
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

**Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del
Aula Escolar.**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

Que para obtener el título de:

Licenciado en Intervención Educativa

Presenta:

Paola Castellanos Trujillo

Teziutlán, Pué; Junio 2023.



Secretaría
de Educación
Gobierno de Puebla

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL



UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

**Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula
Escolar.**

PROYECTO DE INTERVENCIÓN E INNOVACIÓN

Que para obtener el título de:

Licenciada en Intervención Educativa

Presenta:

Paola Castellanos Trujillo

Co-Asesores:

Mayra Hernández Gómez

Montserrat Matilde Hernández Méndez

Teziutlán, Pué; Junio 2023.



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE PUEBLA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 212 TEZIUTLÁN

DICTAMEN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

U-UPN-212-2023.

Teziutlán, Pue., 05 de Junio de 2023.

C.
Paola Castellanos Trujillo
Presente.

En mi calidad de Presidente de la Comisión de Exámenes Profesionales y después de haber analizado el trabajo de titulación, alternativa:

Proyecto de Intervención e Innovación

Titulado:

"Taller Lúdico para fomentar la convivencia socioafectiva dentro del aula escolar"

Presentado por usted, le manifiesto que reúne los requisitos a que obligan los reglamentos en vigor para ser presentado ante el H. Jurado del Examen Profesional, por lo que deberá entregar un ejemplar en digital rotulado en formato PDF como parte de su expediente al solicitar el examen.



Atentamente
"Educar para Transformar"

Lic. Yuneri Calixto Pérez
Presidente de la Comisión

YCP/sc*

DEDICATORIA

A Dios, por llenarme de fortaleza para seguir adelante ante cualquier adversidad.

A mi madre, Cirina, por darme el amor, motivación y ejemplo suficiente para impulsar mi carrera y hacer realidad mis metas.

A mis hermanos, por darme su apoyo moral en las etapas difíciles, espero que mi ejemplo les sirva para luchar por sus sueños.

A Emilio, por brindarme su apoyo y consejos para culminar mi carrera.

A mi abuelita, Reina, por creer en mí, por ponerme en sus oraciones para que tenga éxito en mi carrera profesional.

A mi Tía, Guillermina, por llenarme de consejos y motivarme a terminar la Licenciatura.

A mis compañeras de tesis, por apoyarnos y animarnos mutuamente en la elaboración de este proyecto que nos dará pie a nuestro éxito profesional.

Y sobre todo, a todos y cada uno de mis asesores, que día con día iluminaron mi camino a seguir para alcanzar el éxito.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I. MARCO CONTEXTUAL

1.1 Contextualización del problema.....	9
1.2 Diagnóstico.....	13
1.3 El problema derivado del diagnóstico y su ámbito de oportunidad.....	16

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1 La Educación Inicial y Preescolar en México.....	21
2.2 La Intervención Educativa en el campo de la Educación Inicial y Preescolar.....	23
2.3 Teoría del Problema.....	26
2.4 Fundamento Teórico de la Estrategia de Intervención.....	29
2.4.1 Teoría Sociocultural de Lev Vigotsky.....	31
2.4.2 Teoría del Método Montessori.....	32
2.4.3 Taller Lúdico de Ezequiel Ander Egg.....	33
2.5 La evaluación en el campo de la intervención.....	35

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma de la Investigación.....	38
3.2 Enfoque de la Investigación.....	40
3.3 Diseño de la Investigación.....	42
3.4 Técnicas de Recopilación de Información.....	44

CAPÍTULO IV. PROYECTO DE INTERVENCIÓN

4.1 Fundamentación del proyecto.....	48
4.2 Estrategia de Intervención y Plan de Evaluación.....	50
4.3 Impacto del Proyecto.....	54
4.4 Balance General.....	55
4.5 Retos y Perspectivas.....	56

CONCLUSIÓN

BIBLIOGRAFÍA

APÉNDICES

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

La primera infancia es aquella etapa de la vida humana en la que los bebés, niñas y niños, construyen su aprendizaje a partir de experiencias diarias, que los ayuda a formar las bases de un comportamiento posteriormente adulto, es decir, lo que aprendan durante esta etapa, repercutirá directamente en su conducta como persona adulta, por este motivo, surge la importancia de brindar un acompañamiento de calidad a los procesos de aprendizaje propios de esta etapa, para que así se puedan obtener bastos beneficios en el desarrollo integral de los niños y formar mejores seres humanos.

Aunado a esto, se presenta el siguiente proyecto de desarrollo educativo, el cual se desarrolla y se lleva a cabo dentro de una institución educativa, que lleva por nombre Preescolar de Guardería Traviosos. El inicio de este proyecto, lo marca la observación, dicha acción, deriva la detección de áreas de oportunidad, así como necesidades que deben ser atendidas, en este punto, se diagnostica en primera instancia un problema en el sujeto de estudio, así, derivado de un análisis contextual, se determina que la principal necesidad atender, es la falta de autorregulación emocional en niñas y niños de 4 a 5 años de edad, ya que, durante la convivencia dentro del aula, ellos experimentan diversos disgustos, reaccionando de una forma negativa para la sana convivencia.

Ahora bien, el papel del interventor educativo, es diagnosticar problemáticas, diseñar una propuesta de solución para después aplicarla y evaluarla, y esta metodología es la que se describe en los siguientes capítulos, pero para que un interventor educativo, guíe su propuesta de solución, es necesario que se pregunte qué, cómo, a través de qué y para qué va a ejecutar un proyecto, por ello, se presenta la siguiente pregunta detonadora que marcará la guía de la estrategia de

intervención ¿Cómo fomentar la autorregulación en niñas y niños del segundo grado de Preescolar de Guardería Traviesos, para favorecer una convivencia sana y pacífica dentro del aula escolar?

De esta manera, se entiende que la autorregulación emocional, es aquella capacidad de responder a las demandas continuas del entorno, de tal manera que se logren reconocer, gestionar y controlar las reacciones que provoquen las emociones, es por ello, que este tema hace hincapié a una inteligencia emocional que permita dicha autorregulación emocional, y es que como bien lo dice Daniel Goleman (1995), la inteligencia emocional, es la más importante de todas, ya que permite forjar relaciones empáticas, resolver conflictos y expresar los sentimientos, teniendo esta parte, es posible potenciar aún más las demás capacidades del niño (p.112).

Para el desarrollo de este proyecto, se lleva a cabo una metodología con enfoque cualitativo, ya que se parte de datos descriptivos para desarrollar la comprensión, conceptualización y teoría de la delimitación de un problema, posteriormente se realiza un trabajo de campo, en el cual se ejecuta un diagnóstico acompañado de técnicas e instrumentos que darán paso análisis e interpretación de datos, para esto se aplican guías de observación, entrevistas, cuestionarios, etc. Posterior a ello, se realiza el diseño de la propuesta de intervención, para después aplicarla y evaluar los resultados obtenidos, por estas acciones, son por las que se utiliza una investigación acción participante.

De acuerdo a esto, el objetivo general de este proyecto, es diseñar un taller lúdico para favorecer la autorregulación de emociones y esto conlleve a una sana convivencia escolar, en el primer capítulo, se describe el contexto externo, interno y áulico del sujeto de estudio, así como el diagnóstico utilizado, en el segundo capítulo, se abordan las teorías principales que sustentan la propuesta de intervención, el tercer capítulo describe la metodología utilizada y el cuarto capítulo contiene la estrategia de intervención. Una prueba de lo acertado de la intervención educativa es la felicidad del niño.



CAPÍTULO

I

MARCO CONTEXTUAL

El presente capítulo contiene un acercamiento hacia la descripción de la realidad en la que se encuentra el objeto de estudio y como se determina el problema a solucionar, es decir, posee aquellos factores y características del contexto externo, del contexto interno y del contexto áulico que derivan los problemas y necesidades prioritarios a atender, describe que aspectos resaltantes del contexto influyen directamente en el objeto de estudio dando lugar a un problema en específico.

1.1. Contextualización del problema.

Para el inicio de este Proyecto de Desarrollo Educativo es necesario partir de un análisis de la realidad, lo cual refiere pensar de una manera lógica sobre lo que existe, en las igualdades o diferencias que se manifiestan entre los individuos, para esto, es necesaria una búsqueda de elementos de análisis, como lo son los elementos descriptivos, estructurales, funcionales, estadísticos, culturales, normas y valores en el lugar en el que se encuentra inmerso el objeto de estudio, ya que el conocimiento sobre el contexto tanto externo, interno y áulico, lleva directamente a un dominio de la situación, es decir, si se conocen las características existentes del objeto de estudio, se puede emprender la planificación de un proyecto orientado a solucionar o mejorar la situación real y presente.

El estudio del contexto externo como aquel análisis de la realidad que sitúa al investigador en una posición de receptividad para después emitir lo que haya encontrado, este análisis se vincula con la interrogación de los fenómenos de la realidad, a partir de la focalización en algún acontecimiento mínimo pero indispensable para iniciar el análisis y dar respuesta a diversas cuestiones desde una aportación científica (Alfonso Francia, 1993, pp.17-46).

En adición a este mismo tema, la observación es el primer paso, es el punto de partida para conocer el camino por el cual se va a transitar, por decirlo de una manera coloquial, la observación es aquel método utilizado para registrar la información, clasificarla y consignarla, ya que permite

obtener datos cuantitativos y cualitativos, además de observar características o factores ambientales, misma que ayuda en el sentido de eliminar sesgos y ambigüedades, ya que se registra información verídica. En este proyecto, se realiza el uso de una observación participante para obtener información pertinente a cerca del contexto externo, el cual radica en el Municipio de Chignautla, Puebla.

La observación participante permite que el investigador se involucre en la actividad del objeto de estudio, de esta manera, la observación se realiza mediante un instrumento de observación sistemática que incluye los aspectos a tomar en cuenta en la investigación, por lo que, gracias a una guía de observación, se identifican los aspectos sociales, culturales, económicos y educativos del municipio de Chignautla. De acuerdo a la categoría geográfica, es un lugar que forma parte de los 217 municipios del Estado de Puebla, su nombre significa “Las Nueve Aguas Abundantes” y posee una población de 7, 526 habitantes, se ubica al noreste del Estado y es perteneciente a la Región de Teziutlán, colindando de esta manera con Hueyapan, Atempan, Tlatlauquitepec, Cuyoaco y Xiutetelco.

Este Municipio cuenta con un clima mayormente nublado y lluvioso, donde su temperatura varía de 5°C a 23°C y su relieve se caracteriza por contar con llanuras, como el conocido “Cerro de Chignautla”, de esta manera, se concluye que la mayoría de los niños y niñas faltan regularmente a la escuela por el cambio climático, es decir, cuando se presentan fuertes lluvias o temperaturas muy bajas. En cuanto a la Categoría Económica, Chignautla es un Municipio en el que su principal fuente de trabajo refiere la producción de textiles, de igual forma, la población se dedica al campo, donde se cultiva principalmente el maíz, frijol, papa y aguacate, del mismo modo, el comercio es la principal actividad económica que muchos de los habitantes realizan en este municipio, por lo que se aprecia en la guía de observación, los padres de los niños y niñas que asisten al Preescolar de Guardería Traviosos, son hijos de personas que trabajan largas jornadas en fábricas textiles, por

lo que durante las tardes, los niños son cuidados por personas externas, las cuales no son los padres, siendo éstas niñeras o familiares como los abuelos o tíos, suscitando así la falta de límites en los niños y niñas, la falta de seguimiento de reglas y la falta de un correcto acompañamiento en casa para que los niños puedan aprender a conocerse y autorregularse.

Ahora bien, de acuerdo a la categoría cultural, Chignautla es un municipio perteneciente a la región en la que antiguamente se asentaron los totonacos, otomíes y mazatecos, razón por la que en esta área aún existen pequeñas familias que conservan su origen indígena y un idioma Náhuatl. A lo largo del tiempo, la gente ha mantenido sus costumbres religiosas y culturales, celebrando cada año la peregrinación hacia la escultura de Cristo Rey en el Cerro de Chignautla, y sus danzas prehispánicas como los quetzales o guacamayas, los Santiagos, los Paxtles, los Coreos, los Toreadores, los Negritos, los Tecotines, los Papeleros, las Coyoleras, la Loa y los Pilatos.

Es necesario mencionar, que en la actualidad se suscitan consecuencias por la contingencia que se llevó a cabo a causa de la Pandemia por el coronavirus (COVID-19), que inició en Wuhan, China el 31 de diciembre de 2019, dicho dato histórico, es algo que sin duda ha marcado la vida de todos los seres humanos, ya que se llevaron medidas y grandes modificaciones en lo que se conocía como una vida normal, desde cerrar instituciones, implementar clases en línea, cerrar negocios, y especialmente el no salir de casa, es este grande efecto, donde la realidad de todos es la readaptación, después de una vida con miedo e incertidumbre y especialmente a aquellos niños que no tenían acceso a la convivencia con otros, ya que en el presente es el principal aspecto que se les dificulta, la interacción con sus compañeros para llevar a cabo una sana convivencia y el aprendizaje entre pares.

Respecto al ámbito educativo, Chignautla cuenta con guarderías, preescolares, primarias, secundarias y bachilleratos públicos y privados, este municipio en educación básica cuenta con 71 escuelas de las cuales 3 son de nivel inicial, 27 abarcan Preescolar, 23 de Primaria, 7 secundaria, 7

media superior y las restantes son superior o formaciones para el trabajo, según el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI) (2020.p.10).

Ya que se conoce la realidad del contexto externo del municipio de Chignautla, es necesario conocer el contexto interno del objeto de estudio, es decir, las características de la institución, la cual lleva por nombre “Preescolar de Guardería Traviesos”, ubicada en la Colonia Sección Tercera Sin Número, C.P. 73950, es una institución reconocida por sus 22 años de trayectoria y servicio con Clave de Trabajo 21SDI0023J Sector 04, su modalidad es matutina, recibe a los menores desde las siete de la mañana hasta las cinco de la tarde, contando con un horario especial de nueve de la mañana a doce del mediodía para realizar las clases pertenecientes al Plan y Programa de Estudios de la Secretaría de Educación Pública (SEP) del nivel educativo de Preescolar.

Después de haber aplicado una guía de observación (Ver Apéndice B), se conoce que la población de esta institución incluye a bebés, niños y niñas desde cuarenta y tres días de nacidos, hasta los seis años de edad, contando así con una población de ciento doce alumnos, tomando en cuenta que la mayoría de los infantes son los hijos de madres solteras, profesionistas y trabajadores. La institución cuenta con dos directoras, dos auxiliares administrativos, tres maestras de Preescolar, cinco jefas de servicio, diez asistentes educativos, dos auxiliares de cocina, cuatro auxiliares de limpieza, dos vigilantes y un chofer. Su infraestructura está compuesta por dos plantas, en las cuales se encuentran, tres aulas para los grados preescolares, tres salas de atención para maternales y dos salas de atención para lactantes. Se cuentan con dos áreas verdes, patio de juegos, una biblioteca, dos comedores, dos direcciones, enfermería, bodega y un auditorio propio de la institución.

De acuerdo al contexto áulico de este proyecto, el objeto de estudio es el segundo grado de preescolar, ya que ha sido el grupo observado desde el ciclo escolar anterior 2021-2022, este grupo cuenta con 22 alumnos, con 9 niñas y 13 niños. En esta instancia, se realiza continuamente la técnica de observación participante, utilizando instrumentos como guías de observación para

identificar de manera oportuna los principales problemas y necesidades de los aprendientes, los niños y niñas, se han esforzado por readaptarse a una nueva normalidad después de una contingencia, en la que solo se mantenían en sus casas, sin interacción con otros niños, algunos solos, algunos sin la vigilancia y educación de sus padres, lo que provoca una dura readaptación en su nueva convivencia escolar con sus compañeros.

Por otro lado, retomando la información proporcionada por la docente, es necesario mencionar que cada alumno posee una capacidad diferente para adquirir los nuevos conocimientos, en otras palabras, el tiempo que un niño o niña tarda en aprender e interiorizar los conocimientos, puede ser rápido, moderado o lento, por lo que la docente menciona que la mayoría de alumnos poseen un ritmo de aprendizaje moderado, que en su caso, hay niños que poseen un ritmo de aprendizaje lento, derivado al atraso que se suscitó por la contingencia de pandemia Covid-19.

1.2 Diagnóstico.

Es bien sabido que la Intervención Educativa tiene que ver con la resolución de diferentes problemáticas, ya que la Intervención da respuesta y atención a las necesidades que surgen en un entorno social. Para que un Interventor Educativo pueda reconocer las necesidades que existen dentro de una sociedad, es necesario que lleve a cabo un diagnóstico, en donde derivado del lenguaje griego “diagnostikós”, que por su prefijo “dí” significa “a través”, y “gnosis”, “conocimiento”, significa “apto para conocer”. En general, hace referencia al análisis que se realiza para determinar cualquier situación y cuales se determinan como sus tendencias. El diagnóstico es un estudio previo a toda planificación o proyecto, que consiste en recopilar y tratar información relevante del tema a tratar, con el fin de comprender su funcionamiento y así poder identificar debilidades y fortalezas.

La intervención es un efecto trascendental sobre la vida cotidiana, imponiendo un orden y la implementación de proyectos, además de que permite construir e incluir a los

participantes dentro de un conflicto. Es por esto que analizar la realidad y realizar un diagnóstico, son actividades de carácter sistemático que van más allá de comprender y explicar el funcionamiento de la realidad, el diagnóstico pasa a ser una herramienta muy útil para definir los alcances de la intervención (Rubio, 2004, p.53).

El diagnóstico permite determinar las necesidades del contexto social y definir cuál de ellas tendrá prioridad para la resolución, así mismo, permite una comparación entre una situación actual y la situación ideal, en la cual todo funciona de manera óptima.

El conocimiento de lo viejo posibilita la construcción de una realidad nueva, considerando el pasado como constructor de sentidos. Ya que la intervención no agrega ni quita nada, sino que únicamente hace notar lo que los factores que conforman la realidad impiden visualizar, es decir, intervenir significa recuperar las relaciones interpersonales perdidas y que sumadas conduzcan a la reconstrucción de una nueva sociedad (Egg, 1995, p. 31).

De este modo existen diferentes tipos de diagnósticos, cómo lo es el diagnóstico social, comunitario, participativo, de animación sociocultural, socioeducativo y psicopedagógico. En este proyecto, se utiliza el diagnóstico socioeducativo, en el cual, el interventor educativo tiene la capacidad de generar descripciones y explicaciones a cerca de las características y particularidades tanto del contexto, como del objeto a diagnosticar, en este marco, cabe mencionar que el diagnóstico socioeducativo no tiene un autor como tal que lo haya impulsado, pero valga la redundancia, claramente es un diagnóstico derivado del diagnóstico social, por lo que se retoma al autor Ander Egg, quien explica que un diagnóstico social, es aquella etapa en donde se determinan las principales necesidades de un grupo social (1995,p.37).

También se retoma a Mollá, quien considera el diagnóstico educativo como un proceso de indagación, apoyado en una base epistemológica y cuyo objetivo es atender necesidades escolares(2001,p.23), además dicho diagnóstico integra el rol de la familia, al docente y alumno para la detección de problemas y necesidades, por lo dicho anteriormente, el docente tiene el poder

y el deber de potenciar los conocimientos, habilidades y capacidades de sus alumnos para llegar a un aprendizaje significativo con el que puedan dar solución a diversas tareas que se les presenten a lo largo de su vida diaria, así como de obtener la información propia a su rango de edad que les servirá de base para adquirir nuevos conocimientos en sus siguientes niveles educativos.

Por otro lado, el papel de la familia es el más especial, ya que como primer núcleo social de los alumnos, tiene la función de formar los primeros principios, normas y aprendizajes de los aprendientes, ya que en ella es donde se crean las primeras relaciones interpersonales, ideologías, hábitos y valores, los cuales formaran totalmente la personalidad de los niños, sin embargo, es tarea tanto de la institución como de la familia, trabajar en sintonía para lograr el correcto desarrollo de los discentes. En este caso, la función del Interventor Educativo es llevar a cabo un proyecto, en el cual se pueda establecer una crianza compartida, y así todos los agentes educativos implicados en la educación de los niños, trabajen en colaboración y corresponsabilidad.

Para realizar el diagnóstico socioeducativo, es necesario seguir las fases que este conlleva, la primera fase es la problematización, en la cual se detecta la principal necesidad del objeto de estudio, para ello se realiza una amplia investigación de la situación y posturas de alumnos, docentes y familias. Posteriormente, la fase dos, implica la planificación del diagnóstico, es decir, organizar los pasos e instrumentos que guiaran a la investigación, la fase tres, es la recopilación y colecta de toda la información sobre la situación del alumno y las causas más probables del problema, la fase cuatro, refiere a la propuesta de un plan de acción para solucionar el problema y la fase cinco, conlleva la implementación de la propuesta y la fase número seis, indica obtener las conclusiones del proyecto, es decir, determinar si se alcanzaron los objetivos y que hace falta para mejorar la propuesta y obtener mejores resultados.

1.3 El problema derivado del diagnóstico y su ámbito de oportunidad.

Retomando los apartados anteriores, la investigación se desarrolla en el segundo grado de Preescolar de Guardería Traviesos, con 22 alumnos matriculados, de los cuales nueve son niñas y trece son niños con una variación de edad de entre los 4 y 5 años de edad, dichos alumnos, de acuerdo a Piaget, se encuentran en el estadio de desarrollo preoperacional, en donde aprenden conceptos numéricos básicos, pensamientos simbólicos y las imágenes mentales. Piaget, señala que, a esta edad, los niños manifiestan impulsos básicos, emociones primarias ante situaciones de estrés (1993, p.67).

La práctica docente está guiada por las planeaciones semanales que realiza la docente, en donde incluye actividades diversas de acuerdo a temas relacionados a desarrollar los campos de formación académica que marca el Plan y Programa de estudios, como lo es Lenguaje y Comunicación, Exploración y comprensión del mundo natural y social, Artes y Educación Socioemocional, sin embargo, al aplicar una guía de observación (Ver Apéndice C), sobre el nivel de logro de los alumnos en cuanto a las Dimensiones de Desarrollo de la LIE, de acuerdo al desarrollo psicomotriz, los alumnos muestran una correcta coordinación al moverse y al imitar movimientos, a algunos se les dificulta la psicomotricidad fina en el uso de tijeras, pero es algo que se puede corregir con la práctica constante de ejercicios finos.

En adición a lo anterior, de acuerdo a su desarrollo cognitivo, los aprendientes muestran un gran sentido de exploración, identifican correctamente sus lugares, sus estantes, sus pertenencias y las de sus compañeros, anticipan algunos hechos, comprenden y realizan indicaciones y resuelven problemas básicos como buscar sus objetos perdidos, comer solos, guardar y sacar sus pertenencias, control de esfínteres, higiene personal, entre otros más. En el desarrollo del lenguaje, poseen un vocabulario amplio, saben expresar sus deseos verbalmente, así como todos entienden y responden

a actividades que la educadora les indica, además de que poseen una gran habilidad para manifestar sus opiniones y deseos no solo a través del ejercicio de reflexión para pensar lo que van a decir, sino que también lo comunican a través de trazos, sonidos y gestos.

En cuanto a su desarrollo socioemocional, se puede apreciar que los alumnos presentan un grado de confusión al identificar la emoción que sienten respecto a algún suceso trascendental en su día, además de que reaccionan de una manera agresiva cuando algún compañero les interrumpe en sus actividades, o sus deseos o caprichos no son cumplidos, algunos más lloran con facilidad de repente, del mismo modo, al aplicar una hoja de derivación a la docente (Ver Apéndice D), la docente expresa que los niños poseen un grado de dificultad para autorregular sus emociones ante situaciones de estrés tolerable durante la convivencia escolar, dando como prioridad a atender el área de Educación Socioemocional, enfocándose en el autoconocimiento.

En base a lo antes mencionado, después de aplicar dicha guía de observación, de acuerdo al desarrollo socio afectivo de los niños y niñas, se observa que se realizan actividades que involucran el conocimiento de las emociones, pero no se manejan estrategias de regulación de emociones. De este modo, Goleman afirma que la inteligencia emocional es necesaria para el dominio de otras destrezas (1988, p.43), por lo que, a partir de lo que afirma el autor y lo que realiza la educadora, es necesario incluir estrategias de regulación emocional para que los alumnos puedan desarrollar al máximo todas sus capacidades.

En el desarrollo cognitivo de los infantes, se observa que planean actividades que impulsan a los alumnos a utilizar todas sus herramientas para cumplir una tarea y superar retos, pero no hay estrategias para aquellos alumnos que no las realizan. Freud, expone que la mejor motivación innata del ser humano es sentir placer después de la ejecución de una actividad (1997, p.45) y Piaget, afirma que el juego forma parte de la inteligencia del niño (1996, p.51), porque representa la

asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, además de que el juego es una actividad que por instinto natural causa placer. En base a esto, y de acuerdo a lo observado y a las afirmaciones de los autores, se comprende que para motivar a los alumnos y logren los aprendizajes esperados es necesario incluir estrategias basadas totalmente en el juego, es decir, lúdicas.

Además de ello, dentro del desarrollo psicomotriz se observa que se emplean actividades de movimiento al aire libre, estimulaciones de psicomotricidad fina, pero no hay estrategias para los alumnos que muestran enojo y berrinche cuando éstas terminan. Piaget, afirma que la inteligencia se construye a partir de la actividad motriz de los niños (1974 p.79). En los primeros años de vida, hasta los siete años aproximadamente, la educación del niño es psicomotriz. Y Goleman afirma que la inteligencia emocional es necesaria para el dominio de otras destrezas (1986, p.113). A partir de ello se comprende que es necesario emplear estrategias de regulación emocional a partir de límites y disciplina empleando la libertad de movimiento y juego para que el alumno desarrolle su inteligencia emocional y por ende sus demás inteligencias.

Después, de acuerdo a la categoría del desarrollo del lenguaje, se aprecia que emplean ejercicios y estimulaciones para que los alumnos logren los aprendizajes esperados.

Los niños de 3 años poseen un vocabulario de más de 200 palabras, pueden hilar oraciones de 2 o 3 palabras, tener una conversación con al menos 2 intercambios y otras personas pueden comprender lo que dice el niño la mayor parte del tiempo (Piaget, 1986, p75).

Así, en este diagnóstico, se aprecia que los alumnos logran sus aprendizajes esperados, pero el problema primordial es el no saber reconocer las emociones primarias, lo que sienten y no saberlo expresar de la manera adecuada para evitar perjudicar la sana convivencia entre los alumnos. Es por ello que ante todo lo mencionado se delimita el problema de la falta de autorregulación

emocional, vinculado a la dimensión y campo formativo socioemocional. De acuerdo a lo anterior, surge la siguiente interrogante: ¿Cómo fomentar la autorregulación de emociones en niños y niñas del segundo grado de Preescolar de Guardería Traviesos, para favorecer una convivencia sana y pacífica dentro del aula escolar?

CAPÍTULO
II

MARCO TEÓRICO

El presente capítulo contiene una descripción inicial de lo que acontece a la Educación Inicial y Preescolar en México, las cuales a lo largo del tiempo han tomado importancia curricular en los modelos educativos por ser de gran importancia para el óptimo desarrollo integral en la primera infancia, más adelante describe el significado de la Intervención Educativa, así como las competencias profesionales que debe cumplir un profesionista en esta área, posteriormente se habla de la teoría del problema, en la que se hace un especial énfasis en la educación socioemocional.

En seguida, se abarcan las teorías que componen este proyecto de desarrollo educativo, en el cual, combinando una teoría psicológica, pedagógica y didáctica se respalda la propuesta de solución a la problemática identificada, pues se describe la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, la Teoría del Método Montessori y la Teoría del Taller Lúdico de Ezequiel Ander Egg. Finalmente se incluye el tema de la evaluación dentro del campo de la Intervención, en donde predomina la evaluación formativa, pues este proyecto se rige por un enfoque cualitativo y se desarrolla en un Preescolar.

2.1 La Educación Inicial y Preescolar en México.

Actualmente la educación inicial se reconoce como aquella acción o servicio educativo destinado a bebés, niños y niñas desde el nacimiento hasta los tres años de edad, su propósito es potencializar el desarrollo integral propiciando oportunidades para la interacción, comunicación, el desarrollo corporal, psicológico, socioemocional y cognitivo. En base a esto, la educación inicial atiende uno de los periodos más importantes en la vida del ser humano, que es la primera infancia, la cual, según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO), comprende desde el nacimiento hasta el ingreso a la Educación Primaria (2007, p.06).

En adición a lo anterior, la primera infancia se reconoce como una etapa crítica en la que el desarrollo de las habilidades cognitivas, motrices, sociales, emocionales y de comunicación suceden a un ritmo más acelerado que no vuelve a presentarse en la vida del ser humano, es decir, en la primera infancia los niños y niñas adquieren los conocimientos, habilidades y capacidades más trascendentales para el resto de su vida, además de que en la primera infancia se forman las bases de su comportamiento adulto. Por estos motivos anteriormente mencionados es que se deriva una importancia muy marcada en los cuidados, estímulos y acompañamiento que deben recibir los niños y niñas durante su Educación Inicial.

En este mismo sentido, la Educación Preescolar es la siguiente etapa de la Educación Inicial, la cual comprende de los 3 hasta los 6 años de edad, que, de igual manera, se define como aquel servicio educativo ofrecido a los niños y niñas para continuar elevando su desarrollo integral en aspectos biológicos, cognitivos, psicomotrices y socio afectivos, a través de experiencias pedagógicas y recreativas. En México antiguamente, la educación tanto inicial como preescolar eran consideradas solamente como aquellos cuidados de guarda para el cuidado y satisfacción de necesidades primarias de los bebés, niños y niñas, como es en el caso de guarderías, de la misma forma, la educación preescolar no era considerada como una educación obligatoria, sin embargo, actualmente el desarrollo integral de la niñez tiene un papel central en la política pública.

Por lo que según la secretaria de Educación Pública (SEP), la importancia de hacer obligatoria la educación preescolar en México se comenzó a discutir en el Congreso en el año 2001 y su obligatoriedad empezó a operar en el ciclo escolar 2004-2005. La obligatoriedad de la educación Preescolar trajo, además de un crecimiento de la matrícula, un replanteamiento en el sistema educativo, que sin duda ha derivado grandes beneficios en la educación de los ciudadanos (2017, p.59).

2.2 La Intervención Educativa en el Campo de la Educación Inicial y Preescolar.

La etimología de Intervención, del latín *interventio*, significa venir entre, es decir interponerse, por lo que esta palabra es sinónimo de mediación, de intercesión, de apoyo y cooperación pero sobre todo tiene que ver con aquel mecanismo regulador, ahora bien, por Intervención Educativa, según Spallanzani, se entiende como aquel conjunto de acciones con finalidad, planteadas con objetivos a conseguir en el contexto institucional específico, ella es la praxis que integra la acción, la práctica y la reflexión crítica, es la relación entre las dimensiones didácticas, psicopedagógicas y cognitivas, así como también las dimensiones organizacionales y de gestión para lograr la mediación, mejora o solución de problemas determinados (2001, p.30).

De acuerdo a Adalberto Rangel Ruiz, en México, la inclusión de la Intervención Educativa desde el 2002, ha significado la implementación de un programa educativo innovador en la historia del país, al incorporar la investigación con la intervención como un eje del diseño curricular para formar profesionales que estudien y propongan acciones sociales que coadyuven a enfrentar las complicaciones de la sociedad mexicana. Por otro lado, cabe mencionar que la Intervención Educativa se divide en dos formas de intervenir en la realidad educativa, las cuales son Intervención Socioeducativa y la Intervención Psicopedagógica.

La Intervención Socioeducativa es aquel plan de impacto social que planea y orienta por medio de actividades educativas a determinados grupos de individuos para dar soluciones a situaciones originadas dentro del contexto. Por otro lado, la Intervención Psicopedagógica plantea y da solución a necesidades de la educación dentro o fuera del plantel brindando ayuda a los individuos para enfrentar y resolver situaciones que se presenten dentro de su contexto. Así mismo, la Intervención Educativa, énfasis en Educación Inicial y Educación Preescolar, considerando la etapa de la primera infancia, posee cuatro dimensiones de desarrollo, las cuales son psicomotriz, cognitiva, del lenguaje, y socioemocional, que más adelante se describirán más a profundidad.

Retomando el espacio en el que se desarrolla este proyecto de desarrollo educativo, el cual es el segundo grado de preescolar, el Interventor Educativo desenvuelve el papel de investigador, interventor, especialista y canalizador. Ya que la tarea principal del Interventor es observar dentro del contexto todo lo que ocurra para después problematizar una situación que requiera atención. Posteriormente diagnostica el problema, diseña una propuesta de solución, considerando la viabilidad y factibilidad del plan de acción de acuerdo al problema, para finalmente ponerlo en marcha, evaluar los resultados y generar un codiseño de la propuesta si así lo amerita, en su caso, puede canalizar la situación a un especialista, si el problema no es de su aptitud, considerando sus competencias profesionales.

Ahora bien, las competencias profesionales de un Interventor Educativo refieren en primera instancia a la creación de ambientes de aprendizaje, es decir, la planeación y construcción de aquel espacio con materiales lúdicos y didácticos que, mediante una práctica pedagógica, generara una enseñanza y aprendizaje en el grupo, generando un aprendizaje significativo y una metacognición. Posteriormente, la realización de diagnósticos educativos, que conlleva a la aplicación de un procedimiento sistemático para conocer la realidad de una situación, aplicando métodos, técnicas e instrumentos de investigación.

También se incluye el diseño de programas y proyectos pertinentes para ámbitos educativos formales y no formales, lo que refiere a la creación de planes de acción y propuestas para la solución o mejora a situaciones de necesidad dentro de un determinado grupo social, ya sea dentro de una institución educativa o fuera de esta. El asesorar a individuos, grupos e instituciones a partir del conocimiento de enfoques, metodologías y técnicas de asesoría, que significa orientar el proceso de problematización, diagnóstico y planeación de acuerdo a metodologías de investigación que pueden ser investigación acción, etnografía, estudio de caso, entre otros.

Aunado a esto, el interventor también debe ser capaz de planear procesos, acciones y proyectos educativos holística y estratégicamente, es decir, debe analizar su objeto de estudio para diseñar una planeación que atienda sus principales necesidades, esto puede implicar la creación de una secuencia didáctica o inclusive un taller. El identificar, desarrollar y adecuar proyectos educativos que respondan a la resolución de problemáticas específicas, que es el proceso que inicia desde la observación, diagnóstico, planeación y evaluación.

El Interventor Educativo también es competente para evaluar instituciones, procesos y sujetos tomando en cuenta los enfoques, metodologías y técnicas de evaluación, es decir, el interventor educativo debe dominar todos los tipos de evaluación para poder valorar la situación del objeto de estudio y así comparar los logros como las áreas de oportunidad para así poder transformar el caso y diseñar una propuesta de codiseño o mejora de la situación. Y finalmente también debe poseer la competencia de desarrollar procesos de formación permanente y promoverla en otros, con una actitud de disposición al cambio e innovación, esto quiere decir, que el interventor educativo debe ser un profesionalista con vocación de mediar situaciones para alcanzar su mejora innovando en todo momento, para que de esta manera se pueda alcanzar una transformación significativa.

Todas estas competencias mencionadas anteriormente, las desempeña un profesionalista de la Intervención Educativa, en líneas de salida como educación de las personas jóvenes y adultos, educación inclusiva, educación intercultural, orientación educacional y gestión educativa, pero en una línea específica de la Educación Inicial y la Educación Preescolar, por incluirlas en la etapa de la primera infancia y dentro de un aula escolar, el Interventor Educativo, problematizara situaciones dentro de campos de acción que se dividen en cuatro dimensiones de desarrollo, primeramente la psicomotriz, incluye aquel desarrollo corporal y de movimiento de los niños y niñas para que con

movimientos y coordinación puedan alcanzar locomoción, equilibrio, estabilidad dando lugar a una independencia corporal.

En segundo lugar, la dimensión del desarrollo del lenguaje hace referencia a aquella ejecución de las prácticas sociales del lenguaje, que permitirá a los niños y niñas a comunicarse mediante su lengua materna, ya sea el español, la lengua indígena o la lengua de señas, a través de la oralidad y expresión para establecer relaciones con las personas que lo rodean, para transmitir ideas y deseos y sobre todo para generar aprendizaje. En seguida la dimensión cognitiva, se refiere a aquella asimilación y acomodación de conocimientos para que posteriormente los niños y niñas sean capaces de usar todas las herramientas a su alcance para soluciones retos y problemas que vivan a lo largo de su crecimiento.

Y como ultima dimensión, la socio emocional se enfoca especialmente a que los niños y niñas logren alcanzar su autorregulación, autoconocimiento, autonomía, empatía y colaboración para que sean capaces de desarrollar aquella inteligencia emocional que les permitirá interactuar y formar relaciones interpersonales sanas y propias de un ambiente armónico y enriquecedor. Recordando que la inteligencia emocional es el eje principal por el cual los niños y niñas serán capaces de desenvolverse óptimamente en sus demás dimensiones de desarrollo.

2.3 Teoría del Problema

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Cultura y la Ciencia, señala que el desarrollo socioemocional en la primera infancia se vincula estrechamente a las relaciones de los niños y niñas con los demás, ya que de esta manera, aquellos alumnos que poseen una relación segura y positiva con sus cuidadores desarrollan mejores competencias emocionales que carecen de este tipo de relación, cuando se establecen vínculos afectivos con un apego seguro entre niños y cuidadores, los menores aprenden a entender los sentimientos y a mantener una estrecha

conexión incluso durante los conflictos, al mismo tiempo que aprenden a mediar y comprender lo que sienten (2019, p.42).

Así mismo, Torrijos, menciona que el fomento de las competencias emocionales son una necesidad dentro del desarrollo integral de los niños y niñas que es preciso atender durante la primera infancia, ya que favorece el bienestar tanto personal como social a lo largo de toda su vida (2015, p.163). Esto quiere decir, que si un niño se conoce a sí mismo, lo que siente, sabe autorregularse, auto controlarse y es empático con los demás, no solo se sentirá pleno y a gusto consigo mismo, sino que esa misma calma, la usará para relacionarse con los demás estableciendo vínculos afectivos sanos y apegos seguros que no solo mantendrán a salvo su salud mental, si no que potenciara su desarrollo en las demás áreas de crecimiento.

En adición a lo anterior, Molero, expone que es importante considerar que la adquisición de conocimientos meramente académicos no es suficiente para alcanzar el éxito escolar, si no que necesario valorar las implicaciones educativas de los aspectos emocionales en las aulas, en especial en lo relacionado con el bienestar emocional y sus repercusiones en la mejora de la convivencia escolar. Estos autores afirman que el desarrollo de las competencias emocionales es clave para el logro del bienestar y por eso es que la educación emocional se contemple como necesaria en los currículos escolares (2017, p.52).

Fernández Abascal, señala que el nacimiento de las diversas concepciones de la inteligencia emocional inició una revolución en el estudio de las emociones. Porque la inteligencia emocional brinda un gran interés por la autorregulación de emociones y erradicación de alteraciones emocionales, dando lugar a la prevención de estas, además de que propone una visión holística de los procesos adaptativos ya que ha realizado una integración de las emociones con la cognición y también con la motivación, por otro lado, la inteligencia emocional es una concepción con un

énfasis en aquella intervención que proporciona un marco que permite la evaluación y la transformación emocional (2015, p.13).

Bisquerra, afirma que la educación emocional es una de las innovaciones psicopedagógicas de los últimos años que responde a las necesidades sociales que no quedan suficientemente atendidas en las materias académicas, por lo que su objetivo principal es desarrollar competencias emocionales relacionadas con las competencias básicas para la vida, por lo que se convierte meramente en una educación para la vida, sin duda es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y niñas trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar y establecer relaciones interpersonales positivas.

Actualmente el modelo educativo desde una visión humanista, pretende que se coloque en el centro tanto a las personas como a las relaciones humanas, que implica adentrarse en una educación basada en los valores de respeto, dignidad humana, igualdad, justicia, solidaridad y responsabilidad, por este acontecimiento es necesario adoptar una perspectiva integral de la educación y el aprendizaje que incluya tanto aspectos emocionales como cognitivos y éticos. Todo esto con el objetivo de que niños y niñas desarrollen y pongan en práctica aquellas herramientas que les permitan sentirse cómodos y a gusto con ellos mismos y con los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar los retos y conflictos que la vida les presente de manera pacífica y constructiva mediante experiencias, prácticas y rutinas asociadas a las actividades escolares, en las que aprendan a manejar sus estados emocionales impulsivos.

En adición a lo anterior, la educación socioemocional, se fundamenta en hallazgos de las neurociencias que han permitido comprobar la influencia de las emociones en el comportamiento y la cognición del ser humano, de este suceso nace la importancia de dedicar pautas que favorezcan

el conocimiento de uno mismo, la autorregulación, el respeto hacia los demás y la aceptación a la diversidad, ya que de ello depende la capacidad de valorar la democracia, la paz social y el estado de derecho. De acuerdo con la Organización para la cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE), múltiples investigaciones demuestran que la Educación Socioemocional contribuye a que los alumnos alcancen sus metas, establezcan relaciones sanas entre ellos, familia y comunidad, y además de ello mejoren su rendimiento académico (2017, p.148).

Por lo sustentado anteriormente, la teoría del problema de este proyecto es la Teoría de la Inteligencia Emocional impulsada por el autor Daniel Goleman, mismo que la describe como aquella capacidad de reconocer las emociones tanto propias como ajenas y de gestionar una respuesta favorable ante ellas, es decir, se define como aquel conjunto de habilidades que permiten una mayor adaptabilidad de la persona ante los cambios, incluye la confianza, seguridad, el control emocional y la motivación para alcanzar objetivos, potencia las demás capacidades cognitivas y conseguir cambios positivos en el entorno.

2.4 Fundamento teórico de la estrategia de intervención

Desde el año 2000, la Intervención Educativa ha sido una actividad que se ha venido desarrollando en diversas instituciones para atender necesidades de la población vulnerable en el campo y en la educación tanto formal como no formal, es decir, la intervención es una actividad ambigua que constituye un conjunto de herramientas como metodologías, técnicas e instrumentos para llevar a cabo un diseño de solución correspondiente a condiciones o dificultades que el objeto de estudio enfrenta en su contexto.

En el presente proyecto de desarrollo educativo, es necesario sustentar la investigación con teorías que marcaran el proceso del diseño de la propuesta de solución y que se encuentran vinculadas al Plan y Programa de Estudios 2017, se debe desglosar y describir una Teoría Psicológica vinculada al problema del objeto de estudio, en otras palabras, se debe contemplar una

teoría que explique el funcionamiento de la mente humana y su actividad, así como de las conductas de individuos y grupos, en esta ocasión, retomando el problema del proyecto, se toma en cuenta la Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky, quien afirma que el desarrollo del ser humano está vinculado a su propia interacción con el contexto socio cultural, y que a partir de esta interacción el sujeto logra desarrollar sus potencialidades que serán base de su desarrollo como individuo y aprendiz, de este modo, dicha teoría es la que más aporta sentido al desarrollar un proyecto de Educación socioemocional, ya que el aprendizaje comienza y se basa desde y para las interacciones sociales.

En este mismo sentido, el proyecto debe apoyarse de una Teoría Pedagógica, la cual otorga los pasos de aquel procedimiento que se llevará a cabo para que se desarrolle la enseñanza y aprendizaje dentro del objeto de estudio. Para este punto, es importante tomar en cuenta la Teoría del Método Montessori impulsada por María Montessori, quien introduce la idea de que a los niños se les debe transmitir el sentimiento de ser capaces de actuar sin depender constantemente del adulto, para que aprenda a pensar y actuar por sí mismo, además, María Montessori opinaba que para que el individuo pudiera desarrollar conciencia social, primero debe desarrollar capacidades de autoconocimiento, autocontrol y autodisciplina, tomando en cuenta el diseño de los ambientes de aprendizaje, actividades didácticas, lúdicas y experimentales.

Aunado a esto y como tercera teoría a utilizar, se trata de una teoría didáctica, la cual marca el procedimiento a desarrollar para hacer que el objeto de estudio adquiriera los conocimientos que debe interiorizar para dar solución a su situación problema, en este sentido, se habla de la Teoría del Taller Lúdico de Ezequiel Ander Egg, quien impulsa el diseño de un taller que se basa en el principio constructivista según el cual, consta de aquella realización de actividades específicas que constituyen un proceso de aprendizaje mediante la experimentación, la creación y la expresión

artística. Dicho taller lúdico, representa la propuesta de solución para este proyecto de desarrollo educativo.

2.4.1 Teoría Sociocultural de Lev Vygotsky.

Según Vygotsky, el desarrollo psicológico se define como aquella serie de transformaciones cualitativas que mejoran la calidad del ser humano, las cuales se desarrollan directamente con el ambiente sociocultural en el que se vive, un ejemplo de esto, se identifica desde los inicios de la persona humana en las primeras sociedades, ya que como se sabe, los niños, nacen dotados de funciones psicológicas sensorio motoras como reflejos que les permiten ponerse en contacto directo con el ambiente que les rodea, reaccionando de esta manera a diversos estímulos que van experimentando y aprendiendo, es decir, van generando y desarrollando nuevos conocimientos a través de la comunicación y acción reactiva del individuo, con las mediaciones culturales correspondientes (2007, p.3).

Vygotsky proponía ideas del constructivismo, como explicación de los procesos del aprendizaje, ya que relacionaba el desarrollo de las funciones psicológicas con el contexto y la mediación de relaciones socioculturalmente organizadas, de esta manera, se confirma la función constructora del sujeto que aprende mediante las actividades de interiorización y apropiación y por otro lado como socio constructivista acentúa que el aprendizaje y el desarrollo es muy importante en la función de los mediadores, así mediación, interiorización y apropiación son tres conceptos importantes dentro de esta teoría.

La mediación está comprendida como el proceso en el que el sujeto conoce y aprende mediante agentes intermediarios como los instrumentos semióticos que son en concreto la manera de comunicarse de los individuos, y mediante el contexto humano, que se maneja como una condición esencial para el desarrollo psicológico de los humanos, la mayor o menor calidad de este, es una variable que determina el crecimiento mental y personal. Vygotsky explica que

desarrollo del sujeto se hace en el proceso de internalización, pero ese proceso requiere varios tipos de transformaciones que comienzan en una actividad educativa interpersonal (2002, p. 225).

La interiorización, se refiere a la reconstrucción de una operación mental hecha con ayuda de otro u otros, esto quiere decir que la resolución de un problema trabajado conjuntamente con alguien más capacitado, el individuo comprende aplica la solución del problema, así mismo, la apropiación es un concepto parecido a la interiorización, pero añade un matiz novedoso, reinterpretando el concepto de adaptación, pero lo importante es que este reconstruye y hace propios los nuevos saberes. Todo lo dicho anteriormente, deriva lo que Vygotsky llama Zona de Desarrollo Próximo, lo que da lugar a aquella distancia que existe entre el nivel real de desarrollo del individuo y el nivel de desarrollo potencial al que puede ascender mediante la ayuda del agente educativo. De este modo, resalta la importancia de que el alumno aprenderá mediante experiencias sociales y mediante la guía del docente.

2.3.2 Teoría del Método Montessori.

María Montessori consideraba que la esperanza de la humanidad se reducía a la educación de los niños, por ello, pensaba que si se les otorgaba la oportunidad de utilizar la libertad a partir de los primeros años de desarrollo, el niño podría llegar a ser un adulto con capacidad de hacer frente a los problemas de la vida, incluyendo la guerra y la paz, así, en la búsqueda a la solución de las dificultades que el niño tenía al aprender, su principal interés fue modelar el alma del niño, crearle un medio adecuado a su necesidad de experimentar, actuar, de asimilar y de nutrir su espíritu encaminada a una educación holística (2000, p.25).

Esta autora afirmaba que la educación no es algo que el maestro hace, sino que es un proceso natural que se desarrolla espontáneamente en los seres humanos, el cual no se adquiere por el aprendizaje de palabras, sino a través de la experiencia, en las que el niño actúa sobre el entorno, además, explicaba que los niños tienen una mente como una hoja en blanco, con una gran

capacidad de absorber conocimientos, lo cual lo realiza de forma autónoma a partir de encuentros con personas, objetos y situaciones que conforman su ambiente, su comportamiento se va moldeando a través de la información que recibe al contactarse con el mundo.

Esta pedagogía sostiene la importancia de que el niño se exponga a experiencias de distinta complejidad, la calidad es igual de importante que la variedad de las experiencias, se debe prestar especial atención a la selección de aquellos estímulos que les entreguemos como los juguetes que los motivaran y que cumplan su función. Así, el método establece que los espacios de desarrollo del niño son muy importantes y que deben estar correctamente diseñados y acondicionados para fomentar su libre desenvolvimiento, el ambiente bien preparado y ordenado fomenta la autonomía de los niños a la hora de aprender y ayuda a que el aprendizaje sea de una experiencia integral.

Por esta razón se retoma esta teoría, ya que otro concepto fundamental de esta, es el aprender haciendo, jugando y experimentando, según la metodología de Montessori, para los niños todo consiste en jugar, por lo que no debemos planear actividades lúdicas, de esta manera al explorar y descubrir el mundo, los niños aprenden de una forma inimaginable, el juego es indispensable para su crecimiento y desarrollo psicofísico. Por otro lado, el adulto, cuidadores o docentes, deben acompañar al niño en su desarrollo, apoyando y fomentando su confianza sobre todo en momentos de aprendizaje, respetando sus tiempos, haciéndolo participe en las actividades, creando un ambiente propenso a la creatividad y desarrollo sensible.

2.4.3 Taller lúdico de Ezequiel Ander Egg.

Ezequiel Ander Egg describe el taller lúdico como aquella estrategia pedagógica que se basa en el principio constructivista según el cual, el educando es el responsable último e insustituible de su propio proceso de aprendizaje, en cuanto al proceso de adquisición de conocimientos (1999, p.5). Su realización promueve la interacción entre los participantes que facilita a los participantes el acceso a los saberes. El taller genera una situación de aprendizaje

susceptible de ser observada, registrada y analizada para comprender el sentido de las acciones e interacciones en el contexto del aula.

Cabe mencionar, que para la planeación del taller se requiere tener presente el tipo de problemas a los cuales se busca dar solución a través de su implementación, el contexto en el cual se ejecuta y los criterios que articulan las distintas dimensiones que convergen en la investigación, así, el taller constituye un espacio abierto a la intervención, que ayuda a disminuir la problemática identificada, Ander argumenta que así se aprende a participar participando, es decir, a desarrollar actitudes y comportamientos participativos y formarse para saber participar (1999, p. 17), por consiguiente, promueve la interacción entre agentes educativos y niños, haciendo del aula un lugar adecuado para la realización significativa del currículo en un ambiente propicio para su desarrollo integral.

En relación a lo anterior, la participación de los niños en el taller apoya su apropiación activa del saber y el reconocimiento de su contexto social y cultural, facilitándole su ubicación en la realidad y la construcción de su sentido de pertenencia a un grupo determinado, teniendo como base el trabajo cooperativo, el taller logra la complementariedad entre lo grupal a lo individual, esto significa el desarrollo de capacidades de los niños, en donde ellos tienen que aprender a regular sus emociones, colaborar con otros y apoyarse mutuamente para crear relaciones sociales sanas.

De esta manera, al elegir el Taller lúdico como propuesta de solución, se proponen acciones placenteras y juegos que contribuyen a la solución de problemas de índole cognitiva e interactiva, que al mismo tiempo proporciona un espacio para la distensión, la creatividad y la recreación, en el juego, el niño aprende a desempeñar roles, es decir, a tomar el lugar de otros individuos y reaccionar de una manera favorable. Teniendo en cuenta las características ya expuestas anteriormente, el taller lúdico, proporciona un espacio de reflexión y acción a través del cual el

docente internaliza los fundamentos teóricos y prácticos para llevar a cabo una transformación en las prácticas pedagógicas.

2.5 La evaluación en el campo de la intervención.

Blanco, define a la evaluación como un juicio comparativo corrector y continuo del progreso del alumno, a partir de datos recogidos (1996, p.42), de la misma forma, Tyler, expone que la evaluación es aquel proceso que determina hasta qué punto se han conseguido los objetivos educativos (1950, p.69). De acuerdo a esto, se entiende por evaluación como aquel proceso sistemático por el cual se obtienen los logros y las áreas de oportunidad que posee el objeto de estudio. En este sentido, la evaluación dentro del aprendizaje de los alumnos permite comparar el nivel de logro de los aprendizajes esperados, además identifica las pautas a seguir para analizar las causas de los aprendizajes no logrados y tomar decisiones para mejorar los resultados.

Existen tres momentos de evaluación, la inicial diagnóstica, la formativa y la final sumativa, en el margen de la Intervención Educativa con Línea específica en Educación Inicial, predomina la evaluación formativa, desde este enfoque se pretende obtener datos de evaluación y tomar decisiones de mejora a lo largo del proceso de aprendizaje de los niños, ya que esta evaluación formativa, les permitirá participar en el mejoramiento de su desempeño, ampliando sus oportunidades de aprender durante el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el enfoque de la evaluación que se utilizara en este proyecto es el cualitativo, ya que se caracteriza por ser dinámico y rechaza la unidad de la naturaleza, conceptualiza al individuo como aquel agente activo constructor de la realidad en la que está inmerso, su énfasis se encuentra en los procesos, a identificar necesidades, valores sociales y establecer soluciones a los problemas localizados. Ahora bien, para llevar a cabo el proceso sistemático de la evaluación formativa, es necesario aplicar técnicas e instrumentos de acuerdo a las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo, publicadas por la Secretaría de Educación

Pública (SEP). De este modo, la técnica es aquel medio que auxiliara en la recogida de la información y el instrumento, es la herramienta en sí, que permitirá registrar la información.

Las técnicas de observación permiten evaluar los procesos de aprendizaje en el momento en el que se llevan a cabo, se suelen utilizar los instrumentos de guías de observación, registros anecdóticos, diarios de clase, diarios de trabajo y escala de actitudes. Así mismo, las técnicas de desempeño son aquellas que requieren que el alumno responda o realice una tarea que demuestre su aprendizaje de una determinada situación, involucra la integración de conocimientos, habilidades, actitudes y valores puestos en juego para el logro de los aprendizajes esperados y el desarrollo de competencias, incluye los instrumentos de preguntas sobre el procedimiento, cuadernos de los alumnos y organizadores gráficos.

En seguida, las técnicas para el análisis del desempeño concentran evidencias del trabajo realizado por los alumnos, en esta técnica se toman en cuenta los instrumentos de portafolio, rúbrica, y listas de cotejo. Las técnicas de interrogatorio funcionan para valorar la comprensión, apropiación, interpretación explicación y formulación de argumentos, por lo que se utilizan medios textuales orales y escritos.

CAPÍTULO
III

MARCO METODOLÓGICO

El siguiente tercer capítulo describe el paradigma empleado para la realización de este proyecto, así como también el enfoque y el diseño de investigación empleado y como fue el proceso para lograr la recolección de datos. Una investigación estimula el pensamiento crítico, para poder realizar una toma de decisiones y reconocer lo que es verdad y real dentro del objeto de estudio, de esta manera existen diferentes enfoques que pueden adaptarse en una investigación, como lo es el cualitativo, cuantitativo y mixto, pero este proyecto se centra únicamente en el enfoque cualitativo que permite un análisis interpretativo y reflexivo de todos los componentes de la realidad estudiada.

De la misma forma, el diseño de investigación elegido se remonta a la investigación acción participante, la cual es de gran ayuda para transformar la realidad a través del conocer y actuar, de esta forma los instrumentos que se utilizan para recolectar datos son principalmente las guías de observación, los cuestionarios, hoja de derivación y listas de cotejo. Así mismo, el problema detectado, se deriva de una amplia observación y aplicación de instrumentos que miden el desarrollo cognitivo, psicomotriz, socio afectivo y del lenguaje, en donde se toma como área de oportunidad el desarrollo socio afectivo en alumnos de preescolar dos de Guardería Traviesos, en dónde para iniciar el proyecto, se comienza con un diagnóstico socioeducativo y enseguida se desarrolla una investigación acción participante de enfoque cualitativo.

3.1 Paradigma de la Investigación.

Como paradigma se entiende aquel modelo, teoría o patrón a seguir para desarrollar una situación en específico, en este caso, se describirá que tipo de paradigma se toma en cuenta para realizar esta proyecto de desarrollo educativo, el cual lleva por nombre paradigma socio critico ya que es aquel que promueve una reflexión crítica en los procedimientos de enseñanza aprendizaje, de esta manera, se caracteriza por su teoría critica, por lo que adopta una idea de que las ciencias

sociales se derivan de un estudio de la comunidad, promoviendo transformaciones sociales que atiendan a problemas específicos dentro del contexto.

Así mismo, el autor Ricoy, expone que el paradigma socio crítico se contextualiza en una práctica investigativa caracterizada por una acción y una reflexión que implica que el interventor busque las propuestas y soluciones para generar un cambio en el contexto social, de esta forma se entiende que el paradigma socio crítico, parte desde una transformación de la realidad social, a través de una comparación entre lo que sucede y lo que se puede llegar a lograr, reflexionando sobre la situación y las posibles alternativas para generar cambio en el entorno, ya que la búsqueda de una transformación social se basa en la participación, intervención y colaboración desde la reflexión personal crítica en la acción (2006, p.10).

En adición a lo anterior, Quispe, determina las características más importantes del paradigma socio crítico, los cuales tienen que ver con que adopta una visión global y dialéctica de la realidad educativa, lo que quiere decir que, las prácticas educativas son ese tipo de fenómeno que impacta directamente en la formación de cada ser humano y que no puede seguir un modelo unificado o estándar, ya que cada contexto es diferente y cada individuo posee necesidades diferentes. Otra característica es que la investigación crítica asume una visión democrática, porque tanto interventores como miembros del objeto de estudio participan en el proceso y se vuelven parte de la toma de decisiones (2012, p.35).

La importancia que adquiere este paradigma se debe a que se trata de una investigación construida desde una realidad social, educativa y práctica, ya que relaciona a los sujetos de la investigación con problemas de su vida cotidiana, además está ligada a la transformación de la realidad desde el ejercicio de reflexión y crítica de la situación de los individuos implicados en ella.

3.2 Enfoque de la Investigación.

El procedimiento de investigación se caracteriza por ser sistemático, controlado y crítico, a través de este se obtienen conocimientos del objeto de estudio y de su problema, responde a la aplicación de concepciones y prácticas investigadoras a través de instrumentos propios de cada enfoque de investigación, de acuerdo a este proyecto de desarrollo educativo, la investigación educativa, funciona como el medio más adecuado por el cual los interventores determinaran una hipótesis o respuesta a los problemas que enfrenta el objeto de estudio. Sampieri, expone la cuestión acerca del saber algo sobre la realidad del contexto, el señala que el verdadero ejercicio de la investigación radica en buscar la verdad sobre lo que se desea conocer a través de un procedimiento reflexivo, sistemático, controlado y crítico para conocer verdaderamente la situación real del objeto de estudio (2014, p.31).

En adición a este mismo tema, el enfoque de la investigación se refiere aquella alternativa metodológica con fundamentación epistemológica, diseño, técnicas e instrumentos correspondientes, que dictaran el camino de la investigación, dicho esto, existen tres tipos de enfoques que serán descritos a continuación; El enfoque cualitativo, se caracteriza por ser el más utilizado en las investigaciones de las ciencias sociales, ya que parte de datos descriptivos para desarrollar la comprensión, conceptos y la teoría, lo que la hace propiamente una investigación inductiva a deducir las causas de una realidad.

Así, también se considera como un enfoque holístico, ya que incluye a personas y contextos como un todo, además parte de un eje naturalista en el que surge una interacción con el objeto de estudio de modo natural y no intrusivo, ya que permite desarrollar una investigación natural con entrevistas fluidas en donde lo reducido y formal queda atrás, del mismo modo, centra el análisis en la descripción de fenómenos a partir del ejercicio puro de la observación, otra característica de la investigación cualitativa es que comprende a las personas dentro de su marco de referencia y de

su contexto, volviéndose así un enfoque comprensivo e interpretativo de las cualidades del objeto de estudio.

En contraste, la investigación cuantitativa es aquel método utilizado para recopilar información mediante instrumentos estadísticos que marquen las variables para cuantificar el problema de investigación, este enfoque se utiliza normalmente para llegar a una toma de decisiones exactas e informadas que ayuden a conseguir los objetivos establecidos a partir de datos confiables, en este tema, la investigación cuantitativa busca medir una situación, expresar en cifras numéricas la realidad del objeto de estudio, ya que a partir de esto se determina si existen vínculos significativos entre las variables estudiadas.

Así, dicha investigación permite un estudio en cualquier tipo de contexto, ya que los resultados obtenidos podrán compararse estadísticamente, después de haber elegido las variables de estudio se establecen hipótesis que definen las muestras de estudio, de este modo, por ser un enfoque estadístico y matemático suele utilizarse principalmente en estudios científicos o de empresas que demuestren la situación de la realidad del objeto de estudio sustentándose en la comparación de cifras numéricas, en este ámbito, generalmente se utilizan instrumentos como encuestas de los que resulten datos graficables, esto para facilitar el análisis de la información.

Aunado a esto, el tercer tipo de enfoque tiene que ver con el tipo de investigación mixta, la cual, como su nombre lo dice, integra tanto la investigación cualitativa como la investigación mixta, pudiendo así desarrollar un tipo de estudio más completo y detallado sobre un fenómeno determinado. Este enfoque se caracteriza por poseer una mayor capacidad para analizar la realidad, ya que existen casos en los que el interventor se enfrenta situaciones muy complejas en las que es necesario realizar primeramente un análisis cuantitativo y delimitar una muestra más pequeña para estudiarla cualitativamente.

Lo más importante de este tipo de enfoque es la triangulación, porque después de obtener información de entrevistas, encuestas, cuestionarios y guías de observación los datos se analizan verificando que exista una vinculación entre datos cualitativos y cuantitativos. Expuestos los tres tipos de enfoques anteriormente, el enfoque que se adopta en este proyecto de desarrollo educativo es el cualitativo, ya que surge de la necesidad de atender problemáticas dentro de un contexto de estudio social y escolar, es decir, el objeto de estudio consta de un grupo de preescolar, en donde predomina el análisis y la interpretación de datos cualitativos ya que como es de saberse, la complejidad de las relaciones humanas amerita un enfoque que emplee la interpretación de las cualidades del objeto de estudio para llegar a hipótesis que permitan diseñar una solución a su problemática detectada.

3.3 Diseño de Investigación.

El autor Kerlinger, sostiene que el diseño de una investigación, se refiere al plan y a la estructura de un estudio en particular, ya que señala la forma en la que se conceptualiza el problema de investigación y la manera en la que se desarrollara el procedimiento para recopilar y analizar los datos, por lo que es importante delimitar que metodología se empleará, ya que debe ser aquella que encaje adecuadamente con los objetivos establecidos del proyecto y permita ser aplicada al contexto del objeto de estudio (2002, p.41). En este sentido, para obtener información acerca de la Educación Socioemocional en Preescolar II, se utiliza la Investigación Acción Participante que a continuación se describe más a detalle.

Schutter, define la Investigación Acción Participante como aquel acto en el que la población se encuentra involucrada directamente para producir los conocimientos y los puntos de vista que llevaran a una toma de decisiones y a ejecutar una o más fases en el proceso de investigación (1983, p.173). De esta manera, esta metodología enfatiza en los problemas que enfrenta el objeto de estudio ya que su principal objetivo es identificar las alternativas posibles para una solución o

mejora del problema, además, relaciona la reflexión de la situación con la acción a implementar, promoviendo un ambiente de comunicación y participación entre los implicados de este ejercicio de estudio.

La Investigación Acción Participante posee grandes ventajas, pues favorece el involucramiento y participación activa del grupo a través de la mediación propia que ejecuta el interventor educativo, sin omitir, que permite crear un aprendizaje social a través de la interacción entre los involucrados. En esta instancia, el papel que desempeña el interventor educativo se vuelve de gran importancia, ya que este debe desarrollar habilidades para lograr una mejor evaluación y reflexión crítica que conlleven a ejecutar una planificación más estructurada y una observación más profunda que permita llegar a la puesta en marcha de una propuesta de solución significativa en el objeto de estudio y que realmente mejore su situación.

Ahora bien, para la aplicación de esta metodología se sigue una serie de fases, la primera tiene que ver con la aplicación de un diagnóstico, ya que es necesario conocer previamente el camino por el cual se va caminar, en este proyecto, se utiliza el diagnóstico socioeducativo, ya que el conocimiento de la realidad de un grupo escolar recae directamente en todos los factores sociales que le rodean, para esto, en primer lugar se aplicó una guía de observación no participante para conocer el contexto externo del objeto de estudio (Ver Apéndice A), seguido de esto se realizó una guía de observación participante para conocer el contexto interno (Ver Apéndice B), posteriormente, nuevamente se realiza una guía de observación participante para conocer la situación del contexto áulico del grupo de Preescolar II (Ver Apéndice C).

Después se aplicaron algunos instrumentos como entrevistas a la docente (Ver Apéndice D) y a padres de familia (Ver Apéndice E), para continuar con el conocimiento de la realidad de los alumnos y determinar las causas del problema determinado, y finalmente se aplica una lista de cotejo (Ver Apéndice F) y una guía de observación (Ver Apéndice G) para jerarquizar y centrar las

necesidades a atender del grupo. Al término del diagnóstico, continua la fase del diseño y desarrollo de una propuesta concreta, para posteriormente ponerla en marcha, obtener resultados y finalmente evaluarlos.

Por otro lado, se retoma lo que es investigación documental y de campo. Documental porque se extrajo información de internet sobre el número de población de la comunidad, de algunas costumbres y tradiciones para tener información más concreta que no se puede obtener directamente a través del ejercicio de observación. Y mediante la investigación de campo, fue a través de la aplicación de entrevistas y guías de observación, para saber a qué se dedican las personas, como influyen las tradiciones y costumbres en la vida y desarrollo de los niños. La investigación de campo es la recopilación de datos nuevos de fuentes primarias para un propósito específico.

Es importante hacer mención sobre el tipo de estudio transversal de este proyecto. Para dicho estudio, se seleccionan una serie de variables sobre una determinada población, durante un periodo de tiempo determinado. Así, el objetivo del estudio es analizar las variables y extraer conclusiones sobre el comportamiento de estas. Por esta razón, los datos que se recopilan en el estudio provienen de personas similares en todas las variables, y se define un tiempo para la aplicación de la solución al problema detectado.

3.4 Técnicas de recopilación de información.

La recopilación de información es aquel medio del que se auxilia el interventor educativo para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos la información relevante para la investigación, aquí destacan conjuntamente las técnicas e instrumentos que dirigen el ejercicio de la recogida de la información, de esta manera se entiende como técnica a la manera en la que se recopilara la información, como la observación participante y no participante, la entrevista, entre otros, y a

instrumento como el medio tangible en el que se registrará la información obtenida para su posterior análisis, aquí destacan las guías de observación, los guiones de entrevista, cuestionarios, listas de cotejo entre otros más.

A continuación se describe cada técnica e instrumento utilizado en esta investigación, en primer lugar, se utiliza la técnica de observación no participante y el instrumento de una guía de observación para conocer las características sociales del contexto externo del objeto de estudio, que en este caso es Chignautla, Puebla, por lo que así mismo, se derivan categorías geográficas, económicas, culturales, sociales y educativas (Ver Apéndice A), ahora bien, es necesario mencionar que aquí se encuentra implicada la investigación documental, ya que utilizan fuentes de internet para conocer datos del contexto externo que no pueden apreciarse solamente con la técnica de la observación.

Luego de este instrumento, se lleva a cabo la técnica de la observación participante mediante el instrumento de la guía de observación para conocer el contexto interno, que refiere al Preescolar de Guardería Traviesos, desencadenando así categorías de recursos humanos e infraestructura, así como datos generales de la escuela (Ver Apéndice B). Continúa la técnica de la observación participante y se ejecuta nuevamente una guía de observación para conocer el contexto áulico del segundo grado de preescolar, incluyendo así las categorías del desarrollo psicomotriz, cognitivo, afectivo social y del lenguaje de los niños, para así conocer a fondo las principales necesidades del grupo (Ver apéndice C).

Después, con la técnica de entrevista, se realiza una hoja de derivación a la docente para conocer por este medio el ámbito de oportunidad que requiere una intervención para su mejora, categorizando así en Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático, Expresión y Comprensión del Mundo Natural y Social, Artes, Educación Socioemocional y Educación Física

(Ver Apéndice D) donde se detecta que la principal área de oportunidad enfatiza en la Educación Socioemocional, además se observa una rubrica donde la docente tiene registrados los estilos de aprendizaje de los alumnos, (Visual, Auditivo y Kinestésico), en el cual se detecta que los tres estilos se encuentran plasmados en el grupo, pero que la mayoría de niños son Kinestésicos, es decir, cuentan con la habilidad de manipular material según Richard Bandler y John Grinder, (1988, p. 45). Después de esta aplicación, se redireccionará la intención de los siguientes instrumentos, ya que hasta este momento se ha encontrado el problema a atender que es la falta de autorregulación emocional. Por ello a continuación se realiza la técnica de entrevista dirigida a padres de familia, donde mediante un cuestionario se recaba información relevante sobre el comportamiento de los niños en casa (Ver Apéndice E), aquí se detecta que los niños en casa también presentan peleas y berrinches.

Seguido de esto se maneja la técnica de observación, en la que a través de una lista de cotejo se registra información sobre las acciones que realizan los niños dentro del aula (Ver Apéndice F), además de realiza una guía de observación para identificar los indicadores de la falta de autorregulación emocional siguiendo las categorías de autoconocimiento, autonomía, empatía y colaboración (Ver Apéndice G), en donde se detecta que los niños no reconocen del todo las emociones primarias, ya que no saben que significa o como se expresa la emoción de alegría, tristeza, enojo y miedo, del mismo modo, actúan de manera brusca al expresar su emoción de enojo, dañando a sus compañeros, de esta manera es necesario jerarquizar necesidades diseñar una propuesta de intervención más concreta. Es importante mencionar que estas técnicas e instrumentos fueron aplicados derivado del enfoque de investigación cualitativa, ya que los datos que marcan este tipo de investigación son totalmente interpretativos.

CAPÍTULO
IV

PROYECTO DE INTERVENCIÓN

Este último capítulo, contiene en primer lugar el sustento y la descripción de la estrategia de intervención, en donde se narra cómo es el diseño de las planeaciones que darán orden a las actividades dentro del taller lúdico como solución al problema determinado. Además de que incluye el plan de evaluación que se lleva a cabo de acuerdo a técnicas e instrumentos que están vinculados al enfoque cualitativo propio de este proyecto de intervención.

4.1 Fundamentación del Proyecto.

De acuerdo a Ander Egg (1995), los proyectos son estrategias de acción social que consisten principalmente en fortalecer las relaciones entre escuela y comunidad (p.5). En adición a lo anterior, Egg define que la intervención designa “el conjunto de actividades realizadas de manera sistemática y organizada, para actuar sobre un aspecto de la realidad social con el propósito de producir un impacto determinado” (1995, p.161). De esta manera, se entiende que un proyecto es el medio por el cual el interventor educativo logrará desarrollar una investigación, para identificar una situación prioritaria a atender y posteriormente diseñar una propuesta de transformación para finalmente ejecutarla y lograr un mejoramiento de la situación presente.

Es así como la Intervención Educativa, busca mejorar la realidad de un contexto escolar, con la introducción de proyectos que, en primera instancia, partan de una correcta observación para poder llegar a la problematización, la cual dará pie a un cuestionamiento de las certezas o hipótesis que se planteen a partir del presente observado, es decir, analizar desde otra perspectiva las situaciones para poder entender la realidad y determinar el problema a analizar. Es aquí donde el compromiso de un Interventor Educativo se hace aún más notorio, porque es en este punto donde el profesional debe sentir aquel compromiso de ser crítico sobre la realidad y responsable de sus actos para comenzar a desarrollar un proyecto que dé solución a la necesidad detectada.

Ahora bien, como se ha descrito en los capítulos anteriores, el problema a atender con este proyecto es la falta de autorregulación emocional en niños preescolares de 4 a 5 años de edad, ya que durante la convivencia escolar se observa que se les dificulta reconocer sus emociones y por ende saber auto controlarse en situaciones de malos entendidos entre compañeros, llevando esto a una distracción dentro del aula como escenas de peleas o berrinches que dificultan la ejecución de las demás actividades pedagógicas, ya que los alumnos mantienen una actitud negativa después de estas situaciones de estrés tolerable, limitando así su concentración y participación en las siguientes diligencias educativas.

Daniel Goleman (1995), argumenta que las competencias humanas de la inteligencia emocional como autoconciencia, autodisciplina, persistencia y empatía, tienen más consecuencias en la vida de una persona (p.39), este autor nos da a entender que la inteligencia emocional es la base para que las personas logren alcanzar plenitud en las demás áreas de su vida, por lo que si un niño logra potenciar su educación socioemocional podrá tener mejoras en las demás áreas de su desarrollo integral como en las dimensiones psicomotriz, cognitiva y de lenguaje, además logrará construir las bases pertinentes de una inteligencia emocional que lo llevarán a desempeñar un rol adulto favorable para la sociedad.

Partiendo de lo dicho anteriormente, Ander Egg establece que “los objetivos son los enunciados de los resultados esperados o los propósitos que se desean alcanzar dentro de un periodo determinado a través de la realización de determinadas acciones” (1995, p.27). Por esta razón, este proyecto de desarrollo educativo contiene objetivos, ya que marcan de una manera explícita lo que el Interventor Educativo pretende alcanzar a lo largo de su investigación. En primer lugar, el objetivo general de este proyecto es favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de 4 a 5 años de edad.

Posteriormente se derivan cuatro objetivos específicos, el primero es analizar el diagnóstico aplicado para conocer el nivel de regulación emocional de los alumnos, el segundo, diseñar las actividades que se llevarán a cabo dentro de la práctica pedagógica, como tercero, implementar un taller mediante actividades lúdicas para favorecer la autorregulación emocional en niños de 4 a 5 años de edad, y finalmente el cuarto, evaluar los resultados obtenidos del taller para determinar el progreso de los aprendientes.

4.2 Estrategia de Intervención y Plan de Evaluación.

Derivado de la teoría socio constructivista, de Lev Vigotsky donde se retoma la zona de desarrollo real y la zona de desarrollo próximo de los niños y la teoría del Método Montessori, donde se explica que los niños aprenden jugando, la estrategia de intervención de este proyecto es un taller lúdico, en donde Ander Egg señala “el taller se basa en el principio constructivista según el cual, el educando es el responsable último e insustituible de su propio proceso de aprendizaje, en cuanto el proceso de adquisición de conocimientos es algo personal e intransferible” (1999, p.5). Ahora bien, según el método Montessori, los juguetes son un medio de aprendizaje, ya que para los niños no existe diferencia entre juego y trabajo, sino que todo consiste en jugar (2004, p.22). En base a esto, se diseña un taller de 10 sesiones en donde se elaborarán juguetes didácticos que promuevan tanto el juego libre como la autorregulación emocional.

Para llevar a cabo esta estrategia es necesario diseñar una planeación que organice las actividades a realizar, para esto, se realizan tres planeaciones de inicio, las cuales tienen como propósito introducir a los niños en el reconocimiento de las emociones primarias como alegría, tristeza, enojo y miedo, para esto se toma en cuenta el componente curricular “Áreas de desarrollo personal y social” y el área de “Educación Socioemocional” del Plan y Programas de estudio de Educación Preescolar 2017, con el fin de que se logre el aprendizaje esperado “Reconoce las

emociones básicas e identifica como se siente en distintas situaciones. En este sentido es importante comenzar las sesiones con preguntas que motiven a los niños a saber y conocer lo que sienten, como por ejemplo mostrar la imagen de un emoji por cada emoción y preguntar: ¿Conocen este emoji? ¿Cómo está? ¿Saben por qué se encuentra así? ¿Qué cosas los hacen sentir de esta forma?, esto para familiarizarlos con el conocimiento de emociones.

En adición a lo anterior, se desarrolla la elaboración del juguete que reforzará el conocimiento e interiorización de las emociones primarias, para esto, en la primera sesión se propone elaborar títeres de emociones, en la segunda sesión, se planea la creación de un tren de emociones, y en la tercera se realizaran tapetes de emociones. Después de este lapso de introducción, se trabajaran las planeaciones de desarrollo, las cuales tienen como propósito que los niños identifiquen y nombren situaciones que los hagan sentir alegría, tristeza, enojo y miedo, la cuarta sesión se planea con el fin de que los niños logren reconocer que los hace sentir alegres, seguros y felices, para lo cual, se les compartirán ejemplos de situaciones alegres, para que ellos entiendan y logren diferenciar esta emoción, además de ello, se construirá una cámara de juguete que los motivará a entender situaciones de alegría, y posteriormente a jugar a que capturan momentos que les hagan sentir alegría, como ver los juegos del patio o quizá a otro compañero que este sonriendo, al cielo azul o a una flor.

La quinta sesión propone que los niños identifiquen y nombren situaciones que los hagan sentir tristes, para que elijan que hacer para autorregular dicha emoción, por lo que se les presentarán imágenes de personas tristes para que identifiquen las características de estar triste, después se elaboran unos audífonos de la tristeza, los cuales tienen el propósito de motivar a los niños a buscar un momento de relajación mediante el juego, en el que ellos crearan su propio rincón

de respiración y de imaginación que los hará distraerse de la emoción de la tristeza, y así poder regularla.

La sexta sesión trata sobre la elaboración de la pelota del miedo, la cual tiene como propósito que los niños aprendan a autorregular el miedo, en esta sesión, se elaborara una pelotita que los niños podrán aplastar y estirar cuando sientan miedo o angustia. La sesión número siete, propone que los niños aprendan a autorregular el enojo a través de un cojín, en donde ellos crearán su propio cojín para sacudirlo y desahogar su enojo. Las últimas tres sesiones constan de las planeaciones de cierre, en las cuales su propósito es que los niños convivan, jueguen y trabajen en equipo fomentando la sana convivencia escolar, en la sesión número ocho, se plantea la realización de un teatro guiñol, donde los niños participen, reconozcan y describan las emociones aprendidas. En la sesión nueve se planea la elaboración de un domino de emociones, para poner a prueba la autorregulación de emociones al momento de jugar entre pares. Y finalmente la sesión diez, propone la elaboración de un mural, en donde se fomente el trabajo en equipo y al mismo tiempo la autorregulación emocional (Ver Apéndice H).

Por otro lado, en cuanto a la estrategia de evaluación, es importante recordar que en enfoque de esta investigación es cualitativo, por ende la evaluación debe ser formativa, en donde los alcances de la estrategia se mide en base a la observación de comportamientos, desempeño, actitudes y aptitudes que desarrollan los niños y niñas, es por ello que para la evaluación de cada sesión se utilizan guías de observación, registros anecdóticos y escalas de actitudes, ya que dichos instrumentos permiten interpretar el logro de los alumnos y el alcance de los objetivos propuestos en base a la técnica de observación.

La técnica de observación se define por Brandt (1998), como aquel proceso que permite evaluar los procesos de aprendizaje en el momento que se producen (p.20). A esta técnica, se encuentra vinculada la guía de observación, la cual es un instrumento que consta de una lista de

indicadores que guía los aspectos que se han de observar durante la práctica pedagógica (Ver Apéndice I y J), otro instrumento utilizado es el registro anecdótico, el cual es una redacción total de lo que sucede en la jornada escolar, esto para identificar cualidades del alumnado (Ver Apéndice L, M, N y Ñ). Y finalmente se utiliza una escala de actitudes, instrumento que se utiliza para medir la disposición positiva, negativa o neutral del alumno y para identificar las principales causas de una mala integración grupal (Ver Apéndice K, O, P y Q). De esta manera es como culmina la estrategia de solución y el plan de evaluación.

Ahora bien, en el momento de aplicar esta estrategia de intervención, se aprecia que a los alumnos les cuesta reconocer las emociones, ya que cuando se les preguntaba cómo es una cara feliz, triste, enojada o de miedo les costaba imitarlas, más, sin embargo, esta cuestión quedo más clara cuando los niños construyeron y jugaron con los títeres de emociones y el tren de emociones. Más adelante, se les explicó a los niños en que momentos podían sentirse felices, entonces en la sesión 4, donde crearon su cámara y jugaron con ella, los niños sonreían para simular tomarse una foto, de esta manera es como se logró en ella que reconozcan la emoción primaria de la alegría.

Posteriormente, en la sesión 5, los niños crearon sus audífonos de la tristeza, esto con el fin de que cuando ellos se sientan tristes, simulen escuchar música y calmen esta emoción, durante las sesiones siguientes, los niños que ingresaban al aula llorando o desmotivados, se les proponía usar sus audífonos, lo que provocaba que se distrajeran mediante el juego pudiendo calmar dicha emoción. En la sesión 6, se creó la pelota del miedo, los niños se mostraron curiosos al jugar con la harina, y se les explicó que esta pelota se usa cuando sientan temor, como por ejemplo cuando haya un perro muy grande o cuando los truenos de una tormenta los asuste, de esta manera pueden aplastar su pelotita hasta que calmen la emoción.

En la sesión 7, los niños crean su cojín del enojo, aquí se les explica que cuando se sientan enojados no deben de lastimar a sus compañeros, que, en lugar de eso, recurran al cojín del enojo

para soltar golpes y calmar su enojo, de esta manera, esta estrategia ha sido muy relevante, ya que los niños de verdad golpeaban y sacudían su cojín, en sesiones posteriores, cuando los niños se enojaban con sus compañeros, entre ellos mismos recordaban usar su cojín del enojo. En la sesión 8, en la actividad del teatro guiñol, los niños participaban activamente describiendo lo que les hace feliz, mencionaban que lo que les ponía felices era jugar en el área verde o comer pizza, algunos otros mencionaban que a veces se enojaban con sus compañeros porque no les prestaban los juguetes y otros mencionaban que se ponían tristes cuando mamá o papá se marchaban.

En la sesión 9 y 10, cuando se implementan actividades en equipo, los niños logran colaborar conjuntamente, solo que siguen existiendo situaciones de discordia o peleas entre ellos, algunos niños siguen olvidando que deben recurrir a su cojín del enojo, otro más lo recuerdan y prefieren usarlo, pero aun así, son estrategias que con constancia y recordatorio pueden seguirse implementando hasta que los niños logren completar esta parte de autorregular sus emociones, por otra parte, ha sido relevante que los niños hayan aprendido a identificar las cuatro emociones primarias y sepan que situaciones los hacen sentir felices, tristes, enojados o con miedo, además de esto, poseen una alternativa o estrategia para calmar las emociones de tristeza, miedo y enojo.

4.3 Impacto del Proyecto.

La inteligencia emocional es la habilidad más importante que los seres humanos deben fortalecer, ya que es el principal factor que permite construir una cultura de paz, es decir, hace posible que las relaciones humanas sean pacíficas, que cada individuo controle y regule sus emociones para que al mismo tiempo encuentren soluciones a sus conflictos y diferencias utilizando el diálogo en lugar de la violencia, de esta forma, es así como la propuesta de intervención presentada en este documento tiene un gran impacto a nivel social, esta es la forma en la que al sembrar una base de valores y estrategias en los niños y niñas menores de 4 años para

autorregular sus emociones lograra cambios positivos en su comportamiento adulto a la hora de resolver conflictos y mantener una convivencia pacífica.

Ahora bien, es importante que todos los docentes se responsabilicen de su labor, principalmente en la parte de problematizar, de asumir que deben intervenir en los problemas sociales y diseñar estrategias para erradicar estas situaciones desde su nivel educativo, es decir, si como docente se observa que uno de los grandes problemas en la sociedad es la violencia, se debe de pensar en una estrategia preventiva que dé solución a este problema desde la enseñanza hacia los niños para autorregular sus emociones y fortalecer su inteligencia emocional, es así como este proyecto tuvo impacto a nivel institucional, para dar a conocer una estrategia que dé respuesta y solución a un problema que se observa todos los días en la convivencia escolar, pero también hacer hincapié en la importancia de que si no se atiende este problema, el docente es responsable de las consecuencias que esto puede causar, que en este caso es un problema más grande de violencia.

A nivel áulico, el impacto de este proyecto se aprecia en el contraste que hay entre el comportamiento de los niños antes de conocer sus emociones y el comportamiento que muestran después de realizar juegos y dinámicas que los ayudaron a conocer sus emociones, a conocer estrategias que los ayudaban a calmar su enojo, su tristeza, su miedo y de esta forma crear relaciones pacíficas entre compañeros, este es el impacto, es la solución a un problema que pareciera muy pequeño, pero que de no ser atendido puede convertirse en lo que siempre se ha visto en la sociedad, la violencia, la falta de empatía y la falta de humanismo, y este es el papel del docente, hacer suceder el cambio, porque la transformación de una sociedad depende de su educación, de la formación de valores y virtudes.

4.4 Balance General.

A lo largo de este proyecto de intervención, las principales fortalezas comienzan desde un buen ejercicio de observación, ya que esta es la primera acción de la cual parte el diagnóstico, como

ya se ha mencionado, el diagnóstico es la parte en la que se realiza un sondeo, es decir, conocer el camino por el cual se va a transitar para derivar las causas del problema identificado, estos datos ayudaran a la creación de una propuesta de intervención que aborde la solución al problema identificado. Otra fortaleza de este proyecto es que se utiliza una investigación cualitativa, la cual hace referencia a estudiar y ver a los sujetos tanto como al contexto como un todo, además de que permite interpretar los datos de la investigación de una manera subjetiva.

El tipo de investigación utilizado es la investigación acción participante, aquí se encuentra otra fortaleza, ya que este tipo de investigación permite diseñar la estrategia de intervención, aplicarla y evaluarla, por otra parte, en el momento de elegir las teorías que respaldan la estrategia de intervención, es necesario empatar muy bien la teoría psicológica, con la teoría pedagógica y didáctica para que deben dar sentido a lo que se está proponiendo como estrategia, finalmente, para el diseño de la propuesta de intervención, no fue tan difícil, ya que como interventor educativo solo es necesario saber establecer objetivos para diseñar planeaciones que den respuesta a lo que se quiere lograr en los alumnos.

4.5 Retos y Perspectivas.

En este proyecto de desarrollo educativo “Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”, el principal reto que se experimenta como interventor educativo, es gestionar el permiso para poder realizar prácticas profesionales en una institución, además de esta gestión, es el acomodo de horarios y tiempos destinados a realizar tanto la práctica profesional como las tareas de LIE B-learning y además cubrir con un empleo, ya que la modalidad de esta licenciatura es así porque los alumnos trabajan entre semana.

El siguiente reto es estudiar de más por cuenta propia para poder entender y dar seguimiento al proyecto en cuanto a la aplicación de un diagnóstico, la recogida de datos, la elección de teorías y el diseño de la estrategia que dé solución al problema, sin embargo, el papel del interventor

educativo en este proyecto ha sido relevante, ya que se logra aplicar un diagnóstico compatible con el grupo social y que empata con el tipo de investigación, así mismo se logra dar solución al problema detectado, ejecutando una planeación acorde al Plan de Estudios Preescolar 2017 y que responde a la solución del problema detectado.

Así mismo, la perspectiva que se tiene sobre este proyecto es que sin dudas puede combatir la falta de autorregulación emocional, así como fomentar la inteligencia emocional en los alumnos, sin embargo, es necesario, que sea una estrategia a la que se le dé seguimiento todos los días, ya que, con un ejercicio constante de esta estrategia, se podrán alcanzar mejores resultados sobre la autorregulación emocional en niños preescolares de 4 a 5 años.

CONCLUSIÓN

CONCLUSIÓN

La intervención educativa, como se ha abordado a lo largo de este proyecto, es la serie de acciones que se llevan a cabo para atender una necesidad o problema que exista en un grupo de estudio determinado, es decir, es la acción de interponerse a los hechos y tomar acción. La intervención educativa puede ser aplicada en diversos grupos sociales, llámese grupo de personas mayores, adultos, jóvenes, clubes deportivos, grupos escolares, etc. Pero en este caso, se realiza una intervención en un grupo de preescolar, en el cual se realiza un diagnóstico, una investigación y una propuesta como solución al problema detectado.

De este modo, nace la importancia de compartir la relevancia que opta la educación durante la primera infancia, ya que en este periodo de tiempo, los niños cimentan las bases del conocimiento que les ayudara tanto en su desarrollo integral como en el recorrido de sus siguientes niveles escolares, además es importante recordar, que en esta etapa, el cerebro de los niños posee un alto grado de plasticidad, lo cual refiere a que su cerebro logra recuperarse, reestructurarse y adaptarse a nuevas situaciones, y al mismo tiempo adquirir conocimientos que les funcionara para toda su vida, principalmente en su conducta adulta.

Ahora bien, de acuerdo con la intervención educativa, durante la primera infancia se deben potenciar cuatro dimensiones de desarrollo, como lo es la dimensión cognitiva, psicomotriz, de lenguaje y socioafectiva. En este caso, el problema detectado fue la falta de autorregulación emocional en niños preescolares, conjugándola con la dimensión socioafectiva, surge la necesidad de abordar la teoría de la inteligencia emocional, cuando se habla de esta, se hace referencia a la capacidad de reconocer las emociones propias, de saber controlarlas, de tener empatía y sobre todo tener la capacidad para resolver conflictos. Es por ello, que la propuesta de solución al problema detectado se enfoca principalmente en desarrollar estas capacidades en los niños, ya que como se

ha mencionado, si se comienza con este trabajo desde la educación inicial, cuando sean adultos podrán resolver de una manera más viable todos sus problemas, y es que, si se piensa a futuro, realmente se puede hacer real la posibilidad de bajar los niveles de violencia, de alcoholismo, de tabaquismo, de crímenes, de hacer suceder la transformación de una sociedad, en donde los docentes se responsabilicen del trabajo tan importante que tienen en sus manos y comiencen a tomar acción en los alumnos desde una edad temprana.

Sin embargo, esta responsabilidad de hacerse participe como agente de cambio no es fácil, debe llevarse a cabo un trabajo de investigación, el cual comienza con un paso muy importante, el cual es el saber observar, el saber identificar las problemáticas, realizar diagnósticos que demuestren las causas que derivan el problema, investigar, indagar, realizar entrevistas, tomar datos, interpretarlos, realizar una hipótesis, darle validación a dicha hipótesis y en seguida comenzar el diseño del plan de acción, plantear objetivos, realizar planeaciones, organizar recursos y materiales, aplicar la estrategia de solución y finalmente evaluar todo el plan para apreciar las fortalezas, las áreas de oportunidad, los alcances de los objetivos y comenzar de nuevo, esta es la metodología que debe llevarse a cabo para abordar y atender una necesidad en el marco social, y es lo que se ejecutó en este proyecto.

La necesidad de atender un problema se guía cuando en el papel de interventor educativo, se cuestiona que es lo que se pretende hacer, cómo y para qué, también es importante tomar en cuenta la viabilidad y la factibilidad del proyecto, por esta razón es que se condujo a un taller lúdico, para fomentar la autorregulación emocional y en consiguiente, favorecer la convivencia sana y pacífica dentro del aula escolar en niños preescolares. De esta manera, es como se toma acción ante un problema, haciéndose responsable desde un tiempo adecuado con los alumnos.

Ahora bien, derivado de los instrumentos de evaluación a la propuesta de intervención, se concluye en que los niños fueron capaces de reconocer las emociones primarias como alegría, tristeza, enojo y miedo, mediante la imitación de gestos que expresaban esta emoción, además identificaban la emoción de alegría con una sonrisa, la emoción de tristeza haciendo un gesto en donde alzaban las cejas, elevaban la barbilla y hacían caer sus labios, la emoción de enojo la representaban frunciendo el ceño, y finalmente el miedo lo representaban elevando sus parpados superiores y sus labios.

Después de haber reconocido e identificado las emociones primarias que marca el Plan y Programa de Estudios Preescolar 2017, en la elaboración de los juguetes, los niños ponían atención a las actividades, se interesaban por realizar su trabajo, y participaban activamente con la idea de jugar, aunque se seguían observando las peleas entre compañeros por disgustos, pero en algunas ocasiones hacían usos de su cojín del enojo. Por otro lado, en las actividades finales, donde se pretendía lograr una convivencia armónica, y el trabajo colaborativo, no se logró del todo, ya que para lograr una autorregulación emocional, es necesario ser constantes en el recordatorio de saber controlar las emociones desviándolas hacia otros actos, principalmente el evitar desquitar un disgusto con golpes, es aquí donde hace referencia la zona de desarrollo potencial, en donde los niños pueden alcanzar un nivel de autorregulación emocional pero con el apoyo del docente o incluso entre pares.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Ander-Egg, E. (1982). *Metodología y práctica del desarrollo de la comunidad*. México, El Ateneo.

Ander-Egg, E. (1994) *Interdisciplinariedad en educación*. Buenos Aires: Editorial Magisterio.

Ander-Egg, E. (1999) *El taller: una alternativa de renovación pedagógica*. Buenos Aires: Editorial Magisterio.

Bravo, Juan de Dios. (2018). *Chignautla*. Enciclopedia de los Municipios y Delegaciones de México.

Cohen, L., & Manion, L. (1990). *Métodos de investigación educativa*. Madrid: Muralla

Ezequiel Ander Egg (1995). *Diagnóstico Social*. Lumen. Buenos Aires, Argentina.

Francia, Alfonso. (1993). *Análisis de la realidad*. Editorial CC. Madrid.

Freud, Sigmund (1986) *Obras Completas*, Ed. Amorrortu, Argentina.

Goleman, Daniel (1998), *La Inteligencia Emocional*. Vergara, Argentina.

Goleman, Daniel (1999). *La Inteligencia Emocional*. México, Vergara.

Guba, E., & Lincoln, Y. (2002). *Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa*. In C.

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la Investigación*. México D.F.: McGraw-HILL / Interamericana Editores, S.A. de C.V

Julián, Agripina. (2017). *Municipio de Chignautla*. Turismo Chignautla Puebla.

- Lárez H, J. (2007). *Transformación de las concepciones epistemológicas de los estudiantes docentes de la mención biología del Instituto Pedagógico de Caracas*. Tesis doctoral no publicada. Instituto Pedagógico de Caracas.
- Marrero, N. (2007). *Empoderamiento social de comunidades rurales del estado Miranda*. Trabajo no publicado.
- Martínez, M. (2004). *Ciencia y arte en la metodología cualitativa*. México: Trillas.
- Montessori, María (1996). *Educación para un nuevo mundo*. Pierson Publishing Company.
- Piaget, j. (1974). *Seis estudios de psicología*. Barcelona: barral.
- Rangel Ruiz, Adalberto. (2004). *Los Orígenes y Desarrollo de la Intervención Educativa*. México. UPN Ajusco.
- Secretaría de Educación Pública (2013). *Las estrategias y los instrumentos de evaluación desde el enfoque formativo*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Estadística Básica del Sistema Educativo Nacional*. México.
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Plan y Programas de Estudio*. México.
- Vigotsky, L. S. (1999). *Teoría del desarrollo sociocultural*. Argentina, Paidós.



APÉNDICES

GUIA DE OBSERVACIÓN DEL CONTEXTO EXTERNO

TÉCNICA: OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE

Objetivo: Identificar los aspectos sociales, culturales, económicos y educativos del municipio de Chignautla, Puebla para conocer a profundidad la realidad en el que se encuentra Preescolar Traviesos.

CATEGORÍAS	OBSERVACIONES
Geográfico	
<ul style="list-style-type: none">▪ Ubicación▪ Colindancias▪ Clima▪ Relieve	
Económico	
<ul style="list-style-type: none">▪ Actividades económicas primarias▪ Actividades económicas secundarias▪ Actividades económicas terciarias	
Cultural	
<ul style="list-style-type: none">▪ Costumbres▪ Tradiciones▪ Religión▪ Lengua▪ Valores▪ Historia	
Social	

<ul style="list-style-type: none">▪ Población▪ Estructura familiar▪ Grupos sociales▪ Centros comunitarios▪ Áreas turísticas	
Educativo	
<ul style="list-style-type: none">▪ Nivel académico▪ Instituciones educativas▪ Programas de educación	

GUIA DE OBSERVACIÓN DEL CONTEXTO INTERNO

TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Objetivo: Conocer aspectos de infraestructura, recursos humanos y administración con los que cuenta el Preescolar “Traviesos” del municipio de Chignautla, Puebla, que se consideran para un análisis interno de la realidad.

CARACTERÍSTICAS	OBSERVACIONES
<p>Tipo de escuela</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Clave de trabajo ▪ Modalidad ▪ Nivel educativo ▪ Sector 	
<p>Recursos humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Alumnos ▪ Personal administrativo ▪ Personal de mantenimiento ▪ Personal directivo ▪ Personal docente 	
<p>Infraestructura</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Áreas de recreación ▪ Aulas ▪ Equipamiento ▪ Mobiliario ▪ Servicios 	

**INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN: GUIA DE
OBSERVACIÓN PARA ALUMNOS
TÉCNICA: OBSERVACIÓN PARTICIPANTE**

Objetivo: Recabar información sobre el aprendizaje de los niños que se encuentran en Preescolar I en sus diferentes áreas de desarrollo: psicomotor, cognitivo, social, y de lenguaje para conocer el nivel de logro que presenta cada uno de manera útil y reflexiva.

TIPO DE DESARROLLO	INDICADORES	NIVELES DE LOGRO			
		MUY BIEN	BIEN	REGULAR	BAJO
<u>DESARROLLO PSICOMOTRIZ</u>	Por imitación encaja una pieza redonda en el hueco adecuado de algún rompecabezas.				
	Persigue un balón en movimiento.				
	Presiona índice y pulgar al meter objetos pequeños en un frasco.				
	Coloca objetos dentro una caja.				
	Mete arillos con o sin orden en un eje vertical.				

APÉNDICE C
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.
UNIDAD 212
TEZIUTLÁN, PUEBLA
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

<u>DESARROLLO COGNITIVO</u>	Explora los libros dándoles diferentes usos.				
	Diferencia de un libro a otro.				
	Anticipa algunos hechos.				
	Comprende lo que se le indica.				
	Resuelve problemas por ensayo-error.				

<u>DESARROLLO AFECTIVO SOCIAL</u>	Se acerca a otro niño para jugar.				
	Imita acciones y gestos de los adultos.				
	Repite acciones que le causan risa.				
	Reconoce la ausencia de algún familiar y pregunta por él.				
	Mantiene la atención en un juego durante unos 10 minutos.				

	Escucha atentamente ritmos musicales, intenta cantar y bailar.				
	Mita o recrea el sonido de				

APÉNDICE C
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.
UNIDAD 212
TEZIUTLÁN, PUEBLA
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

<u>DESARROLLO DE LENGUAJE</u>	animales o cosas.				
	Repite acciones que le causan risa.				
	Pide verbalmente lo que necesita.				
	Se expresa en actividades que la educadora le indica.				

Dimensión cognitiva basado en el Inventario del Desarrollo Battelle (Newborn, Stock & Wnek, 1998).

Dimensión lingüística basada en el Inventario del Desarrollo Battelle (Newborn, Stock & Wnek, 1998).

Dimensión psicomotriz Zamora (2003).

Dimensión social según (Palacios, 2007).

Dimensión afectiva según (Ocaña, 2017, p.34, 37).

**INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN: HOJA DE
DERIVACIÓN PARA DOCENTES
TÉCNICA: ENTREVISTA**

Objetivo: Recabar información mediante una entrevista guiada, para reconocer los campos de formación académica que requieren mayor atención en los niños preescolares.

Antes de iniciar la investigación, le pido por favor proporcione la información siguiente:

Fecha: _____

Nombre de la institución: _____

Dirección de la institución: _____

Teléfono: _____

Horario de atención: _____

Edades de los alumnos: _____

Le pido de la manera más atenta que por favor describa detalladamente los problemas que detecte en los alumnos de acuerdo a los siguientes ámbitos de oportunidad.

Lenguaje y comunicación.

Pensamiento matemático.

Exploración y comprensión del mundo natural y social.

Artes.

Educación socioemocional.

Educación Física.

**INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:
CUESTINARIO A MADRES O PADRES DE FAMILIA
TÉCNICA: ENTREVISTA**

Objetivo: Recabar información sobre el contexto familiar y comportamiento de los niños que se encuentran en Preescolar II, para conocer el tipo de conducta que presentan cada uno en casa de manera útil y reflexiva.

Información general

Nombre del niño (a):

Fecha de nacimiento del niño (a):

Edad:

Nombre del tutor (a):

Edad:

Estado civil del tutor (a):

Teléfono:

Escolaridad del tutor (a):

Ocupación:

Personas con las que vive el niño:

Cuidador principal del niño:

Datos sobre el embarazo y nacimiento del menor

1. Edad de la madre al quedar embarazada:

2. Condiciones económicas, físicas y sociales de la madre antes, durante y después del embarazo:

3. Condiciones de nacimiento, parto natural o cesárea, lugar de nacimiento y estado del niño al nacer:

4. Condiciones actuales de desarrollo del niño:

5. Describa las características más relevantes de la conducta de su hijo:

6. Describa las actividades que realizan juntos:

7. Describa los tipos de juegos que realizan juntos:

Datos sobre el comportamiento del menor

Señale con una x las actividades que su hijo realiza en casa frecuentemente, dependiendo el caso, puede marcar más de una opción.

1. Cuando le indica la hora de dormir:
 - A. Se enoja.
 - B. Se muestra irritado.
 - C. Se va a dormir sin reproche.
2. Mientras el niño juega al aire libre:
 - A. Disfruta hacer mucho ruido.
 - B. Disfruta estar sentado tranquilamente.
 - C. Intentó escalar o trepar lugares altos como barandales o árboles.
3. Cuando algo le molesto al niño:
 - A. Lloró durante más de 3 minutos.

APÉNDICE E
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.
UNIDAD 212
TEZIUTLÁN, PUEBLA
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

- B. Se animó en 1 o 2 minutos cuando fue consolado.
- C. Se calmó fácilmente.
4. Cuando usted le llama la atención:
- A. Se enoja.
- B. Muestra que hirieron sus sentimientos.
5. Cuando arrulló al niño con ternura:
- A. Sonrió.
- B. Emitió ruidos de placer.
6. Cuando le pidió al niño esperar para algo que deseaba:
- A. Pareció no poder esperar.
- B. Gimió y lloró.
- C. Esperó pacientemente.
7. Cuando el niño pidió algo y usted respondió “no”:
- A. Se mostró frustrado.
- B. Protestó enojo.
- C. Hizo Berrinche.
8. Mientras el niño jugó dentro de la casa:
- A. Corrió por la casa.
- B. Subió a los muebles.
- C. Disfruta girar sobre sí mismo.

9. Cuando usted abrazó cariñosamente al niño:

- A. Se mostró inquieto.
- B. Hizo ruidos de protesta.

10. Durante las actividades diarias:

- A. De repente corre alrededor del espacio.
- B. Lanza objetos de repente.
- C. Disfruta hacer mucho ruido.

*Estrategias de regulación emocional y correulación materna en la primera infancia. (Fayne
Esquivel Ancona, 2001)*

INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:
LISTA DE COTEJO A APRENDIENTES
TÉCNICA: OBSERVACIÓN

Objetivo: Recabar información sobre el comportamiento de los niños que se encuentran en Preescolar II, para conocer el tipo de conducta que presenta cada uno dentro del aula de manera útil y reflexiva.

ACCIÓN	SI	NO
SI REACCIONA CON UN BERRINCHE:		
Derramar lágrimas.		
Tirarse al piso.		
Pataleos.		
Enrojecimiento de la cara.		
Rigidez muscular.		
Alejarse o alejar a los otros empujando.		
SI OPTA POR CONSOLARSE:		
Chuparse el dedo.		
Balanceo.		
Acercarse al cuidador en búsqueda de contacto físico.		
SI REDIRECCIONA LA ATENCIÓN:		
Enfoque de la atención en otros objetos o situaciones a partir de la sugerencia de los cuidadores.		

APÉNDICE F
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.
UNIDAD 212
TEZIUTLÁN, PUEBLA
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Actividades de juego o el uso de juguetes que no sean los estímulos que generan malestar.		
---	--	--

Estrategias de regulación emocional y correulación materna en la primera infancia. (Fayne Esquivel Ancona, 2001

INSTRUMENTO DE RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN:
GUIA DE OBSERVACIÓN A APRENDIENTES
TÉCNICA: OBSERVACIÓN

Objetivo: Recabar información sobre el comportamiento de los niños que se encuentran en Preescolar II, para conocer el tipo de conducta que presenta cada uno dentro del aula de manera útil y reflexiva.

Nombre:	
Fecha:	
Objetivo: Identificar los indicadores de un alumno que presenta falta de autorregulación emocional.	
Aspectos a observar del alumno.	Registro.
<p style="text-align: center;">Autoconocimiento</p> <p>Identifica sus propios gustos y desagrados.</p> <p>Reconoce las situaciones que le provocan alegría, enojo o tristeza y dialoga para solucionar un conflicto.</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p style="text-align: center;">Autonomía.</p> <p>Reconoce lo que puede realizar con y sin ayuda y realiza por sí mismo acciones de cuidado personal como lavar manos y cara.</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p style="text-align: center;">Empatía.</p> <p>Reconoce cuando alguien necesita ayuda, identifica los estados de ánimo de sus</p>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

APÉNDICE G
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL.
UNIDAD 212
TEZIUTLÁN, PUEBLA
LICENCIATURA EN INTERVENCIÓN EDUCATIVA

compañeros y explica las consecuencias de determinadas conductas.	
<p>Colaboración.</p> <p>Colabora en tareas en equipo, propone acuerdos para la convivencia y juegos, reflexiona acerca de determinadas conductas de desacuerdo.</p>	

Aprendizajes Clave para la Educación Integral: Educación Preescolar (secretaría de Educación Pública, 2017).

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE INICIO					
Nombre de la actividad:	Mis emociones en títeres.	Fecha de Aplicación:	20/MARZO/2023	Número de sesión:	1
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños identifiquen las emociones primarias como alegría, tristeza, enojo y miedo, mediante el juego de títeres para posteriormente nombrarlas y relacionarlas con situaciones que le causen determinada emoción					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Reconoce las emociones básicas (alegría, miedo, enojo, tristeza) e identifica como se siente ante distintas situaciones.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (40 MIN)		CIERRE (10 MIN)	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>Iniciar la sesión con un saludo de buenos días por lo que se cantará la canción “Buenos días, Señor Sol”. Para motivar a los niños a iniciar su día positivamente.</p> <p>Luego de esto se les mostrará una presentación de títeres dedales, que representarán los emojis de alegría, tristeza, miedo y enojo. Se presentará cada títere preguntando lo siguiente ¿Conocen este emoji? ¿Cómo está? ¿Saben por qué se encuentra así? ¿Qué cosas los hacen sentir de esta forma?</p>	<p>Explicar algunos ejemplos de situaciones que les pueden hacer sentir cada emoción, Por ejemplo, la alegría la pueden sentir cuando van al parque o cuando se comen un helado, la tristeza la pueden sentir cuando un compañero no quiere jugar con nosotros, el enojo lo pueden sentir cuando algún compañero nos empuja y el miedo lo pueden sentir cuando un perro muy grande está ladrando.</p> <p>Después de esta explicación, se les dirá a los alumnos que hoy cada quien realizará sus títeres de emociones, por lo que les otorgaremos cuatro círculos con la impresión de cada emoji (alegría, enojo, tristeza y miedo) para que posteriormente ellos puedan decorarlo con pintura acrílica amarilla y un pincel, después, con nuestra</p>	<p>Cada niño desde su lugar colocará el emoji que más le guste sentir delante de su rostro y expondrá en qué situación o que cosas le causan esa emoción.</p> <p>Después comentaremos con los niños que emociones les gustan sentir y cuáles no.</p> <p>Finalmente felicitaremos a los alumnos por su esfuerzo y por sus títeres creados. Se cantará la canción “Si tú tienes muchas ganas”, para después despedirse.</p>
---	--	---

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

	<p>ayuda, les dibujaremos los gestos con marcador permanente.</p> <p>Más tarde, le añadiremos un abatelenguas para así formar los títeres y ellos puedan sostenerlos.</p>			
Recursos didácticos	Evaluación:			
<ul style="list-style-type: none"> • Títeres dedales. • Cartulina. • Impresiones. • Pintura acrílica amarilla. • Marcador negro permanente. • Abatelenguas. 	<p>Tipo y momento:</p> <p>Formativa</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Guía de Observación</p>	<p>Producto de la Sesión:</p> <p>Títeres de emociones.</p>



Secretaría de Educación Pública
Universidad Pedagógica Nacional
Unidad 212 Teziutlán, Puebla
GUARDERIA TRAVIESOS
C. C. T.: 21SDI0023J



“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE I

GUÍA DE OBSERVACIÓN “MIS EMOCIONES EN TÍTERES”

Objetivo: Identificar los alcances del objetivo propuesto en la actividad 1, mediante la técnica de la observación para determinar las fortalezas y áreas de oportunidad de los niños y niñas de preescolar 2.

GRUPO: _____

FECHA DE OBSERVACIÓN: _____

COMPETENCIA

Conciencia de las propias emociones

INDICADORES

Reconoce la emoción de alegría, tristeza, enojo y miedo.

Se muestra interesado por realizar los títeres.

Identifica y nombra la emoción que más le gusta.

Es capaz de expresar ante sus compañeros la emoción que siente.

APRENDIZAJE ESPERADO

Reconoce las emociones básicas (alegría, miedo, enojo, tristeza) e identifica como se siente ante distintas situaciones.

REGISTRO

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE INICIO					
Nombre de la actividad:	El tren de las emociones.	Fecha de Aplicación:	21/MARZO/2023	Número de sesión:	2
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños identifiquen y nombren las emociones primarias a través de la creación de un juguete que permita interiorizar, relacionar y auto conocer los estados de ánimo de los niños preescolares					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Reconoce las emociones básicas (alegría, miedo, enojo, tristeza) e identifica como se siente ante distintas situaciones.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (40 MIN)		CIERRE (10 MIN)	
Platicar con los alumnos que el día de hoy realizaran un tren, pero no cualquier tren,		Después de introducir el tema con los alumnos, se explicará que realizaran un		Al finalizar la actividad, en plenaria, motivaremos a cada pequeño que nos	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>sino, un tren mágico que los llevará a divertirse y conocer las emociones, para esto, se les preguntará a los alumnos ¿Qué cosas los hacen sentir felicidad? ¿Se han puesto tristes algún día? ¿Qué cosas los hacen enojar?, posteriormente, la practicante los motivará a cantar y bailar “Si tú tienes la razón y no hay oposición, no te quedes con las ganas de...”</p>	<p>tren, por lo que, en primera instancia, les otorgará a cada uno, la impresión de un emoji de felicidad, de tristeza, enojo y miedo, para que los alumnos las colorean de amarillo, azul, rojo y verde, para que a la vez relacionen un color con una emoción, respectivamente. Después se les otorgara la silueta de un tren con cuatro vagones hecho de cartón, para que posteriormente ellos lo decoren con pintura y pegando un emoji en cada vagón.</p>	<p>cuenta cual es la emoción que más les gusta sentir y cuál es la que menos les gusta sentir, posteriormente pediremos que nos platiquen que cosas o sucesos les dan alegría, tristeza, enojo, miedo y desagrado, señalando cada emoción en su tren creado. Y finalmente felicitaremos a los niños por su trabajo y esfuerzo puesto en esta actividad.</p>		
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Evaluación:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Impresiones. • Crayolas. • Cartón. • Pintura. • Pegamento. 	<p>Tipo y momento:</p> <p>Formativa</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Guía de Observación</p>	<p>Producto de la Sesión:</p> <p>Tren de emociones.</p>

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE J

GUÍA DE OBSERVACIÓN “EL TREN DE LAS EMOCIONES”

Objetivo: Identificar los alcances del objetivo propuesto en la actividad 2, mediante la técnica de la observación para determinar las fortalezas y áreas de oportunidad de los niños y niñas de preescolar 2.

GRUPO: _____

FECHA DE OBSERVACIÓN: _____

COMPETENCIA

Conciencia de las propias emociones

INDICADORES

Reconoce la emoción de alegría, tristeza, enojo y miedo.

Se muestra interesado por realizar el tren de emociones.

Identifica y nombra la emoción que más le gusta.

Es capaz de expresar ante sus compañeros la emoción que siente.

APRENDIZAJE ESPERADO

Reconoce las emociones básicas (alegría, miedo, enojo, tristeza) e identifica como se siente ante distintas situaciones.

REGISTRO

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE INICIO					
Nombre de la actividad:	Un monstruo sintiendo lo que yo.	Fecha de Aplicación:	22/MARZO/2023	Número de sesión:	3
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños identifiquen y nombren las emociones primarias (alegría, tristeza, enojo y miedo) a través de la relación de una emoción con un gesto y un color.					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Reconoce las emociones básicas (alegría, miedo, enojo, tristeza) e identifica como se siente ante distintas situaciones.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (40 MIN)		CIERRE (10 MIN)	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>Dar la bienvenida con un saludo de buenos días, por lo que se sugiere iniciar la sesión cantando y bailando “El baile de Pepo”, para iniciar el día positivamente.</p> <p>Después se les preguntará a los niños si recuerdan sus títeres o su tren, y que si lo han jugado anteriormente.</p> <p>Luego preguntaremos lo siguiente ¿Recuerdan la emoción de la Alegría? ¿Cómo es? ¿Y la tristeza? ¿Alguien recuerda como es sentir enojo? ¿Y el miedo?</p> <p>Para dar un repaso a lo visto en las sesiones anteriores.</p>	<p>Presentar a los niños el cuento titulado “El monstruo de las emociones”, se dará pie a una actividad de lectura en voz alta para fomentar la atención y los niños aprendan a relacionar una emoción con un color, alegría con amarillo, tristeza con azul, enojo con rojo y miedo con gris, se debe narrar la lectura con un tono de voz adecuado, fuerte y emocionante para mantener la atención de los alumnos.</p> <p>Después de esto, se pegará en la pared un poster de un monstruo por cada emoción, y se les otorgará a cada niño un juego de imágenes en donde aparezca un niño sintiendo: alegría, tristeza, enojo y miedo, posteriormente se les explicará que de dichas imágenes las colorearan y decoraran con material diverso a su alcance como papel crepe o foamy recortado en pequeños</p>	<p>Al finalizar la actividad, revisaremos cada monstruo pegado en la pared para verificar que contengan las imágenes correctas, para después dar una pequeña retroalimentación a los niños.</p> <p>Se forrarán los posters de papel contac para así crear tapetes que puedan colocarse en el suelo.</p> <p>Finalmente motivaremos a los niños a saltar uno por uno, dentro del monstruo que represente la emoción que se nombrará en voz alta.</p>
---	--	--

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

	cuadros, después deben identificar que emoción se ve en la imagen para pasar uno por uno a pegar sus imágenes en el monstruo del color que le corresponda.			
Recursos didácticos	Evaluación:			
<ul style="list-style-type: none"> • Posters. • Impresiones. • Crayolas. • Papel crepe. • Foamy recortado. • Pegamento 	Tipo y momento: Formativa	Técnicas: Observación	Instrumento: Escala de actitudes	Producto de la Sesión: Tapetes de emociones.

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE K

ESCALA DE ACTITUDES “EL MONSTRUO SINTIENDO LO QUE YO”

Objetivo: Identificar las capacidades de los alumnos en cuanto a su desarrollo dentro de la actividad de reconocimiento de las emociones.

No.	INDICADOR	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	Se mantiene atento durante la lectura en voz alta			
2	Muestra interés por decorar sus imágenes			
3	Posee una actitud positiva para pasar a colocar sus imágenes en el lugar correspondiente			
4	Le gusta participar y relacionarse con sus compañeros.			
5	Muestra iniciativa para hacer conocer que identifica las emociones.			

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE DESARROLLO					
Nombre de la actividad:	La cámara de la alegría.	Fecha de Aplicación:	23/MARZO/2023	Número de sesión:	4
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños identifiquen y nombren situaciones que los hagan sentir alegría.					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Reconoce que lo hace sentirse alegre, seguro y feliz.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (30 MIN)		CIERRE (20 MIN)	
Iniciar la sesión dando un saludo de buenos días, para después presentar a los alumnos una imagen de un niño y una niña feliz,		Ahora se les repartirá a los alumnos una impresión en cartulina de una cámara fotográfica armable, la cual van a pintar		Al término de la elaboración de la cámara, motivaremos a los alumnos a salir al patio para tomar fotos a las cosas que los ponen	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>preguntaremos ¿Cómo están los niños?¿se ven bonitos?¿por qué estarán tan felices?, después se comentara con los alumnos que hoy realizarán una cámara para tomar fotos cuando se sientan felices, por lo que procederemos a preguntar ¿Qué cosa les hace sentir alegría?¿Quién es la persona que los pone contentos?¿Qué les gusta hacer cuando están contentos?, después explicaremos que estar contentos le hace bien a nuestro cuerpo porque nos sentimos tranquilos y cuando estamos tranquilos podemos llevarnos mejor con nuestros compañeros y aprender mejor en la escuela.</p>	<p>con acuarelas, los motivaremos a pintar con colores de arcoíris, para que sea vea alegre y llamativa.</p> <p>Explicaremos a los alumnos, que la alegría nos hace estar contentos, con ganas de sonreír y tener momentos agradables.</p> <p>Posteriormente, con nuestra ayuda armaran su cámara y le agregaran un cordón para poder colgarla en su cuello y jugar a tomar fotos en momentos felices.</p>	<p>contentos, tal vez a los juegos del patio o quizá a otro compañero que este sonriendo, al cielo azul o a una flor.</p> <p>Después, regresaremos al aula para platicar con los niños y preguntarles a que les gusto más sacarle una fotografía, y, para terminar, les diremos que esta cámara la usen en todos los momentos que les hagan sentir alegría.</p>
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Evaluación:</p>	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar” APÉNDICE L

REGISTRO ANÉCDOTICO “LA CÁMARA DE LA ALEGRÍA”

Objetivo: Identificar las características del grupo a través de la observación y registro escrito de sucesos con la finalidad de realizar un seguimiento al avance e identificación de las emociones, en esta actividad, la alegría.

GRUPO: _____

FECHA: _____

ACTIVIDAD EVALUADA: Identificación de situaciones que les permita sentir la emoción de alegría.

Descripción e interpretación de lo observado:

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE DESARROLLO					
Nombre de la actividad:	Los audífonos de tristeza.	Fecha de Aplicación:	24/MARZO/2023	Número de sesión:	5
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños identifiquen y nombren situaciones que los hagan sentir tristeza, para que elijan que hacer para autorregular dicha emoción.					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Utiliza estrategias para regular emociones como el enojo, el miedo o la tristeza.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (30 MIN)		CIERRE (20 MIN)	
Iniciar la sesión dando un saludo de buenos días, para después presentar a los alumnos		Ahora se les repartirá a los alumnos una impresión en cartulina de una cámara		Al término de la elaboración de la cámara, motivaremos a los alumnos a salir al patio	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>una imagen de un niño y una niña triste, preguntaremos ¿Cómo están los niños? ¿Les gusta verlos así? ¿Por qué estarán tan tristes?, después se comentará con los alumnos que situaciones los ponen tristes, por ejemplo, cuando no pueden ver televisión, cuando mamá o papá se va a trabajar o cuando un compañero no quiere jugar con nosotros.</p>	<p>fotográfica armable, la cual van a pintar con acuarelas, los motivaremos a pintar con colores de arcoíris, para que sea vea alegre y llamativa.</p> <p>Explicar a los alumnos, que la tristeza nos provoca estar preocupados o angustiados y a veces nos dan ganas de llorar, pero que es normal y está bien sentirlo.</p> <p>Les platicaremos que el día de hoy elaboraremos unos audífonos que nos ayudaran a relajarnos cuando sintamos la tristeza.</p> <p>Por lo que proporcionaremos dos cilindros elaborados previamente de cartulina para imitar las bocinas de los audífonos, después motivaremos a los alumnos a decorarlos con pintura y material de su agrado, posteriormente con nuestra ayuda, los</p>	<p>para tomar fotos a las cosas que los ponen contentos, tal vez a los juegos del patio o quizá a otro compañero que este sonriendo, al cielo azul o a una flor.</p> <p>Preguntar a los niños si les ha gustado elaborar sus audífonos, y motivarlos a compartir en grupo que hechos los hacen sentir tristeza, después, les explicaremos que pueden usar estos audífonos cuando se sientan tristes, que solo los tienen que colocar en su cabeza, sentarse, cerrar los ojos y pensar en cosas felices como estar en la playa, en el campo o pensar en un helado gigante.</p> <p>Finalizaremos la sesión despidiéndonos con la canción “No me sigas tristeza”.</p>
--	---	--

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

	<p>pegaremos a una diadema y así formar los audífonos de la tristeza.</p>			
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Evaluación:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina. • Acuarelas. • Foamy. • Plumas. • Pegamento. • Diademas 	<p>Tipo y momento:</p> <p>Formativa</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Registro Anecdótico</p>	<p>Producto de la Sesión:</p> <p>Los audífonos de tristeza.</p>

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE M

REGISTRO ANÉCDOTICO “LOS AUDIFONOS DE TRISTEZA”

Objetivo: Identificar las características del grupo a través de la observación y registro escrito de sucesos con la finalidad de realizar un seguimiento al avance e identificación de las emociones, en esta actividad, la tristeza.

GRUPO: _____

FECHA: _____

ACTIVIDAD EVALUADA: Identificación de situaciones que les permita sentir la emoción de tristeza.

Descripción e interpretación de lo observado:

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE DESARROLLO					
Nombre de la actividad:	La pelota del miedo.	Fecha de Aplicación:	27/MARZO/2023	Número de sesión:	6
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños identifiquen y nombren situaciones que los hagan sentir miedo, y elijan que hacer para autorregular dicha emoción.					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Utiliza estrategias para regular emociones como el enojo, el miedo o la tristeza.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (30 MIN)		CIERRE (20 MIN)	
Iniciar la sesión dando un saludo de buenos días, platicaremos con los niños sobre lo		Presentar a los pequeños la pelota ya elaborada, les platicaremos que es una		Preguntar a los alumnos que situaciones les provocan sentir miedo, permitir que nos	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>que hicieron el fin de semana y les preguntaremos si recuerdan que es la alegría y la tristeza, por lo que los motivaremos a imitar los gestos de dichas emociones, después platicaremos a cerca de las situaciones que nos pueden hacer sentir miedo como por ejemplo las tormentas, un perro muy grande, o una persona adulta enojada.</p> <p>Les comentaremos que el día de hoy realizaremos una pelotita que nos ayudará a controlar el miedo que a veces sentimos.</p>	<p>pelotita que podemos aplastar o estirar y que no se romperá, permitiremos a cada niño explorarla.</p> <p>Después les otorgaremos un globo a cada niño, una botella y una porción de harina.</p> <p>Posteriormente les indicaremos que deben llenar el globo con la harina y con la ayuda de una cuchara pequeña, cuando terminen, con nuestra ayuda le realizaremos un nudo al globo lleno de harina, y le dibujaremos un emoji que represente la emoción del miedo.</p>	<p>cuenten sus anécdotas en plenaria, para después comentarles que en casos como esos pueden utilizar su pelotita para aplastarla o estirla hasta que el miedo desaparezca.</p> <p>Después los felicitaremos por su pelota creada y nos despediremos con la canción “Adiós, adiós”.</p>		
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Evaluación:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Globos. • Botella de pet vacía. • Harina. 	<p>Tipo y momento:</p> <p>Formativa</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Registro Anecdótico</p>	<p>Producto de la Sesión:</p> <p>La pelota del miedo.</p>

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<ul style="list-style-type: none">• Marcador negro permanente.				
--	--	--	--	--

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE N

REGISTRO ANÉCDOTICO “LA PELOTA DEL MIEDO”

Objetivo: Identificar las características del grupo a través de la observación y registro escrito de sucesos con la finalidad de realizar un seguimiento al avance e identificación de las emociones, en esta actividad, el miedo.

GRUPO: _____

FECHA: _____

ACTIVIDAD EVALUADA: Identificación de situaciones que les permita sentir la emoción de miedo.

Descripción e interpretación de lo observado:

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE DESARROLLO					
Nombre de la actividad:	El cojín del enojo.	Fecha de Aplicación:	28/MARZO/2023	Número de sesión:	7
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños identifiquen y nombren situaciones que los hagan sentir enojo, y elijan que hacer para autorregular dicha emoción.					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Utiliza estrategias para regular emociones como el enojo, el miedo o la tristeza.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (30 MIN)		CIERRE (20 MIN)	
Iniciar la sesión dando un saludo de buenos días, cantaremos y bailaremos la canción		Comentar a los alumnos que el día de hoy realizaremos un cojín del enojo, el cual		Platicar con los pequeños a cerca de las situaciones que nos pueden hacer enojar,	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>“Una mané”, para iniciar el día positivamente, preguntaremos a los niños lo siguiente ¿Te has sentido enojado alguna vez? ¿Qué cosas te hacen enojar?</p> <p>¿Qué haces cuando te enojas?</p> <p>Explicaremos a los niños que cuando estamos enojados nos dan ganas de gritar o hasta de soltar un golpe, pero les recalcaremos que nuestras manos son para aplaudir, para tocar o agarrar objetos, jamás para hacer daño a algún compañero.</p>	<p>podemos golpear cuando nos sentimos muy enojados, por lo que les otorgaremos un costalito hecho de pellón para que lo decoren con pintura de su agrado, dejaremos secar, mientras saldremos al patio a jugar la ronda de los conejos, después les brindaremos una porción de relleno para que llenen su cojín, al finalizar, con nuestra ayuda pegaran la abertura para que no se salga el relleno.</p>	<p>como cuando un compañero no respeta nuestras cosas, o cuando no podemos seguir viendo caricaturas en la televisión, etc,comentaremos que en estas situaciones es cuando podemos usar nuestro cojín del enojo para sacudirlo y desahogar nuestro enojo.</p>		
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Evaluación:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Pellón • Pintura • Pegamento • Relleno 	<p>Tipo y momento:</p> <p>Formativa</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Registro Anecdótico</p>	<p>Producto de la Sesión:</p> <p>El cojín del enojo.</p>

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar” APÉNDICE Ñ

REGISTRO ANÉCDOTICO “EL COJÍN DEL ENOJO”

Objetivo: Identificar las características del grupo a través de la observación y registro escrito de sucesos con la finalidad de realizar un seguimiento al avance e identificación de las emociones, en esta actividad, el enojo.

GRUPO: _____

FECHA: _____

ACTIVIDAD EVALUADA: Identificación de situaciones que les permita sentir la emoción de enojo.

Descripción e interpretación de lo observado:

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE CIERRE					
Nombre de la actividad:	Un teatro emocional.	Fecha de Aplicación:	29/MARZO/2023	Número de sesión:	8
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños convivan, jueguen y trabajen en equipo fomentando la sana convivencia escolar.					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (30 MIN)		CIERRE (20 MIN)	
Iniciar la sesión dando un saludo de buenos días, después cantaremos y bailaremos la		Comentar a los pequeños que hoy realizaremos una obra de teatro guiñol con los títeres creados en la Sesión 1.		Platicar con los pequeños si les ha gustado participar en nuestro teatro guiñol, les	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>canción “Sapito”, para iniciar el día positivamente.</p> <p>Posteriormente realizaremos una lluvia de ideas preguntando a los niños “¿Qué emociones recuerdan?”</p>	<p>Por lo que explicaremos que pasarán por turnos al escenario, donde elegirán un títere para pasar a presentarlo, poniendo un ejemplo “Yo soy alegría y aparezco cuando mi mamá me da un helado”, permitiremos que todos los alumnos pasen a realizar su presentación.</p>	<p>preguntaremos que emoción les gusta y cual no les gusta sentir.</p> <p>Les recordaremos utilizar sus audífonos de la tristeza, la pelota del miedo y el cojín del enojo.</p>		
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Evaluación:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Escenario del teatro guiñol. • Títeres. 	<p>Tipo y momento:</p> <p>Formativa</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Escala de actitudes.</p>	<p>Producto de la Sesión:</p> <p>Teatro Guiñol</p>

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE O
ESCALA DE ACTITUDES “UN TEATRO EMOCIONAL”

Objetivo: Identificar las capacidades de los alumnos en cuanto a su desarrollo dentro de la actividad de convivencia escolar.

No.	INDICADOR	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	Se interesa en representar una emoción.			
2	Identifica y representa correctamente una emoción.			
3	Respeta el turno de sus compañeros.			
4	Pone atención a la participación de sus compañeros.			
5	Convive pacíficamente con sus compañeros.			

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE CIERRE					
Nombre de la actividad:	El domino de las emociones.	Fecha de Aplicación:	30/MARZO/2023	Número de sesión:	9
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños convivan, jueguen y trabajen en equipo fomentando la sana convivencia escolar a través del juego de un domino de emociones.					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (30 MIN)		CIERRE (20 MIN)	
Iniciar la sesión dando un saludo de buenos días, después preguntaremos a los alumnos		Comentar a los pequeños que hoy realizaremos un domino de emociones para		Platicar con los pequeños si les ha gustado jugar domino, preguntar si alguien se puso	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>si recuerdan lo que hicimos el día de ayer. Posteriormente realizaremos un baile con ayuda de la canción “Las emociones de nacho”.</p>	<p>jugar en parejas. Por lo que proporcionaremos las tarjetas de un domino impresas, para que ellos puedan colorearlas con crayolas de su agrado.</p> <p>Una vez terminadas las tarjetas, les enseñaremos a jugar domino, poniendo la ficha que contenga la cara que concuerde con la ficha puesta en el centro, y que ganará en que termine se poner sus fichas primero, permitiremos que jueguen en parejas por un lapso de tiempo.</p>		<p>triste o enojado al perder el juego y recordar lo que tienen que hacer cuando sientan esta emoción.</p> <p>Al final los felicitaremos por haber creado su domino y jugar en parejas.</p>	
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Evaluación:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Impresiones. • Crayolas. 	<p>Tipo y momento:</p> <p>Formativa</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Escala de actitudes.</p>	<p>Producto de la Sesión:</p> <p>Domino de las emociones.</p>

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE P

ESCALA DE ACTITUDES “DOMINO DE LAS EMOCIONES”

Objetivo: Identificar las capacidades de los alumnos en cuanto a su desarrollo dentro de la actividad de convivencia escolar.

No.	INDICADOR	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	Logra jugar en pares.			
2	Atiende instrucciones.			
3	Respeto el turno de sus compañeros.			
4	Logra utilizar las estrategias propuestas para regular tristeza o enojo.			
5	Convive pacíficamente con sus compañeros.			

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

PLANEACIONES DE CIERRE					
Nombre de la actividad:	Mural de emociones.	Fecha de Aplicación:	31/MARZO/2023	Número de sesión:	10
Objetivo general del Proyecto de Desarrollo: Favorecer la autorregulación de emociones mediante un taller lúdico para mejorar la inteligencia emocional en niños de preescolar de 4 a 5 años de edad.					
Propósito de la sesión: Que los niños convivan, jueguen y trabajen en equipo fomentando la sana convivencia escolar a través de la elaboración de un mural de emociones.					
Componente curricular:	Áreas de desarrollo personal y social	Campo o Área:	Educación Socioemocional	Ámbito o dimensión de desarrollo de la LIE:	Socioafectiva
Aprendizajes esperados: Convive, juega y trabaja con distintos compañeros.					
SECUENCIA DIDÁCTICA					
INICIO (10 MIN)		DESARROLLO (30 MIN)		CIERRE (20 MIN)	

“Taller Lúdico para fomentar la Convivencia Socioafectiva dentro del Aula Escolar”

APÉNDICE H

<p>Iniciar la sesión dando un saludo de buenos días, después preguntaremos a los alumnos si recuerdan lo que hicimos el día de ayer. Posteriormente recordaremos la emoción de alegría, tristeza, miedo y enojo, motivando a los niños a imitar estas emociones.</p>	<p>Comentar a los pequeños que hoy realizaremos un mural el cual representará nuestras emociones, por lo cual pegaremos en la pared un lienzo de pellón con el dibujo de niños representando las 4 emociones, después les otorgaremos pinturas y pinceles a los niños para que por turnos pasen a pintar una porción equitativa del lienzo y entre todos lo decoren.</p>	<p>Platicar con los pequeños si les ha gustado pintar el mural, si les gusta trabajar en equipo con sus compañeros y finalmente les platicaremos que está bien sentir cualquier emoción pero que es importante saber controlarla para no causar conflictos en el salón de clases.</p> <p>Nos despediremos con la canción “Te quiero yo y tú a mí”.</p>		
<p>Recursos didácticos</p>	<p>Evaluación:</p>			
<ul style="list-style-type: none"> • Pellón. • Pinturas acrílicas. • Pinceles. 	<p>Tipo y momento:</p> <p>Formativa</p>	<p>Técnicas:</p> <p>Observación</p>	<p>Instrumento:</p> <p>Escala de actitudes.</p>	<p>Producto de la Sesión:</p> <p>Mural de emociones.</p>

ESCALA DE ACTITUDES “MURAL DE EMOCIONES”

Objetivo: Identificar las capacidades de los alumnos en cuanto a su desarrollo dentro de la actividad de convivencia escolar.

No.	INDICADOR	LOGRADO	EN PROCESO	NO LOGRADO
1	Se interesa por participar en la elaboración del mural.			
2	Atiende instrucciones.			
3	Respeto el turno de sus compañeros.			
4	Logra utilizar las estrategias propuestas para regular tristeza o enojo.			
5	Convive pacíficamente con sus compañeros.			

ANEXOS

ANEXO 1.

EVIDENCIAS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN



Ilustración 1. Creación de los títeres de emociones.



Ilustración 2. Juego con el tren de emociones.



Ilustración 3. Elaboración de una cámara, para capturar momentos felices.



Ilustración 4. Elaboración de la pelota del miedo, para tranquilizarse ante situaciones de estrés tolerable.



Ilustración 5. Elaboración de los audífonos de la tristeza, para incitar a los niños a tomarse un momento para calmar esa emoción.



Ilustración 6. Ejercicio del cojón del enojo.



Ilustración 7. Convivencia escolar pacífica.



Ilustración 8. Juego entre pares



Ilustración 9. Juego con el domino de emociones.