo se sentían, algunas caras se observan como preocupadas, otras tristes, pero en su mayoría se sienten felices. Los motivos por lo que se sienten tristes son diversos pero los que prevalecen es que extrañan a los papás que se encuentran trabajando en Estados Unidos o porque en el caso de un alumno dice que lo regañaron porque andaba haciendo travesuras (se mojó), y los que mencionan estar felices es porque están jugando o realizando algo que a ellos les gusta o como una niña que se sentía feliz porque su maestra le estaba hablando.

Con la pregunta a cerca de la solución que tienen cuando se enojan manifiestan los alumnos que: hablan con la mamá sobre el problema que tiene el niño, o que le gusta que su mamá le lea un cuento, que juegan con su muñeca, dibujar, que busca calmarse, buscar un juguete para contentarse, respirar hondo, ver la televisión, mover la botella de calma, jugar con los primos, que le presten la Tablet.

De la pregunta sobre la solución cuanto tienen miedo los alumnos dicen: abrazar a su mamá, mirar videos en el teléfono, llorar, gritar, pide que no lo deje solo y que juegue mamá con el niño, buscar a mamá y papá, les pide a los papás que le prendan un foco, encender la luz, no mira lo que le asusta, se va con sus papás, se pone a jugar, correr con mamá.

Con el cuestionamiento sobre la solución que tienen los alumnos para cuando se sienten tristes son: el llorar, jugar con hermanos, buscar un juguete y que se le pase, hablar con papá, abrazar a mamá, bailar, que le consuelen los papás, jugar con su pizarrón, platicar con mamá, jugar con los carros, lo que se rescata de sus respuestas, parte de que la mayoría de los niños recurren a sus juguetes para no sentirse tristes, que les consientan.

En el cuestionario aplicado a los alumnos, se les pidió que buscaran un objeto o un juguete en casa que les ayudara a calmarse cuando estuvieran enojados y estas

fueron sus respuestas: el celular, una pelota, una muñeca, el mono soni, las canicas, una rana de peluche, ponerse a jugar, crayones y hojas, la Tablet, los juguetes, la botella de la calma, su pizarrón y su avión, un caballo de juguete, un carro con ruedas, la resortera.

Hicieron una botella de la calma y de ella comentaron lo siguiente sobre lo que sentían al verla: se siente muy bonito, tranquilo, contenta o contento, sentirse bien, me gusta y es bonita, que estoy en silencio y tranquilo, me siento feliz, tranquilidad, alegría.

Se les preguntó ¿qué te gustó más de tu botella de la calma? Y de ello se expresan así: las bolitas que tiene (de gel que crecen con el agua), le gusta agarrarla y jugar con ella, el brillo (diamantina), ser feliz, hacerla, llenarla de arroz, los colores, lo que le puso, que se mueve, y lo lento que se mueve la brillantina. (Anexo 8)

#### **6.1.5 Fase 2, Taller 5: Jugamos con las emociones**

Que los alumnos mediante el juego puedan reconocer emociones como alegría, tristeza, miedo y enojo en expresiones faciales observadas, así como rasgos que los distinguen. Se inició el día lunes 24 de mayo por medio de la aplicación de whatsapp se les envía mensaje a las madres de familia al grupo que existe para la comunicación con los alumnos y madres de familia, allí mismo se les explicó que debido a las condiciones actuales y con las medidas sanitarias pertinentes los alumnos podrían asistir al salón de clases para la aplicación de esta sesión-taller con los alumnos.

Se invitó a los 24 niños que forman parte del grupo de whatsapp así mismo se le realizó una llamada personal a uno de los alumnos que no tiene este medio, para que pudiera participar y estar presente.

Con la pregunta de cómo se sienten el día de hoy: En su mayoría mencionan los alumnos que se sienten felices porque les gusta estar con su familia, porque van a jugar, porque les gusta sentirse así (felices), hay un niño que dice que se siente enojado porque se levantó temprano para asistir al jardín de niños, hubo otra niña que

menciona que se siente triste porque extraña a su papá que se fue a trabajar a Estados Unidos.

En el juego de las imágenes de las personas:

En la imagen del hombre con el número 1, mencionan los alumnos que se siente contento, feliz porque ha comido mucho, hubo otra respuesta de una alumna en donde dice que es un pintor porque tiene un gorrito chistoso que usan los pintores, hay quien dice que se siente feliz porque es un abuelito y hubo quien le puso Joaquín, otro niño dice que le puso por nombre Doña Cuca, hubo otro niño dice que se llama Andrés (riéndose al dar esta respuesta, observándose divertido con trabajar esta situación).

La mujer número 2 menciona una de las niñas que se llama Susana, otra niña dice que se llama Andrea y dicen en su mayoría que se siente feliz porque está lavando al ver la foto que aparece allí. La mujer número 3, menciona un niño que se llama Susi, algunos dicen que se siente triste y otros dicen que siente enojada y que trabaja en una oficina, otros dicen que trabaja en una tienda, hubo otro niño que dice que esa mujer está así porque no quiere que le tomen una foto.

El hombre del número 4, se les preguntó cómo se sentirá este hombre, en donde por algunas propuestas y haciéndolos participes en la democracia, se solicita la votación de su nombre, a lo que comenzaron a votar y algunos decían que se llamaba Luis, otros que no sabían cómo podía llamarse, hubo otro niño que propuso ponerle Oscar, pero finalmente votaron por Luis, en cuanto a su ocupación mencionan que trabaja también en otra oficina como la mujer 2, pero que en otro planeta (refiriéndose a que trabaja en otro país) como en México, en Zacatecas o en el otro lado. Como una niña menciona que su papá se fue a trabajar al otro lado, hubo otro niño que menciona que se fue su papá cuando nació, a esta imagen la relacionan como una persona no muy común que viva en México sino en otra parte como Estados Unidos.

En la imagen 5, de la mujer rubia, igual se hizo votación y ganó el nombre de Emma, y consideran que se sienten triste y enojada, que también lava en la casa porque se alcanza a ver que está lavando y creen que vive en México, hay un niño que menciona



que no vive en Estados Unidos porque no se ve la madera como en las casas de allá, y preguntando a la mamá, menciona que su niño platica mucho con su papá y le dice que él hace casas en Estados Unidos y que son de madera.

Durante el juego la mayoría participa en lanzar el dado hay a algunos que se les dificultó hacerlo, pero lo volvían a intentar, hay otros niños que logran identificar la cantidad de puntos que salen en el dado, hay otros niños que les cuesta trabajo concentrarse en el juego, sin embargo, logran terminar, hay otro niño que se observa no está motivado por el juego, y se distrae con otros objetos del aula.

Hay otros niños que juegan juntos ya que son primos, y hay un momento en donde se observa que pelean por querer lanzar el dado, cuando aún no tienen los turnos que le corresponden. En la música relajante, hay niños que logran tranquilizarse y relajarse con la música, hay otros tres niños que se observan están inquietos y le cuesta calmarse y centrarse en sus actividades. En general comentan que para calmarse respiran como la canción, otros dicen que se ponen a jugar con sus perros, sus gatos, hay quien dice que se sube en su bicicleta para irse a jugar o que van a comer helado para sentirse mejor.

#### **6.1.6 Fase 2, Taller 6: Foro de mis Emociones**

Los propósitos de esta sesión radican en que los alumnos mediante el FORO DE MIS EMOCIONES sea un espacio para su libre expresión manifestando lo aprendido y que aprendan nuevas herramientas como la relajación y el canto de canciones que les permitan canalizar y desarrollar su inteligencia emocional para favorecer sus habilidades socioemocionales partiendo del juego.

Se inició el día lunes 31 por medio de la aplicación de whatsapp se les envía mensaje a las madres de familia al grupo que existe para la comunicación con los alumnos y madres de familia, allí mismo se les explicó que debido a las condiciones actuales y con las medidas sanitarias pertinentes los alumnos podrían asistir al salón de clases para la aplicación de esta sesión-taller con los alumnos, de manera escalonada podrán

estar presentes. Se invitó a los 24 niños que forman parte del grupo de WhatsApp, así mismo se le realizó una llamada personal a uno de los alumnos que no tiene este medio, para que pudieran asistir.

Previo a la actividad en el jardín de niños, se les invitó mediante el medio de la red social de WhatsApp, que mandaran a sus hijos disfrazados de cualquier personaje o cualquier disfraz que tuvieran al alcance para que asistieran al jardín de niños cuidando siempre la sana distancia y el uso de cubrebocas, así como el uso constante de gel antibacterial debido a la contingencia por COVID-19. Se hace énfasis en que se citó un día a 12 alumnos y otro día a los otros 12 alumnos del grupo para tomar en cuenta la sana distancia, por lo que la misma actividad de cierre se hizo en 2 partes, pero en los resultados y la relatoría serán en un solo apartado.

Los alumnos al llegar al aula se sentían muy contentos y con ganas de platicar, por lo que se aprovechó el momento y espacio para hacerlo y comenzar preguntándoles cómo se sentían disfrazados así, porque andaban disfrazados y de qué personaje, a lo que los alumnos contestaban que era un disfraz que les gustaba porque ese personaje era su preferido, otras niñas que se sentían felices porque no se habían puesto vestidos, hubo niñas disfrazadas de princesas (en su mayoría) mariposas, otra niña de perrito y comentó que le habían pintado la cara su tía que tiene pinturas al igual que su prima que andaba disfrazada de león y le gustaba hacer ruidos de león y actuar como tal, hubo otro niño que dijo que estaba enojado afirmando que era porque así está el león enojado (hace gruñido onomatopéyico)

En el caso de los niños la mayoría fueron disfrazados de algún súper héroe favorito: spiderman, batman, hubo otros dos niños que manifestaron no tener disfraz, pero la docente les apoyó mencionando de acuerdo a su ropa que podrían ser: uno un militar, porque llevaba su chamarra de esa temática y otro niño iba deportivo y con pants, por lo que se le dijo que podía ser un deportista y a los niños les agradó. Hubo un último niño que no llevaba aparente disfraz, pero al finalizar la clase se le cuestionó y dijo

que le dio vergüenza sacar su disfraz mencionando a la docente que lo tenía guardado en su mochila, siendo un lobo feroz.

Después de la charla con los alumnos, se les pidió pasar a la biblioteca del jardín de niños, pero antes de comenzar con el cuento, hubo comentarios de algunos niños con respecto al disfraz que llevaba la docente que era de Thinker Bell y que les gustaba por las bolitas (borlas) que llevaba el disfraz. Otra niña menciona a la docente que le faltaban los zapatos de Thinker Bell y la docente les explica que fue porque se acabaron esas borlas y no alcanzaron sus zapatos.

Mas tarde, hubo un niño que dice a la docente tiene mucho sueño, porque se había levantado temprano para ir la preescolar, luego la docente manifiesta que ella también tenía mucho sueño y que se le antojaba estar en su cama dormida, o estar viendo la televisión, después le preguntó a los alumnos si alguien más tenía sueño como su compañero y hubo otras respuestas como el que querían seguirse dormidos, otra niña dijo que se le antojaba acostarse en el tapete de foami de la biblioteca. Sólo hubo un niño que no quiso entrar a la biblioteca porque se quería quedar en el salón de clases, no se le forzó, pero la docente dejó abierta la puerta de la biblioteca para estarlo viendo a lo lejos y que al mismo tiempo el niño escuchara el cuento.

Después se dio inicio la actividad, pidiendo a los alumnos prestaran atención con sus ojos y con sus orejas, ojos atentos y orejas escuchando, para contar un cuento que tal vez nunca lo hayan escuchado, después de trasladarse al lugar, la docente les mostró la portada del cuento cuestionándolos sobre de qué creían que trataba, a lo que los alumnos observaron atentamente los dibujos que allí aparecían y uno que otro mencionó que era de una mujer mala, otro dijo que tenía feos los ojos (rojos), otra niña dice que está bien enojada. Mencionando que el cuento se llamaba: La Peor señora del Mundo.

La docente en el transcurso del cuento fue haciendo la mímica de la Peor Señora y al mismo tiempo mostrándoles el cuento y las imágenes que allí aparecían, de vez en cuando las caras de los niños mostraban miedo, y conforme fue avanzando la historia los niños estaban más atentos, incluso el niño que se había quedado fuera se fue

acercando poco a poco para escuchar mejor el cuento, hasta que al final se quedó en la biblioteca para ver las imágenes que tenía el cuento.

Durante el momento en donde se cuenta sobre el que los niños se dormían en el gallinero, menciona una niña: -Que se llevaran su cama y su cobijita y pos que se duerman en el gallinero- (observando empatía y resiliencia con este comentario) Les llama la atención una bota picuda que aparece en las imágenes del cuento, el hueso en el sombrero de la Peor Señora del Mundo, y que sus hijos ni siquiera quisieron quedarse con la mamá más mala.

Hubo una niña que menciona que si ellos se portan bien sus mamás no los castigan como la señora, también dice que les ponía limón en los ojos, algunos niños comentaron que ya les había caído y que dolía mucho y que sus ojos les habían llorado. Hubo otro niño que platica que le había echado limón en el ojo a su hermanito, y la docente le preguntó por qué había pasado, y el niño contesta que estaba con un limón y lo quería apretar y le cayó a su hermanito que estaba con él, a lo que la docente le comenta que entonces fue un accidente lo que había ocurrido con él, y que debía tener más cuidado cuando estuviera exprimiendo un limón. Se continúa el cuento, pero una niña la interrumpe y dice que a los niños que se portan mal, Santa Claus si les trae algo, les trae carbón, algunos niños se ponen a reír y se continua con el cuento.

Durante el relato, en todo momento los niños querían saber qué dibujo aparecía en el cuento de acuerdo a lo que mencionaba, muy interesados en ver las imágenes decían: Como: -A ver maeta, yo quiero ver, yo no vi maesta, yo no pero ve, es que no vi bien, a ver las fotos.

Cuando la maestra les dice: -Era una señora muy muy mala, hasta vamos a soñar feo con ella-, hubo niños que mencionan que ellos no, otros estaban callados, otros ponían cara de miedo porque veían a la señora muy fea. En el cuento, en la parte en donde tenía a la paloma encerrada en la jaula la docente les pregunta: ¿Cómo creen que se sentía la paloma? A lo que respondieron los alumnos que mal y que cuando le doblaba sus patitas le dolía. (mostrando empatía hacia la paloma) En donde manda el recado

la Peor Señora del Mundo con la paloma hay un alumno que anticipa el mensaje diciendo: -Les dijo que regresen porque ya no les iba a hacer nada-

En el cuento menciona que ahora la Peor señora del Mundo para ganarse la confianza otra vez de la gente del pueblo ahora ella se iba a dejar rasguñar, y la docente les pregunta a sus alumnos: -¿Estará bien esto? Los alumnos comentan que si, porque ellos se defienden por eso la pisan y la rasguñan. Interviene la docente: ¿Pero ese es un modo bueno de decirle que está mal Ella? Algunos se quedan pensando, y otro niño dice que sí, la docente pregunta ¿Está bien pegarles y rasguñarles? Y el mismo alumno contesta, niño Car: -Pos si, porque ¿no ves que ella le hizo mal a ellos?

La docente les cuestiona: -Entonces, ¿si ustedes se portan mal conmigo, yo me tengo que portar mal con ustedes? Hay niños que contestan que no pero, el niño Car contesta: si, porque no quieres que te haga eso. Con sus respuestas y observando que las soluciones eran basadas en la violencia, la docente interviene mencionando que las peleas y los golpes no son buenos, y que es mejor decir algo que no nos gusta para que ya no lo vuelvan a hacer, expresarlo con palabras no con golpes.

En otro momento del cuento, en donde la Peor señora hace una muralla, la docente les preguntó si ella construyera una pared como esa, y que ellos no pudieran salir, ¿qué pasaría? Una niña inmediatamente contesta que es mala por no dejarlos salir, otra niña dice que ella saltaría a la espalda de la Peor Señora del Mundo y que la agarraba del pescuezo y la aventaría porque la Peor Señora del Mundo era muy mala.

Hubo risas entre los niños cuando la docente les cuenta que la Peor señora del Mundo, les daba reglazos a los policías en sus manos. También cuando se les cuenta que hasta a los leones dejaba pelones porque les estiraba su melena. Otra parte que les parecía graciosa fue cuando a la Peor señora del Mundo la engañaba la gente diciéndole que le gustaba lo que ella les hacía y que la señora se enojaba más, hasta humo le salía por la nariz, las orejas y los ojos, el niño que estaba afuera de la biblioteca también comienza a reír por esa situación. En el cuento menciona que le da

un puntapié por atrás a una vecina (La Peor Señora) y todos se comienzan a reír por pedirle otro golpe.

Conforme transcurrió el cuento, seguían manteniendo más interés, pero después de unos 10 minutos, los niños comenzaron a cansarse, por lo que la docente le fue cortando un poco a la historia sin perderse de la historia original. Hubo un alumno que se paró para ir a ver al compañero que estaba afuera de la biblioteca, al niño que estaba fuera, la docente lo invitó a pasar, ya que mostraba mayor interés en la historia que se estaba contando, incluso quería ver las imágenes que estaban en el cuento, pero el niño no quiso, comentando que se quedaría en su lugar para escucharlo.

Al momento de preguntarles si les había gustado el cuento, mencionan que si les gustó, hay una niña Hir, que dice que a ella no le gustó porque no hizo caso la Señora, era muy mala, con ojos rojos, colmillos muy afilados y uñas largas que las usaban para rasguñar y les daba miedo; era una señora fea que parecía Chuky, a unos les dio risa porque eran unas uñas largas y feas. La niña le dice que a ella le dio-yicha-poque egañaron a la cheñola- (dice al oído a la docente) hay personas malas como: los robateros, algunas mamás si son malas, (La Peor Señora del Mundo) una niña dice si se portan mal su mamá le pega con la chancla o nalgadas, casi no es mala porque ya sola recoge sus juguetes- Otra niña Bea (se acerca a la docente) que cuando agarra el celular de su mamá sin permiso ella se enoja, me dice:-¡No agarres mi celular!

Luego de estas preguntas, se procedió a elaborar el mural, con los alumnos que trajeron imágenes encargadas por equipo con anterioridad, algunos llevaron sobre el enojo, otros sobre la alegría, otros sobre la tristeza y cada uno fue pegando sus imágenes, sólo cuatro alumnos se les dificultó reconocer algunas expresiones emocionales confundiéndolas de la tristeza con el miedo al momento de entrevistarlos observando las imágenes colocadas en el mural.

Algunos niños observaban recortes que llevan sus compañeros y comentan sobre ellos, por ejemplo: había un niño patinando y dijo el alumno JuRa que eso no le gusta porque no sabe patinar. Observan otras imágenes sobre el enojo y se le cuestiona al

alumno Ri, pero no sabe decir porqué, y luego se le pregunta al alumno Ik que qué es lo que le enoja pero dice que nada lo hace, la docente interviene dándoles ideas como el que no les hagan caso, como el que no les presten el celular o que los levanten temprano para asistir al preescolar, a lo que a esta última opción varios niños están de acuerdo, o también algunos niños dicen que se enojan cuando los molestan sus hermanos mayores y que le están picando o pegando.

El alumno Ca se le pide que explique algo que le haga feliz, no sabe contestar, la docente le dan algunas opciones como platicar con papá o mamá, pero el niño no responde y no sabe que lo hace feliz. El alumno Pa dice que le hace feliz ponerse a jugar o la alumna Be dice que le hace feliz andar disfrazada. La niña Est menciona que le gustan las flores, y los alumnos mencionan que les gusta cantar como en el dibujo que hay en las imágenes para pegar en el mural. Los alumnos les pregunta si les gusta jugar con su Tablet o un celular, y la mayoría mencionan que sí, algunos no tienen o no se los prestan o se descompusieron, sólo algunos niños en sus casas y que pueden ver en las pantallas de las Tablets o en sus televisiones y esto también les gusta y se sienten felices.

Al mural lo llamaron: El mural de las emociones porque tenía todas las emociones que habíamos visto en lo PODCAST anteriores, aunque en un principio parecían perdidos y sin ninguna orientación, ya que hubo quienes sólo dijeron que era el mural de la alegría, pero la docente les explicó que no solo venían caras de alegría, sino otras emociones, así se llegó a la conclusión que era el: MURAL DE LAS EMOCIONES y así se le nombró. (Anexo 10)

## **CONCLUSIONES**

Como parte de la Fase 3 del proyecto de Intervención siendo la evaluación importante y la observancia de los resultados obtenidos en el Proyecto de Intervención y con la serie de Talleres, es relevante que durante la presentación del proyecto a las madres de familia (quienes son las que frecuentemente asisten a estas reuniones escolares)

se observa mayormente atención. Queda claro que al educar a las familias y a los alumnos a través de PODCAST como un Taller encaminado a favorecer habilidades emocionales es factible puesto que aprenden y lograrán tener mejores resultados en su presente y futuro, generando un bienestar en paz, felicidad y estabilidad emocional.

Además, fueron surgiendo algunos problemas con respecto a mandar sus evidencias debido a la situación económica que atravesaban las familias de este grupo generado por la pandemia de COVID-19, por lo anterior, la docente tuvo que enfrentar diferentes situaciones y adecuar la actividad para quienes no tenían el recurso económico para poder llevarlo a cabo, como las llamadas telefónicas o tener el contacto de algún familiar cercano a los alumnos o madres de familia, por ello es necesario la actitud positiva y con altas expectativas por el profesional de la educación para obtener resultados favorables en su intervención.

Se debió tener apertura y accesibilidad en cuanto a los cambios habidos que surgieron dentro de la planeación y ejecución del proyecto, es decir se buscaron diversas estrategias enfocados en los aprendizajes que se esperaba lograrán adquirir los alumnos y cada uno de los que participaron dentro del proyecto; si la actitud del profesional en la educación es correcta y positiva, su ejemplo arrastrará a las familias, más en situaciones precarias de habilidades socioemocionales y derivadas de la pandemia por COVID-19.

Se puede rescatar es que los alumnos que tuvieron la oportunidad de participar haciendo, uno de los principales objetivos de un taller, estuvieron muy motivados realizando sus baúles y que para ellos fue significativo ya que contenía objetos importantes y de su interés, esta actividad también es parte del juego como lo descrito por Gross (1896) están experimentando, haciendo juegos locomotores al hacer la botella de la calma al mismo tiempo siendo los imitativos y de curiosidad mismos juegos que los encaminará a la preparación o pre imitación de la vida adulta.



Según Ander Egg, (Egg, EVALUACIÓN DIAGNÓSTICO FORMATIVA CASANARE, 1991) pues los alumnos están aprendiendo haciendo además, estuvieron muy motivados (otra característica del juego) realizando sus baúles, el bote de la furia, y que para ellos fue significativo ya que contenía objetos importantes y de su interés, resulta relevante, que la motivación es un motor que mueve los aprendizajes de los alumnos, su definición proviene del latín significa: movimiento; sin olvidar que parte de un interés propio, motivación positiva-intrínseca que surge del trabajo cooperativo entre la tríada (docente, alumno y padre de familia) y tiene un interés en particular con base en el juego y la realización de sus propios productos, como lo afirma (Castillo, Padilla, Rosero, & Villagómez, 2009) en su documento.

Cuando se observó la cantidad de evidencias recibidas, se buscó recabar la mayor cantidad de evidencias hablando y mandando personalmente a cada madre de familia para que expresaran sus motivos para no poder enviar los trabajos, a lo cual se obtuvo buena respuesta para dicha petición.

Después de ello, se procedió a descargar evidencias de cada uno de los alumnos que participaron para desarrollar la actividad, es decir, qué procesos siguieron para lograr obtener los datos y los resultados escritos en sus láminas de trabajo y con otros niños, por medio de entrevistas personales para rescatar sus ideas y conocimientos que adquirieron con dicha intervención, las respuestas de los niños anotándolas en la libreta, en algunos otros casos preguntando a las madres de familia qué observaron y qué reacciones tuvieron sus hijos para con la realización de sus trabajos y decoración de sus materiales.

Las emociones prevaletentes entre los alumnos destacan: el sentirse feliz, algunos expresan el motivo como el que fueron a visitar a la madrina al Salitral (rancho cercano a la comunidad) otro expresa que anda en su bicicleta jugando, andan corriendo y por eso anda feliz, hubo solo un alumno que expresa que se siente triste debido a que quiere estar con su mamá en una casa para que regrese su papá, se considera de relevancia este punto porque los alumnos están comenzando a conocer sus emociones y lo que las desencadenan, paso muy importante como lo señala Goleman,

ya que él explica que el éxito de una persona no depende del coeficiente intelectual que posea, más bien se debe a cuánta inteligencia emocional tiene, y que sepan manejarlas mejor. (Encarnación, 2014)

Goleman expresa que se deben conocer para que esas emociones no nos controlen, sino todo lo contrario, controlarlas a ellas, citado en (Cano Murcia & Zea Jiménez, 2012) así como Howard Gardner en sus inteligencias múltiples hace alusión a la interpersonal, es decir, que la persona sea capaz de hacer un análisis interno sobre lo que le pasa, lo que siente, ya que ese control emocional le permite regular el estado de ánimo, como es lo que está ocurriendo en este apartado, el reconocer la emoción y tener en su proceso un autocontrol de la situación, es lo que se pretende al finalizar el proyecto de intervención con los alumnos como parte de la escuela como formadora y transformadora de una sociedad futura además de una segunda casa de los valores básicos de la humanidad.

Los alumnos forman parte de programas de educación socioemocional presentan niveles menores en deserción, consumo de alcohol, sustancias psicoactivas y conductas violentas, además de mostrar mejores resultados en pruebas de actitud. (Lantieri, 2010) Unido a estos resultados favorables, se agregan a esta lista: promover pensamientos más creativos, solución de problemas con mayor facilidad, facilitan la toma de decisiones, aumentan la persistencia ante las dificultades, incrementan la motivación intrínseca, impulsan a sumir mayores retos. (Bisquerra, Educación Emocional: Propuestas para educadores y familias, 2011)

Ejemplo de ello, los niños muestran empatía con el niño Fernando Furioso en las diversas preguntas que les hace, a lo que Celeste Gómez hace referencia que la empatía es de importancia para sentar las bases de la afectividad cuando sean adultos estos niños, (Gómez, 2016) por otro lado existen otro tipo de empatía descrita por Blair quien la menciona como empatía emocional (Encarnación, 2014), lo que significa que es cuando la persona reacciona y siente en carne propia lo que a la otra persona le

está pasando, con lo que respecta a este tipo de empatía, los alumnos han logrado avances significativos.

Hay algunas mamás que están mostrando resiliencia con respecto a las acciones emprendidas con sus hijos; este concepto de resiliencia, parte de lo expresado en el documento de (Sosa Palacios, 2020) en donde explica que es el proceso para resistir y afrontar los problemas de manera positiva y lograr superarlos; tanto de la madre de familia para continuar trabajando con su hijo a la distancia como de la docente a buscar las estrategias, medios y espacios disponibles por cada familia, esta habilidad es muy importante destacarla ya que debe ser parte del docente actual, porque hay que transformar las dificultades en oportunidades y convertirlas en retos. (Moll, 2015)

Se considera, que la mayoría de los alumnos y las madres de familia, están interesados en aprender y desempeñarse de la mejor manera tanto en la vida personal como en la académica. Se nota el trabajo cuando está realmente comprometido por parte de los padres al momento de enviar los trabajos en tiempo y con un desempeño muy bueno de los propios alumnos, además del esmero que muestran para realizar la actividad, no solo cumplir por cumplir.

Sin embargo, con lo que se ha constatado, para esta implementación de los PODCAST hay que estar en constante comunicación con los padres para aclaración de dudas ya que a veces no preguntan a la docente, y para que se pueda llevar el proceso de la evolución de los alumnos, además que los audios, permiten la participación de los alumnos de manera más cercana, lo que puede generar mayor aprendizajes y participación por parte de los alumnos.

La docente debe recordar que los alumnos no tienen las mismas posibilidades de acceder a la tecnología debido a los recursos económicos bajos que prevalecen en la comunidad y que los materiales deberán ser adecuados a su contexto y lo que puedan encontrar en él. Tomando en cuenta lo anteriormente explicado, el PODCAST se convierte en un excelente vehículo para transmitir conocimiento, aún en la distancia o de manera presencial por el noble uso y aplicación, se recomienda trabajar en todas

las áreas en especial la socioemocional, inclusive se puede ver como una herramienta útil para el docente y trabajar paralelamente los Talleres con padres o Escuela para padres, siempre y cuando el docente tenga a su alcance los mecanismos tecnológicos necesarios o personal capacitado para su apoyo académico.

El cuento fue buen recurso para que aprendan a escuchar los niños, además del uso de las artes también es una buena herramienta de expresión de los alumnos, lo que se puede considerar para siguientes episodios, y no solo el uso del juego, como hace referencia en su texto (Palacios, 2010) que las artes como la música misma que transmite y genera emociones así como el uso de cuentos infantiles en donde se puedan analizar diversos estados emocionales y cómo se transmiten, formando parte de técnicas y estrategias para educar las emociones en la educación básica. Este recurso, aunque no fue el protagonista de este proyecto, si fue uno importante para a través de la imaginación y la escucha atenta poder dar paso a la transmisión del conocimiento socioemocional, otra característica del juego: la imaginación como parte del ser creativo del niño y ser utilizada como fuente de aprendizaje, según Foundation Lego (2017).

Se ha notado un avance importante en los alumnos tanto en la expresión de sus emociones como en la solución que pueden tener para enfrentarlas, ya que esto les permitió vislumbrar mejor el panorama cuando comiencen a sentirse incómodos con alguna de ella, como podría ser cuando están enojados, tristes o con miedo. Se obtuvieron respuestas con las soluciones, así como el apoyo de la botella de la calma, ya que tuvo mucho éxito en esta actividad por los materiales que implica y sobre todo el objetivo que persigue es que los niños jueguen y al mismo tiempo se relajen al observarla, lo que se conoce como juego motor, según lo ha mencionado Gross (1896)

Las madres y algunos padres están observando de manera indirecta cómo se están trabajando sus emociones para que algunos de ellos comiencen a poner en práctica en su vida cotidiana, formando del estilo de crianza democrático, ya que el intercambio y la relación que se está estableciendo mediante el juego se está logrando, además la

comunicación que en muchas respuestas fueron observadas como por ejemplo en donde consuelan a sus hijos o platican de algún problema que estén teniendo, también hay videos que mandaron las familias observándose apoyando a sus hijos para el logro del juego, otras características de este estilo de crianza.

Poco a poco, los padres de familia comenzaron a observar los cambios en sus hijos en sus comportamientos y sus actitudes hacia algunos problemas de su vida cotidiana, de esta manera los niños cada vez se han apropiado de lo que les produce y lo que son las emociones, reconociendo en su mayoría las expresiones faciales cuando las observan, puesto que las han visto durante el transcurso de las actividades realizadas durante el proyecto, además de la experiencia que tienen día a día y debido a la convivencia que tienen con sus padres, hermanos y primos, es decir lo aprendido tiene mayor importancia porque es de relevancia para su vida cotidiana y puede ser aplicado a su realidad, se ha vuelto significativo una característica del aprendizaje a través del juego según Foundation Lego (2017)

La mayoría de los alumnos logran reconocer y jugar con las expresiones faciales, hay sólo pocos alumnos que todavía les da vergüenza hacer algunos gestos con la oca de las emociones, como la de enojo. Pocos alumnos aún se les dificulta reconocer algunas expresiones ya que las confunden entre tristeza y enojo.

Los niños, se observa que les gustó el juego en los rostros, en sus sonrisas, en que brincan de emoción al jugar, sin embargo, durante el desarrollo de la planeación está un poco largo, por lo que se tuvo que intervenir en 2 momentos. Se muestra más participación del grupo al momento de hablar y expresar lo que sienten y piensan con mayor confianza con la docente para comentar tanto cuentos y experiencias, gustan de escucha cuentos, muestran empatía y relacionarlos con lo que sienten y viven en su día a día.

Muestran mayores avances de convivencia ya que la mayoría lo hace de mejor manera. Gustan de disfrazarse como su personaje favorito ya que les motiva más a

trabajar y estar más dispuestos a hacerlo. Tratan de escuchar las participaciones de otros compañeros.

En la actualidad los alumnos se desenvuelven mejor, se sienten más seguros y confiados al participar, al mostrar sus sentimientos; las familias igualmente han cambiado su idea sobre la expresión de emociones, antes se escondían para llorar, incluso les gritaban a los niños o pegaban, pero con la intervención se observó un cambio con un gran avance, puesto que están más pacientes con sus hijos, han logrado entenderlos a punto de generar empatía entre los mismos miembros de la comunidad.

El podcast siendo una herramienta actual y similar al radio, dio apertura a escuchar atentamente y no solo atender indicaciones dadas por la docente a cargo, sino además a sentir interés por mejorar y aplicarlo a sus vidas buscando el deseo de ser mejores padres y mejores hijos, considerando también que la docente ha hecho evaluación respecto al antes y después de su práctica.

En el seguimiento de esta intervención, se puede retomar para saber su evolución y si la intervención dio los frutos que se esperaban, la mejora de su entorno y sus habilidades socioemocionales, puesto que no se da el cambio de la noche a la mañana, es de esperar, ser paciente y perseverar, además de observar que estos cambios hayan sido los esperados y en su momento, si no hubiera sido así, se deberá observar y evaluar el punto faltante para desarrollar la intervención y corregirlo; buscando la mejora de la práctica docente, y como planteamiento para dar seguimiento como en los países de Noruega o Argentina y contrastar dichos resultados de esta intervención.

## Referencias

- Alfredo Astorga, B. V. (2001). *Manual del Diagnóstico Participativo*. Buenos Aires, Argentina: Sud América.
- Arango, L., García, A., & Moncada, C. (Julio-Diciembre de 2006). *Revista científica Mauricio Ockham*. Obtenido de Revista científica Mauricio Ockham: <https://revistas.usb.edu.co/index.php/GuillermoOckham/article/download/496/303/0>
- Arnold, M., & Osorio, F. (1998). Introducción a los Conceptos Básicos de la Teoría General de Sistemas. *Cinta de Moebio*, 12.
- Astorga, A., & Van Der Bijl, B. (1991). *Manual del diagnóstico participativo*. Buenos Aires, Argentina: Sud América.
- Ayala C., M. d. (2015). VIOLENCIA ESCOLAR: UN PROBLEMA COMPLEJO. *Ra Ximhai*, 493-509.
- Bandura, A. (1977). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: S.L.U. Espasa Libros.
- Barreiro, T. (1985). *Hacia un modelo de crecimiento humano*. Buenos Aires: Nuevo Estilo.
- Bertalanffy, L. (1989). *Teoría General de los Sistemas*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Bertely Busquets, M. (2000). *Conociendo nuestras escuelas: Un acercamiento etnográfico a la cultura escolar*. Barcelona, España: Paidós.
- Bisquerra Alzina, R. (diciembre de 2005). *Redalyc*. Obtenido de Redalyc: <https://www.redalyc.org/pdf/274/27411927006.pdf>
- Bisquerra, R. (2011). *Educación Emocional: Propuestas para educadores y familias*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Brena, L. (1890). *Importancia del maestro*. México: Escolar Mexicano Tomo II.
- Brofenbrenner, U. (1979). *La Ecología del Desarrollo Humano*. Barcelona: Paidós.

- Bronfenbrenner, U. (1987). *La Ecología del desarrollo humano*. Barcelona: Paidós.
- Bruner, J. (1986). *Juego, Pensamiento y Lenguaje*. México: Alianza.
- Buitrago Bonilla, R. E., & Herrera Torres, L. (2013). Matricular las emociones en la escuela, una necesidad educativa y social. *Praxis & Saber*, 23.
- Buitrago Bonilla, R. E., & Herrera Torres, L. (julio-diciembre de 2013). Matricular las emociones en la escuela, una necesidad educativa y social. Boyacá, Colombia.
- Busquets, M. B. (2000). *Conociendo nuestras escuelas*. Barcelona: Ed. Paidós.
- Cano Murcia, S. R., & Zea Jiménez, M. (Julio-Diciembre de 2012). *Redalyc*. Obtenido de Logos Ciencia y Tecnología: <https://www.redalyc.org/pdf/5177/517751763003.pdf>
- Cantent, L. (Dirección). (2008). *ENTRE MUROS* [Película].
- Capano, Á., & Ubach, A. (2013). ESTILOS PARENTALES, PARENTALIDAD POSITIVA Y FORMACIÓN DE PADRES. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 83-95.
- Cardoza-Olivares, S. (2015). *El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de 3er grado de primaria*. Piura, Perú: Universidad de Pihura.
- Casamayor, G. (1988). *La disciplina en la escuela*. Barcelona: Graó.
- Cascón, P. (11 de Julio de 2000). *UNESCO*. Obtenido de UNESCO: <http://www.unesco.org/youth/Spanish/edconflicto.pdf>
- Castellanos, A. (1905). *Asuntos de metodología General*. México: Librería de la Vida de Ch. Bouret.
- Castillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. (Julio-Diciembre de 2009). *Redalyc*. Obtenido de Alteridad Revista de Educación: <https://www.redalyc.org/pdf/4677/467746249004.pdf>



- Centeno Soriano, C. (2011). *Las habilidades sociales: Elemento clave en nuestras relaciones con el mundo*. Alcalá la Real: Alcalá.
- Chavarría H., L. (2015). *El desarrollo de Habilidades Sociales en el grupo de 3A del Centro de Educación Inicial Tláhuac III*. México, D.F.
- CISOLOG. (02 de enero de 2012). Obtenido de CISOLOG: <https://cisolog.com/sociologia/la-escuela-como-institucion-socializadora/#:~:text=La%20escuela%20es%20concebida%20como,sus%20normas%2C%20leyes%20y%20valores>.
- Clementin, F. (23 de febrero de 2022). *Eres mamá*. Obtenido de Eres mamá: <https://eresmama.com/vygotski-y-la-psicologia-del-juego/>
- Clouder, C., Mikulic, I. M., Leibovici-Mühlberger, M., Yariv, E., Finne, J., & Alphen, P. V. (2013). *Educación Emocional y Social. Análisis Internacional*. Santander: Fundación Botin.
- Constitución. (8 de Mayo de 2020). CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS. *CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE LOS ESTADOS UNIDOS MEXICANOS*. México, D.F.
- Cubero Venegas, C. M. (13 de diciembre de 2004). *Revista electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*. Obtenido de Revista electrónica "Actualidades Investigativas en Educación": <https://www.redalyc.org/pdf/447/44740202.pdf>
- Danvila Del Valle, I. (14 de diciembre de 2010). *Universidad Complutense Madrid*. Obtenido de Universidad Complutense Madrid: <https://www.ucm.es/>
- De la Fuente, M. S. (28 de Julio de 2014). *Las Habilidades Sociales en Educación Infantil. Propuesta de Actividades para su Mejora*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- De Luna, R. (18 de abril de 2017). *Licenciatura en Educación Primaria*. Obtenido de Licenciatura en Educación Primaria: <http://liceduprimaria.blogspot.com/2017/04/problemas-y-tensiones-que-enfrenta-la.html>

- Del Barrio, M. (2005). *Emociones infantiles*. Madrid: Pirámide.
- Díaz Barriga Arceo, F., & Hernández Rojas, G. (1999). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo: Una interpretación constructivista*. México: MC Graw Hill.
- Díaz-Aguado, M. (2002). *Portal Educativo Oroel*. Obtenido de Portal Educativo Oroel: [http://eoeepsabi.educa.aragon.es/descargas/F\\_Educacion\\_emocional/f\\_8\\_convivencia/1.11.Conviv\\_disciplin\\_prevenc\\_violencia.pdf](http://eoeepsabi.educa.aragon.es/descargas/F_Educacion_emocional/f_8_convivencia/1.11.Conviv_disciplin_prevenc_violencia.pdf)
- Egg, A. (1991). *EVALUACIÓN DIAGNÓSTICO FORMATIVA CASANARE*. Obtenido de EVALUACIÓN DIAGNÓSTICO FORMATIVA CASANARE: <https://planeaciondeclasesblog.wordpress.com/el-taller-pedagogico/>
- Egg, A. (1 de abril de 1992). *Academia*. Obtenido de Academia: [https://www.academia.edu/36747404/ANDER\\_EGG\\_El\\_taller\\_como\\_alternativa\\_de\\_renovacion\\_pedagogica](https://www.academia.edu/36747404/ANDER_EGG_El_taller_como_alternativa_de_renovacion_pedagogica)
- Encarnación, E. Y. (28 de abril de 2014). *ESCUELA DE ORGANIZACIÓN INDUSTRIAL*. Obtenido de ESCUELA DE ORGANIZACIÓN INDUSTRIAL: <https://www.eoi.es/blogs/mintecon/2014/04/28/la-inteligencia-emocional/#>
- Espinal, I., Gimeno, A., & González, F. (2004). *Universidad de Valencia*. Obtenido de Universidad de Valencia: <https://www.uv.es/jugar2/Enfoque%20Sistemico.pdf>
- Espinal, I., Gimeno, A., & González, F. (s.f.). *El enfoque sistémico en los estudios sobre la Familia*. Valencia, España.
- Franco, J. U. (2002). *La Iglesia en América Latina: una mirada histórica al proceso evangelizador eclesial en el continente de la esperanza*. San Pablo.
- Fundación Lego. (2017). *Fundación Lego*. Recuperado el 09 de 06 de 2020, de Fundación Lego: [https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet\\_lam-spanish-version.pdf](https://www.legofoundation.com/media/1432/learning-through-play-leaflet_lam-spanish-version.pdf)
- Funes Lappont, S. (2017). *Las emociones en el profesorado: afecto y enfado como recursos para el disciplinamiento*. Sao Paulo: Educ. Pesqui.

- Gallardo-López, J. A. (Marzo de 2018). Teorías del Juego como recurso educativo.
- García, I. Á., & Barrera, C. T. (2004). Búsqueda de la calidad en la educación básica. *Centro de Estudios Educativo*, 11-36.
- Gilberti, E. (2005). *La Familia a pesar de todo*. Buenos Aires: Novedades Educativas.
- Gómez, M. (Diciembre de 2016). *DIALNET*. Obtenido de DIALNET: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5763104.pdf>
- González C., C. (24 de Junio de 2014). Las Habilidades Sociales y Emocionales en la Infancia. Puerto Real, Cadiz, España.
- González Reyes, A. (2017). *Autorregulación de emociones para apoyar a estudiantes de secundaria de bajo rendimiento académico*. México: UNAM.
- Gonzalo, C. G., & Mariella, V. C. (2017). *Aprendizaje basado en proyectos*. Lima, Perú: Colección de Materiales de Apoyo a la docencia.
- Greciano, I. (2001). *AMEI-WAECE*. Obtenido de AMEI-WAECE: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d193.pdf>
- Greenberg, M. (2003). *La Educación del Corazón*. Barcelona: Kairós.
- Gutiérrez, M. (1902). *La nueva Faz de la Evolución del método*. México: F.P. Hoeck y Cía.
- Guzmán, M. d. (2018). *Desarrollo de Habilidades Sociales a través de actividades lúdicas en los niños de 3 años en el Centro Infantil Cumbaya, Valley*. República del Ecuador.
- Guzmán, V. P., & Amador, L. V. (2005). *DIALNET. REVISTA INTERUNIVERSITARIA*, 99-114. Obtenido de DIALNET: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3430407>
- Heredía Escorza, Y. (29 de junio de 2020). *Observatorio, Insituto para el Futuro de la Educación*. Obtenido de Tecnológico de Monterrey: <https://observatorio.tec.mx/edu-bits-blog/importancia-del-desarrollo-emocional-estudiantes>

- INEGI. (2010). *INEGI*. Obtenido de INEGI: <https://www.inegi.org.mx/app/areasgeograficas/?ag=24>
- Infancia, P. d. (Diciembre de 2008). Convención sobre los derechos del niño. *Los Derechos de la Infancia...su cumplimiento, nuestro compromiso*. España.
- L. De Souza, B. (s.f.). *EUMED*. Obtenido de EUMED: [https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/lb/el\\_papel\\_del\\_profesor\\_mediador.html](https://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/lb/el_papel_del_profesor_mediador.html)
- La Rosa C., E. L. (2016). *Habilidades Socioemocionales en niños y niñas preescolares según el factor tipo de Gestión Educativa de Trujillo*. Trujillo, Perú.
- La Rosa Cabrera, E. L. (2016). *Repositorio UPAO*. Obtenido de Repositorio UPAO: [http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/2459/1/RE\\_PSICO\\_ESTEISY\\_LAROSA.HABILIDADES.SOCIOEMOCIONALES.EN.NI%C3%91OS.Y.NI%C3%91AS.PREESCOLARES\\_DATOS.PDF](http://repositorio.upao.edu.pe/bitstream/upaorep/2459/1/RE_PSICO_ESTEISY_LAROSA.HABILIDADES.SOCIOEMOCIONALES.EN.NI%C3%91OS.Y.NI%C3%91AS.PREESCOLARES_DATOS.PDF)
- Lantieri, L. (2010). Las emociones van a la escuela. *National Geographic, edición especial*, 66-73.
- Lantieri, L., & Goleman, D. (2009). *Inteligencia emocional infantil y juvenil*. España: Aguilar.
- LGE. (30 de SEPTIEMBRE de 2019). LEY GENERAL DE EDUCACIÓN. *LEY GENERAL DE EDUCACIÓN*. Cd. de México, México.
- Lozano Martínez, J., & Vélez Ortiz, E. (s/a). *Universidad de Murcia*. Obtenido de Universidad de Murcia: <https://www.um.es/documents/299436/550133/VELEZ+ORTIZ,+ELENA+y+LOZANO+MARTINEZ,+JOSEFINA.pdf>
- Maccoby, E., & Martin, J. (1983). *Socialization in the context of the family: Parent-child interaction*. . New York: Wiley.
- Maldonado, A. (2000). *Scielo*. Obtenido de Scielo: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-26982000000100004](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982000000100004)

- Maldonado, M. (2008). APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS COLABORATIVOS. Una experiencia en educación superior. *Laurus, Revista de educación*, 158-180.
- Manen, M. v. (2010). *El tacto en la enseñanza*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Marina, J. A. (30 de JUNIO de 2018). *EL MUNDO DE LA EDUCACIÓN*. Obtenido de EL MUNDO DE LA EDUCACIÓN: <http://www.elmundodelaeducacion.mx/revista/posiciones/item/como-transformar-la-educacion>
- Martínez-Gómez, G. (20 de mayo de 2020). *COMIE*. Obtenido de COMIE: <http://www.comie.org.mx/v5/sitio/2020/05/26/los-docentes-de-educacion-basica-en-mexico-ante-el-covid-19-la-emergencia-como-principio-de-innovacion-docente/>
- Máxima Uriarte, J. (10 de marzo de 2020). *CARACTERÍSTICAS*. Obtenido de ARGENTINA: <https://www.caracteristicas.co/argentina/#:~:text=Argentina%20es%20un%20pa%C3%ADs%20ubicado,ciudad%20m%C3%A1s%20poblada%20del%20pa%C3%ADs.>
- Mayer, J. S. (1990). *Emotional Intelligence: Imagination, Cognition, and Personality*. New York: Basic Books.
- Mena Edwards, M. I., & Huneus Villalobos, M. R. (2017). *Convivencia escolar para el aprendizaje y buen trato de todos: Hacia una mejor comprensión del concepto*. Barranquilla: Cultura, Educación y Sociedad.
- Mena, I., & Valdés, A. M. (2008). *Valoras UC*. Obtenido de Valoras UC: <http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/equipo/FormacionDeComunidad/Documentos/Clima-social-escolar.pdf>
- Méndez, S. (22 de junio de 2015). *TEORÍA DE SISTEMAS*. España.

- MEXICO, N. (s.f.). *NUESTRO MEXICO*. Obtenido de NUESTRO MEXICO: <http://www.nuestro-mexico.com/San-Luis-Potosi/Villa-de-Ramos/La-Dulcita/>
- Migdalek, M. J., Rosemberg, C. R., & Arrúe, J. E. (2015). *Argumentación infantil en situaciones de juego: diferencias en función del contexto*. Buenos Aires, Argentina: Propuesta Educativa.
- Miglino, D. (15 de Abril de 2021). *Bullyng sin Fronteras*. Obtenido de Bullyng sin Fronteras: <https://bullyngsinfronteras.blogspot.com/2017/03/bullying-mexico-estadisticas-2017.html>
- Mirebant Perozo, G. (mayo de 2016). *UNIVERSIDAD DE NAVARRA*. Obtenido de <https://uninavarra.edu.co/wp-content/uploads/2016/05/GRUPO-5-EL-TALLER-EDUCATIVO..pdf>
- Moll, S. (21 de octubre de 2015). *JUSTIFICA TU RESPUESTA*. Obtenido de JUSTIFICA TU RESPUESTA: <https://justificaturespuesta.com/docentes-resilientes-que-hacer-cuando-no-hay-nada-que-hacer/>
- Mollón Bou, O. (2015). *EDUCREA*. Obtenido de EDUCREA: <https://educrea.cl/wp-content/uploads/2017/08/DOC2-educ-emocional.pdf>
- Monjas Casares, M. I. (2007). *Cómo promover la convivencia: PAHS (Programa de Asertividad y Habilidades Sociales)*. Valladolid, España: CEPE.
- Montanez Torres, M. (2015). La educación como derecho en los Tratados Internacionales: Una lectura desde la educación inclusiva. *Revista de Paz y Conflictos*, 243-265.
- Montes Samayoa, C. A. (2015). *La imagen estética, el juego y la fiesta como generados de un orden no represivo*. México: UNAM.
- Ocadiz Parra, I. (s.f.). *UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO*. Obtenido de UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO: <https://www.uaeh.edu.mx/scige/boletin/atotonilco/n3/m2.html#:~:text=El%20aprendizaje%20vicario%20u%20observacional,la%20adquisici%C3%B3n%20de%20respuestas%20nuevas.>

- Ojeda, A. M. (11 de mayo de 2020). *UNICEF*. Obtenido de UNICEF: <https://www.unicef.org/chile/comunicados-prensa/unicef-participa-en-seminario-junto-mineduc-y-unesco-sobre-el-impacto>
- Palacios, Y. (Diciembre de 2010). *SCIELO*. Obtenido de SCIELO: [http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1010-29142010000300013&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1010-29142010000300013&lng=es&tlng=es)
- Pantoja Vallejo, A. (2005). *La gestión de conflictos en el aula. Factores determinantes y propuestas de intervención*. Madrid: Fer/Edigrafos.
- Pantoja, A. (2005). *PSICOPEDIA*. Obtenido de PSICOPEDIA: [https://psicopedia.org/wp-content/uploads/2015/12/gestion\\_conflictos\\_aula.pdf](https://psicopedia.org/wp-content/uploads/2015/12/gestion_conflictos_aula.pdf)
- Pérez, V., & Amador, L. (2011). *PEDAGOGÍA SOCIAL. REVISTA INTERUNIVERSITARIA*. Obtenido de PEDAGOGÍA SOCIAL. REVISTA INTERUNIVERSITARIA: <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=135022618008>
- Pico Martínez, I. (2017). *Psicopico*. Obtenido de Psicopico: <https://psicopico.com/la-inteligencia-emocional-definicion-historica/>
- Plataforma de la Infancia, España. (s.f.). *Plataforma de la Infancia, España*. Obtenido de Plataforma de la Infancia, España: [https://plataformadeinfancia.org/derechos-de-infancia/la-convencion-de-los-derechos-de-la-infancia/?gclid=CjwKCAjw\\_Y\\_8BRBiEiwA5MCBJv5pp54cgeQ\\_nPGs-NFOpmCg42zIHZFiwuucVQy9FIVlrGj8BREoXBoCAPQQAvD\\_BwE](https://plataformadeinfancia.org/derechos-de-infancia/la-convencion-de-los-derechos-de-la-infancia/?gclid=CjwKCAjw_Y_8BRBiEiwA5MCBJv5pp54cgeQ_nPGs-NFOpmCg42zIHZFiwuucVQy9FIVlrGj8BREoXBoCAPQQAvD_BwE)
- PNCE. (2017). Programa Nacional de Convivencia Escolar. *Documento Base*. México, D.F.: SEP.
- PNCE. (Marzo de 2018). Informe Nacional de Resultados. *INFORME NACIONAL DE RESULTADOS, EVALUACIÓN INTERNA*. México, D.F.: PNCE.
- PRECEDEN. (s.f.). *PRECEDEN*. Obtenido de PRECEDEN: [www.preceden.com/timelines/172178-reformas-educativas-1970-2013](http://www.preceden.com/timelines/172178-reformas-educativas-1970-2013)

- Prensky, M. (2013). *Academia*. Obtenido de Academia: [https://www.academia.edu/25115806/Ense%C3%B1a\\_a\\_nativos\\_digitales](https://www.academia.edu/25115806/Ense%C3%B1a_a_nativos_digitales)
- Regalado, N. P. (2012). El currículo de la Educación Básica en México: Un proyecto educativo flexible para la atención a la diversidad y el fortalecimiento de la sociedad democrática. *REICE, Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 149-163.
- Reyes Gómez, M. (2004). *CEO (Centro de Estudios de Opinión)*. Obtenido de CEO: [http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/2536/1/CentroEstudiosOpinion\\_conceptostallerparticipativo.pdf](http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/2536/1/CentroEstudiosOpinion_conceptostallerparticipativo.pdf)
- Rodríguez, R. L. (22 de OCTUBRE de 2018). *LA MENTE ES MARAVILLOSA*. Obtenido de LA MENTE ES MARAVILLOSA: <https://lamenteesmaravillosa.com/5-frases-de-albert-bandura-sobre-el-aprendizaje-social/>
- Roldán, M. J. (11 de agosto de 2018). *ETAPA INFANTIL*. Obtenido de ETAPA INFANTIL: <https://www.etapainfantil.com/por-que-nino-se-vuelve-violento>
- Romero, C. (2018). *Hacer de una escuela, una buena escuela*. Buenos Aires: Aique Grupo Editor.
- Romero, G. C. (2016). La Pregunta de Investigación. *UNIFE*, 26-31.
- Rosas Peña, M. (2017). *Adquisición de habilidades de crianza positiva en profesionales de la salud*. México: UNAM Facultad de Psicología.
- Ruiz Gutiérrez, M. (03 de julio de 2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Santander, España.
- Salamanca, L. J. (2012). *Desarrollo de Habilidades Sociales en niños y niñas de 0 grado a través del juego*. Bogotá, Colombia.
- Sales, A., & Moliner, O. y. (2001). Actitudes hacia la diversidad en la formación inicial del profesorado. *Revista Electrónica Interuniversitaria De Formación De Profesorado*, 1-7.



- SEP. (2004). *Programa de Educación Preescolar*. México: SEP.
- SEP. (2011). *PEP 2011*. México: SEP.
- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar*. Mexico: SEP.
- SEP. (2017). *Aprendizajes Clave, Plan y Programas de estudio para la Educación Básica*. Ciudad de México: CONALITEG.
- SEP. (2017). *Plan y Programas de Estudio Orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Educación Preescolar. Aprendizajes Clave*. Ciudad de México: SEP.
- SEP. (30 de octubre de 2019). *CIFE Centro Universitario*. Obtenido de CIFE: <https://cife.edu.mx/recursos/2019/10/30/perfil-docente-directivo-y-de-supervision-marco-para-la-excelencia-en-la-ensenanza-y-la-gestion-escolar-dirigidas-al-aprendizaje-y-el-desarrollo-integral-de-todos-los-alumnos/>
- SEP. (8 de Junio de 2020). *Guía de Trabajo. Sesión Ordinaria de Cierre del Ciclo Escolar ante COVID-19*. México, D.F, México: SEP.
- Sosa Palacios, S. S. (ENERO-JUNIO de 2020). *SCIELO PERÚ*. Obtenido de SCIELO PERÚ: [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682020000100040&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2219-71682020000100040&script=sci_arttext)
- Tedesco, J. C., Opertti, R., & Amadio, M. (Junio de 2013). *UNESCO*. Obtenido de UNESCO: <https://unesdoc.unesco.org/images/0022/002213/221328s.pdf>
- Tenti, E. (1988). *El arte del buen maestro*. México: Pax México.
- UNAM. (29 de octubre de 2019). *UNAM*. Obtenido de UNAM: [http://www.planeducativonacional.unam.mx/CAP\\_00/Text/00\\_05a.html](http://www.planeducativonacional.unam.mx/CAP_00/Text/00_05a.html)
- UNESCO. (2002). *Formación docente: un aporte a la discusión. La experiencia de algunos países*. Santiago, Chile: Ed. Andros Ltda.

UNIVERSIDAD AMERICANA DE EUROPA. (28 de septiembre de 2021). Obtenido de UNIVERSIDAD AMERICANA DE EUROPA: <https://unade.edu.mx/que-son-las-tic/>

UPN. (1994). *El juego, Antología Básica*. México: UPN.

Vázquez Martínez, S. (2007). *Dialnet*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2470992>

Vargas, S. E. (2014). *El Papel de la Política Educativa. Acento*.

Vázquez, S. (9 de Diciembre de 2021). *GoStudent*. Obtenido de GoStudent: <https://insights.gostudent.org/es/diana-baumrind-teoria-estilos-de-crianza>

Velarde Arcos, M. P., & Ramírez Flores, M. J. (2017). *Efectos de las prácticas de crianza en el desempeño cognitivo en niños de edad preescolar*. Santiago, Chile.

Velázquez, E., & Lino, M. (22 de julio de 2018). *Animal Político*. Obtenido de Animal Político: <https://www.animalpolitico.com/2018/07/depresion-2020-discapacidad-mexico/>

Vergara, C. (14 de Septiembre de 2017). *Actualidad en Psicología*. Obtenido de Actualidad en Psicología: [www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social/](http://www.actualidadenpsicologia.com/bandura-teoria-aprendizaje-social/)

Villaquirán Hurtado, A. F., Ramos, O., Jácome, S. J., & Meza, M. d. (31 de Agosto de 2021). *Scielo*. Obtenido de Scielo: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0120-87052020000400051](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0120-87052020000400051)

Vygotsky, L. (1968). *Zona de desarrollo próximo; una nueva aproximación*. México: Grijalbo.

# Anexos

## Anexo 1

ESCALA DE HABILIDADES SOCIALES														
Ítem	0= nunca, 1= casi nunca, 2 = algunas veces y 3 = frecuentemente													
ALUMNO(A)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
ATAR	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	2	2
JAAG	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2
AGAS	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
LGCA	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1
UJCB	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	1
IMCG	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1
HGA	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1
PGGA	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1
GGR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
LGGR	1	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1
LGMR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
DRC	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1
MPC	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1
RRC	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
MRG	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2
FRH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
WRS	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
DISA	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2
FYSA	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1
CHSF	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1
BGGG	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
ESP	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2
KMSR	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
JRGC	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
TRDLR	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2

1. Sonríe y ríe con los otros niños.
2. Juega con diferentes niños.
3. Intenta comprender el comportamiento de otro niño ("¿por qué lloras?").
4. Sigue las instrucciones de los adultos.
5. Hace amigos fácilmente.
6. Consuela a otros niños cuando están molestos.
7. Arregla su desorden cuando se lo piden.
8. Sigue las reglas.
9. Comparte juguetes u otras pertenencias.
10. Intercambia juguetes u otros objetos.
11. Es seguro/a en situaciones sociales.
12. Reacciona de forma apropiada cuando le corrigen.
13. Es sensible a los problemas de los adultos ("¿estás triste?").
14. Demuestra afecto a otros niños.

Escala de Merrell (adaptada al contexto)

## Anexo 2

**ASPECTO AFECTIVO SOCIAL**

¿CÓMO ES SU CARÁCTER? cuando no le gusta algo se enoja

¿QUÉ LO ALTERA (ENOJA/ENTRISTECE)? que no le den lo que quiere

¿CÓMO ACTÚA CUANDO ESTA ASÍ? llora grita

Y USTED ¿COMO INTERVIENE O REPRENDE? si tiene razon le doy lo que quiere

¿SABE EL NIÑO QUÉ LE GUSTA Y QUÉ NO? si si sabe

¿QUÉ ES LO QUE MÁS LE GUSTA HACER? jugar en la arena y con agua

¿QUÉ SE LE DIFICULTA HACER? ponerse la ropa

¿COMUNICA LO QUE QUIERE? si

¿COMUNICA LO QUE SIENTE? si

RECONOCE DIFERENTES ESTADOS DE ÁNIMO: ALEGRÍA TRISTEZA MIEDO ENOJO

¿QUÉ LE CAUSA ALEGRÍA? pasear ¿QUÉ TRISTEZA? \_\_\_\_\_ ¿QUÉ MIEDO? \_\_\_\_\_

ACEPTA JUGAR CON OTROS NIÑOS: si ¿QUIÉNES? \_\_\_\_\_

¿HACE AMIGOS CON FACILIDAD? si

¿COMPARTE SUS PERTENENCIAS Y JUEGOS? si

RECONOCE LO QUE PUEDE HACER CON AYUDA si SIN AYUDA \_\_\_\_\_ LA PIDE si

¿QUE RESPONSABILIDADES TIENE SU HIJO EN CASA? si Recoger la basura

¿JUEGA CON SU HIJO? si ¿A QUÉ? ase cosquillas TIEMPO: 5 a 10 minutos

Favor de anotar con toda honestidad y lo más específico posible, los datos arrojados de esta entrevista SON CONFIDENCIALES y permitirán conocer mejor a su hijo y servirá como apoyo para su desarrollo y aprendizaje en el aula.

Entrevista a madres de familia

### Anexo 3

1. Cree que está bien usar la fuerza para educar  
Si  No ( )

2. Suele decir Las cosas se hacen como yo digo porque yo soy su papá/mamá y eso no tiene discusión  
Si ( ) No

3. Suele satisfacer los caprichos de tu pequeño con tal de que no tener que lidiar con una patataleta o un berrinche  
Si  No ( )

4. Le cuesta trabajo decirle a sus hijos "no"  
Si ( ) No

5. A veces gritas o usas frases duras e hirientes para que tus hijos te obedezcan  
Si  No ( )

6. Conoce a los amigos de tus hijos  
Si  No ( ) Primos

7. Guía con amor a tus hijos para que identifiquen las consecuencias de sus comportamientos negativos hacia los demás  
Si  No ( )

8. Teme que al demostrar afecto a tus hijos pierda autoridad frente a ellos  
Si ( ) No

9. Piensa que una forma de demostrarles afecto a sus hijos es satisfacer todas sus exigencias y necesidades  
Si  No ( )

10. Platica con sus hijos, eres flexible, cuando es apropiado.  
Si  No ( )

11. No corriges a tus pequeños porque piensas que "puedes traumatizarlos" o porque no quieres generar conflictos innecesarios  
Si  No ( )

12. Hay reglas establecidas en casa  
Si  No ( )

13. Hay consecuencias cuando no se cumplen las reglas  
Si  No

14. Se concentra demasiado en sus preocupaciones o en tus obligaciones laborales y eso hace que no quede tiempo para ocuparse de tus pequeños  
Si  No ( )

15. Permite que su hijo se exprese y diga lo que siente  
Si  No ( )

16. Cuando pasa tiempo con sus hijos sueles revisar el celular, contestar correos o llamadas y resolver otros asuntos pendientes  
Si  No ( )

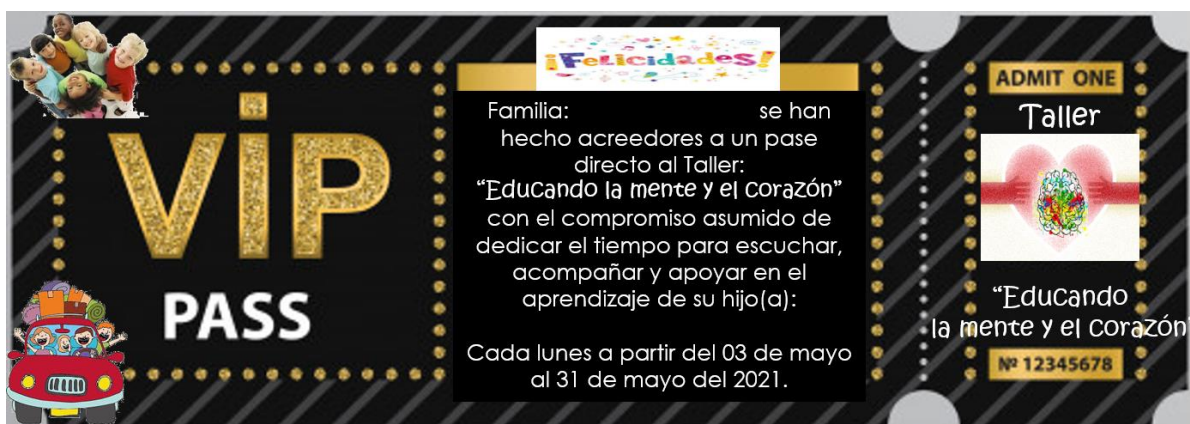
17. En casa, también los niños opinan de las decisiones que se toman  
Si ( ) No

\_\_\_\_\_  
NOMBRE Y FIRMA DEL PADRE, MADRE O TUTOR

27-Ago-20  
\_\_\_\_\_  
FECHA

Test de crianza aplicado a madres de familia

## Anexo 4



Acceso VIP al Taller

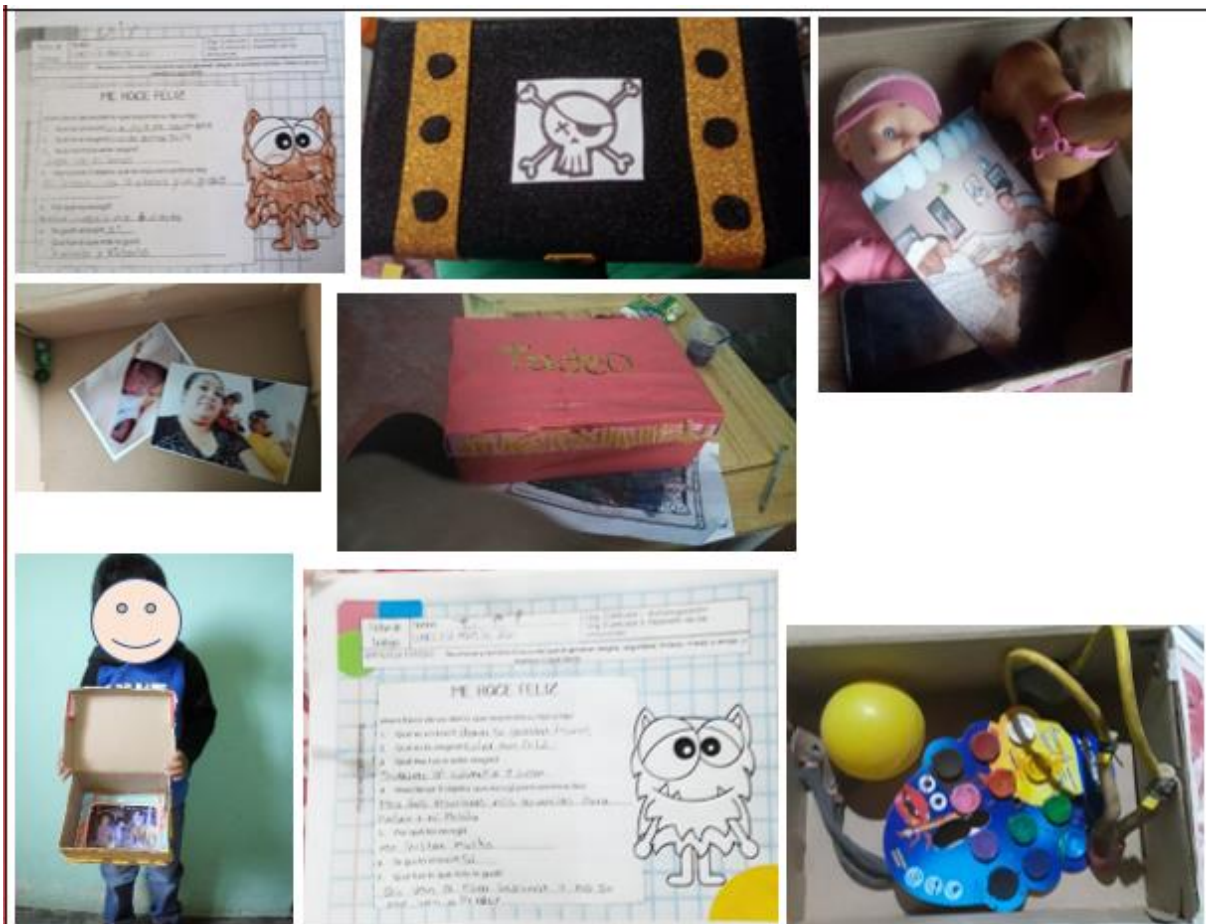
## Anexo 5



Negociación: Presentación a Padres de Familia



## Anexo 6



Evidencias el Baúl de la Alegría

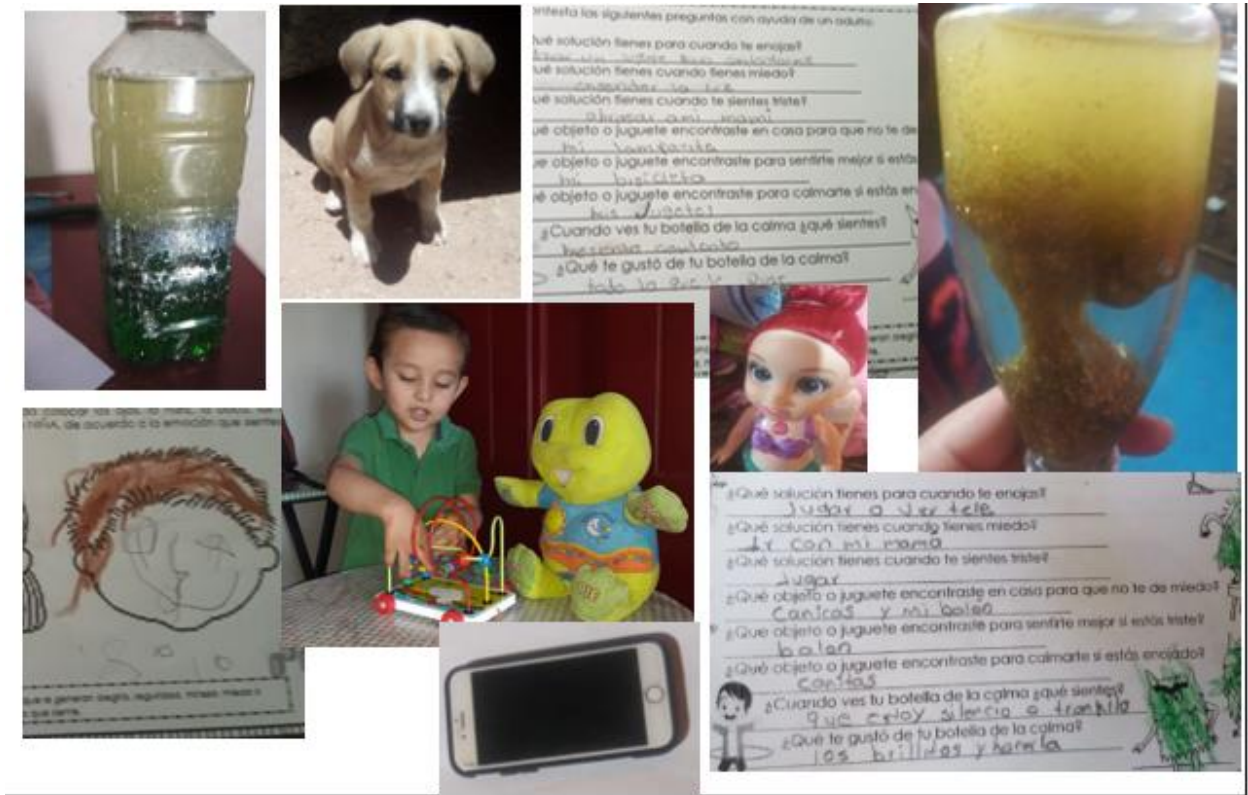


## Anexo 7



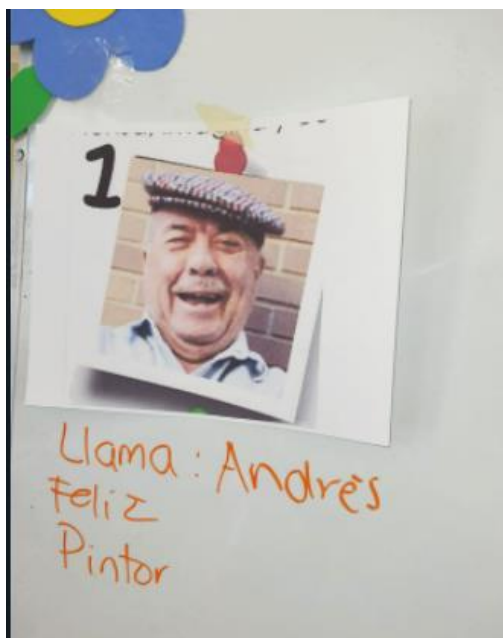
Evidencias el Bote de la Furia

## Anexo 8



Evidencias Veo, Veo: Soluciones

## Anexo 9



Evidencias Juego de las emociones

Anexo 10



El Foro de mis emociones