



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



**EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA
PROMOVER LA AUTORREGULACIÓN EN ALUMNOS DE
PREESCOLAR III DEL JARDÍN DE NIÑOS BLAS GALINDO
DE LA ALCALDÍA IZTAPALAPA**

TESINA

PRESENTA

ANGÉLICA FABIOLA SÁNCHEZ GONZÁLEZ

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

ASESORA: LIC. MARLENE DANIELA MOYA GARCÍA

CIUDAD DE MÉXICO

NOVIEMBRE 2023



DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 09 de noviembre de 2023

C. ANGÉLICA FABIOLA SÁNCHEZ GONZÁLEZ

Presente

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

EL JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIA PARA PROMOVER LA AUTORREGULACIÓN EN ALUMNOS DE PREESCOLAR III DEL JARDÍN DE NIÑOS BLAS GALINDO DE LA ALCALDÍA IZTAPALAPA

Modalidad TESINA, Opción Ensayo, a propuesta del C. Profra. Marlene Daniela Moya García manifiesto a Usted, que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la Institución.

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

ATENTAMENTE:

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

DRA. GUADALUPE G. QUINTANILLA CALDERÓN

Presidente de la Comisión de Exámenes

Profesionales de la Unidad UPN 099 Ciudad de México, Poniente

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



ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN	
CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	PÁG. 4
1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA.....	PÁG. 4
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA.....	PÁG. 6
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO.....	PÁG. 6
1.2.2. ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIOECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA.....	PÁG. 8
A. ORÍGENES Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA LOCALIDAD.....	PÁG. 8
B. HIDROGRAFÍA.....	PÁG. 8
C. OROGRAFÍA.....	PÁG. 9
D. MEDIOS DE COMUNICACIÓN	PÁG. 9
E. VÍAS DE COMUNICACIÓN.....	PÁG. 10
F. SITIOS DE INTERÉS CULTURAL Y TURÍSTICO.....	PÁG. 11
G. ¿CÓMO IMPACTA EL REFERENTE GEOGRÁFICO A LA PROBLEMÁTICA QUE SE ESTUDIA?.....	PÁG. 13
1. ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD.....	PÁG. 14
1) VIVIENDA.....	PÁG. 14
2) EMPLEO.....	PÁG. 14
3) DEPORTE.....	PÁG. 15
4) CULTURA.....	PÁG. 16
5) RELIGIÓN PREDOMINANTE.....	PÁG. 16
6) EDUCACIÓN.....	PÁG. 17
7) ¿CÓMO INFLUYE EL AMBIENTE SOCIOECONÓMICO EN EL DESARROLLO ESCOLAR DE LOS ALUMNOS DE LA LOCALIDAD?.....	PÁG. 19
1.2.3. EL REFERENTE ESCOLAR.....	PÁG. 20
A) UBICACIÓN DE LA ESCUELA EN LA CUÁL SE ESTABLECE LA PROBLEMÁTICA.....	PÁG. 20

B)	STATUS DEL TIPO DE SOSTENIMIENTO DE LA ESCUELA.....	PÁG. 22
C)	ASPECTO MATERIAL DE LA INSTITUCIÓN.....	PÁG. 22
D)	CROQUIS DE LAS INSTALACIONES MATERIALES.....	PÁG. 23
E)	LA ORGANIZACIÓN ESCOLAR EN LA INSTITUCIÓN.....	PÁG. 24
F)	ORGANIGRAMA GENERAL DE LA INSTITUCIÓN.....	PÁG. 25
G)	CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN ESCOLAR.....	PÁG. 25
1.3.	EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	PÁG. 27
1.4.	LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN.....	PÁG. 28
1.5.	LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	PÁG. 28
1.5.1.	OBJETIVO GENERAL.....	PÁG. 28
1.5.2.	OBJETIVOS PARTICULARES.....	PÁG. 29
1.6.	LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	PÁG. 29
	CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	PÁG. 30
1.1.	EL APARTADO CRÍTICO CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN EL MARCO TEÓRICO.....	PÁG. 30
1.1.1.	EL JUEGO.....	PÁG. 30
2.1.1.1	TIPOS DE JUEGO.....	PÁG. 33
1.1.2.	EL JUEGO DE ROLES.....	PÁG. 35
1.1.3.	¿QUÉ ES UNA ESTRATEGIA?.....	PÁG. 38
1.1.4.	¿QUÉ ES LA AUTORREGULACIÓN?.....	PÁG. 41
2.1.4.1	¿QUÉ SON LAS EMOCIONES?.....	PÁG. 43
1.1.5.	EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL (NUEVO MODELO EDUCATIVO).....	PÁG. 44
1.1.6.	DIMENSIONES DE LA EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL.....	PÁG. 46
1.1.7.	EL JUEGO DE ROLES Y LA REGULACIÓN DE EMOCIONES.....	PÁG. 49
1.1.8.	LA IMPORTANCIA DE LA REGULACIÓN DE EMOCIONES EN EDUCACIÓN PREESCOLAR.....	PÁG. 52

1.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO DE TRABAJO?.....	PÁG. 56
1.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUÁL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?.....	PÁG. 56
CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.....	PÁG. 58
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	PÁG. 58
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA.....	PÁG. 58
3.3. ¿A QUIÉN FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?.....	PÁG. 59
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O ZONA ESCOLAR.....	PÁG. 59
3.5. LA PROPUESTA.....	PÁG. 60
3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	PÁG. 60
3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL.....	PÁG. 60
3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA.....	PÁG. 60
3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA.....	PÁG. 60
3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO.....	PÁG. 61
3.5.6. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?.....	PÁG. 67
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	PÁG. 67
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	PÁG. 69
CONCLUSIONES	
BIBLIOGRAFÍA	
REFERENCIAS DE INTERNET	

DEDICATORIAS

Esta tesina se la quiero dedicar a mi familia, a mis padres Ángel y Flora que siempre me han apoyado, no podría haber llegado a este momento de mi vida sin el apoyo constante de ustedes. A lo largo de mi vida, siempre estuvieron ahí para animarme, para impulsarme a seguir adelante y para creer en mí, incluso cuando yo misma no lo hacía. Ahora, al final de mi camino de estudios, no puedo sino expresarles mi profundo agradecimiento. Sin su ayuda, no habría podido superar los obstáculos que se me presentaron a lo largo de mi camino. Es gracias a su amor y a su apoyo que he podido llegar hasta aquí. Muchas gracias, mamá y papá. Los amo.

A mis hijos Naomi y Kaleb que siempre estuvieron echándome porras, siempre creyendo en mí, nunca es tarde para empezar es por ello que hoy puedo decir con orgullo que estoy a un paso de lograr una gran meta y quiero agradecerles por ser parte de ello. Son mi más grande inspiración y un gran ejemplo a seguir. Sus palabras de aliento han sido fundamentales para atreverme a terminar esto que empecé hace algunos años y por ello hoy más que nunca adoro que sean mis hijos, estoy muy orgullosa de ustedes y sé que lograrán cada meta que se propongan porque ahí estaré para apoyarlos incondicionalmente tal como ustedes lo hicieron conmigo. Gracias por todo mis amores los ama mamá.

A mi esposo, que me brindó su apoyo, me comprendió y tuvo tolerancia e infinita paciencia y cedió su tiempo para permitir así llevar adelante un proyecto que pasó de ser una meta personal a otro emprendimiento más de familia, a ti mi eterna gratitud.

Al mejor jefe y ser humano que el universo puso en mi camino Isauro Jesús Manzanilla Rebolledo, quién siempre me apoyo, ayudo y alentó a ser mejor persona, gracias por tanta enseñanza jefe, gracias por estar presente no solo en esta etapa tan importante de mi vida, sino en todo momento ofreciéndome lo mejor y buscando lo mejor para mi persona. Lo quiero muchísimo jefecito.

A la maestra Amalia Araceli Leyva Márquez quien me pasó la convocatoria para que lograré entrar y me apoyo en todo lo que necesité durante la carrera y aun después, gracias por creer en mí incluso cuando yo no lo hacía.

Y finalmente a una persona super importante en este proceso mi asesora Marlene Daniela Moya García, sin ella no habría podido titularme, no sólo fue mi asesora, en ese tiempo se convirtió en mi amiga y confidente, de verdad gracias por impulsarme a ser mejor persona, mejor estudiante y sobre todo a terminar lo que empecé, sin usted no lo habría logrado. Estoy muy agradecida por la oportunidad que me brindo de realizar mi tesis bajo su dirección, aprendí mucho durante el proceso sin duda fue una experiencia invaluable. Gracias por su guía y apoyo incondicional cada vez que lo necesité, por brindarme su conocimiento, así como, su tiempo, pero sobre todo por formar parte de mi crecimiento profesional lo cual es invaluable.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación trata sobre la importancia de autorregular emociones desde temprana edad, para lograrlo se utiliza el juego de roles, es una técnica didáctica que se utiliza para manejar temas difíciles en donde los participantes toman diferentes posiciones para comprender mejor el tema, es como ponerse en los zapatos del otro, ya que consiste en la representación espontánea de situaciones que pueden ser reales o simuladas para mostrar un problema relevante.

Se determinó que el juego de roles es la mejor estrategia para fomentar la autorregulación, porque los alumnos se pondrán en el lugar del otro, de ésta forma ellos sentirán lo que el resto siente, cree o piensa mientras ésta alguno pasando por un momento difícil en el que no controla sus emociones, el *Jardín de Niños Blas Galindo*, se encuentra rodeado por una zona con alto índice de violencia, esto genera que en ocasiones los alumnos lleguen estresados a los salones, y generan las agresiones entre ellos, pero al no ser todos violentos hay un choque, por lo que terminan discutiendo con los más “débiles” según ellos, por lo cual con el juego de roles, se planea el prevenir esta situación y que los alumnos se den cuenta que no está bien dejar a flote todas sus emociones sin una regulación de las mismas.

El presente trabajo recepcional se encuentra conformado por tres Capítulos.

En el Primer Capítulo, se presentan los elementos correspondientes a los referentes Metodológicos y referenciales del Problema de Investigación, así como, la justificación

del tema, la ubicación situacional, el referente geográfico, el análisis histórico y socioeconómico del entorno de la problemática, el Planteamiento del Problema, la Hipótesis Guía del Trabajo y la elaboración de los Objetivos.

En el Segundo Capítulo, se presenta el Marco Teórico de la investigación Documental, Referente al apartado Crítico Conceptual en relación al Juego de roles y su vinculación con la Educación Socioemocional.

Con respecto al Tercer Capítulo, en éste se presenta la propuesta de solución al Problema, así como, la justificación para llevarla a cabo, a quienes se favorece, los criterios específicos que avalan la implementación de la propuesta, el objetivo general, el alcance, los temas centrales que Constituyen la propuesta y los mecanismos de evaluación.

Por último, se presenta un apartado para Conclusiones, Bibliografía y Sitios de internet que fueron consultados.

Por lo antes mencionado, es que, éste proyecto de investigación busca aportar el análisis del juego de roles utilizado como estrategia didáctica para fomentar la autorregulación en los alumnos de Preescolar III del *Jardín de Niños Blas Galindo* en la Alcaldía Iztapalapa.

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

Es de suma importancia en cualquier tipo de investigación, designar los elementos contextuales y metodológicos en donde se encontró la problemática.

Al establecer estos elementos, se logra dirigir el trabajo de investigación que se realizará para así, alcanzar los objetivos que se formularán en dicha investigación.

1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

En el *Jardín de Niños Blas Galindo*, ubicado en la Colonia Chinampac de Juárez, se encontró que la principal problemática de los alumnos, es que viven rodeados de una ola de violencia y agresiones constantes. Es por eso, que como docentes se le debe mostrar a los alumnos que la salida para la resolución de problemas, no es la violencia, la tesista considera, que la mejor forma de mostrárselos es mediante el juego de roles, donde los alumnos se pondrán en el lugar del otro y de esta manera sentirán ellos mismos lo que pasa al ejercer violencia o agresiones, ya sean físicas o verbales hacia sus compañeros.

Con relación a lo anterior, la autorregulación es un factor que permite a los alumnos manejar y expresar sus emociones, así como, su comportamiento y movimientos

corporales, cuando enfrentan una situación que consideran difícil de manejar, por ello, resulta importante que permanezcan enfocados y atentos, para lograr identificar las emociones que sienten en un momento determinado.

En el Grupo 3°C existe una matrícula de 35 Alumnos, de los cuales 20 son Niñas y 15 Niños, en donde se ha podido observar que los niños son agresivos, sus juegos son más rudos y generan violencia, dentro de su forma de jugar siempre hay agresiones, es necesario destacar que en la escuela el juego más solicitado por los alumnos es el fútbol, sin embargo, se ha podido constatar que es una actividad que genera diferentes tipos de agresiones, que pueden ser verbales como apodos y groserías, así como, físicas y psicológicas.

Otro factor, es la naturalidad con la que los Alumnos toman la violencia como parte de su entorno, señalando y marcando a sus compañero por apodos, que sí bien, muchos no les dan importancia, porque destaca alguna característica física o ya los traen desde casa, utilizados como una muestra de cariño, sin embargo, es justamente dicha característica la que a ellos no les agrada, generando sentimientos de negación y baja autoestima, por último, cabe mencionar que ciertas agresiones además de generar violencia, minimizan el sentido de identidad entre ellos mismos, ya que al estar acostumbrados a ser llamados por su apodo, al escuchar su nombre reaccionan con lentitud y en ocasiones no reaccionan.

La tesista considera que la etapa de Preescolar, es la edad adecuada para prevenir y/o modificar dichas conductas, por ello, la importancia de enseñarles a autorregular sus emociones, generando ambientes armónicos y de confianza que les permitan

expresar sus sentimientos, miedos, frustraciones, etc. Es importante destacar que los alumnos reaccionan de forma agresiva durante el proceso de enseñanza aprendizaje, ya que aún, no son capaces de detenerse a reflexionar sobre la mejor manera de solucionar un conflicto o problema, generando en ellos frustración y conductas disruptivas.

Por todo lo anteriormente expuesto, se considera que el juego de roles, es la mejor opción para modificar la conducta violenta, observada durante el desarrollo de la práctica docente, por otro lado, la empatía permitirá que los Niños y Niñas vean desde una perspectiva diferente la misma acción y así, comprender el porqué es incorrecto realizar ciertas acciones que normalizan el empleo de la violencia y/o agresiones que dañen y perjudiquen a sus compañeros, incluso a ellos mismos.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

La ubicación situacional de la problemática, se encuentra en la República Mexicana, dentro de la Ciudad de México, Alcaldía Iztapalapa.¹

¹ www.iztapalapa.cdmx.gob.mx (Fecha de consulta: 15 de febrero de 2023).



Mapa de la República Mexicana, resaltando la Ciudad de México.

La Alcaldía Iztapalapa, se encuentra ubicada al Oriente de la Ciudad de México, limita al Norte con Iztacalco, al Sur con Tláhuac y Xochimilco, al Oeste con la Alcaldía Benito Juárez y Coyoacán, al Este con Ciudad Netzahualcóyotl y La Paz (Municipios del Estado de México), abarcando una superficie de 117.5 Kilómetros Cuadrados.²



² www.iztapalapa.cdmx.gob.mx (Fecha de consulta: 15 de febrero de 2023).

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

A. ORÍGENES Y ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA LOCALIDAD

En tiempos Prehispánicos, del Cerro de la Estrella salía un dique que llegaba hasta el Pueblo de Atzacolco, al Norte de la antigua Tenochtitlán, y servía para que las aguas del Lago de Texcoco, no se mezclaran con las del Lago de México, las cuales eran dulces.

La Alcaldía Iztapalapa adquirió su rostro agrícola definitivo en el Siglo XIX con las Haciendas de la Soledad, La Purísima, Buenavista, San Nicolás Tolentino, la del Peñón y la del Arenal, sin embargo, el camino que conducía hacia Puebla y Veracruz, se desarrolló rápidamente y el agua comercial comenzó a transformar el paisaje rural en un espacio más urbano. Lo mismo sucedió con la ruta de Aztahuacan que llevaba a Chalco y a Mixquic, Amecameca, Ixtapaluca y Ayotla, pasando al igual que el camino de Tulyehualco que comunicaba a la Alcaldía Iztapalapa con Tláhuac, Zapotitlán y Milpa Alta.⁴

Al inicio del Siglo XXI, se pueden identificar 241 localidades, entre Colonias populares, Unidades Habitacionales, Pueblos y Barrios.⁵

B. HIDROGRAFÍA

³ Ídem.

⁴ Eduardo Nivón Bolán, Et al. *Ciudad de México Crónica de sus delegaciones*. México, Secretaría de Cultura, 2007. Pág. 35.

⁵ <https://www.inegi.com.mx> (Fecha de consulta: 15 de febrero de 2023).

Aún, cuando Iztapalapa fue una Región con grandes extensiones de agua por la antigua colindancia con el Vaso de Texcoco, ya que existieron canales para transportarse a Santa Anita, Jamaica y Tlatelolco, actualmente no existen depósitos naturales de agua superficiales por el efecto combinado de la desecación lacustre y la pavimentación urbana.

Por la Alcaldía Iztapalapa atraviesa el Río Churubusco, que al unirse con el Río de la Piedad (ambos actualmente entubados), forman el Río Unido, también cruza el Canal Nacional, actualmente una parte descubierta y otra convertida en Calzada de la Viga, donde recogían las aguas de los Canales de Chalco, Tezontle, Del Moral y el de Garay, que finalmente desembocaban sobre los terrenos que antiguamente formaban parte del Lago de Texcoco.⁶

C. OROGRAFÍA

Las formaciones orográficas diseminadas al interior de la Cuenca son: la Sierra de Guadalupe, ubicada al Norte de la Ciudad, al Sur se encuentra, la Sierra de Santa Catarina, el Cerro del Pino, La Caldera y el Volcán Xico, en la Zona Urbana, destacan el Peñón de los Baños, el Peñón del Marqués y el Cerro de la Estrella, también llamado Huixachtitlán (entre los huizaches). La altitud más baja es de 2,236 msnm en el Vaso de Texcoco y la más alta llega a 4,000 msnm, en la Sierra del Ajusco, contrastando diferentes ambientes ecológicos.⁷

⁶ www.iztapalapa.cdmx.gob.mx (Consultado el 15 de febrero de 2023).

⁷ <http://www.sadsma.cdmx.gob.mx> (Consultado el 15 de febrero de 2023).

D. MEDIOS DE COMUNICACIÓN

La Alcaldía Iztapalapa, tiene la fortuna de contar con diferentes Medios de Comunicación, como son: el Metro de la Ciudad de México, el Metrobús, servicio de taxis, bici taxis, moto taxis, Red de Transporte de Pasajeros (RTP), camiones, microbuses, combis, trolebús y cablebús. También, cuenta con servicio de telefonía fija y móvil con red en casi toda el área, así como, internet de cable y banda ancha, servicio postal, revistas, libros y centros de información, oficinas de telégrafos, y en la mayoría de las casas cuentan con más de un televisor.⁸ Además cuenta con la Planta de Transmisión de Radio Educación, Estación XEB IMER, Central Radio⁹, el periódico de la Alcaldía y la Editorial Televisa Iztapalapa.

E. VÍAS DE COMUNICACIÓN

La estructura vial de Iztapalapa, se encuentra conformada por Avenidas con servicio a Nivel Metropolitano, seccionadas en las cuatro zonas, antes mencionadas, dichas vías son:

- Anillo Periférico
- Calzada Ermita Iztapalapa
- Calzada Ignacio Zaragoza
- Avenida Río Churubusco
- Circuito Interior
- Churubusco Oriente

⁸ <http://www.paot.org.mx/centro/programas/delegacion/iztapal.html#vialidadt> (Fecha de consulta: 15 de febrero de 2023).

⁹ <http://www.foro-mexico.com>guiaa-emisoras-de-radio.html> (Fecha de consulta: 15 de febrero de 2023).

- Avenida Tláhuac

Es importante mencionar, que a través, de dichas vías se canaliza el mayor porcentaje de movimientos diarios del sector Oriente de la Zona Metropolitana.

En relación al transporte, la Alcaldía cuenta con la Línea A del Metro, que parte desde el paradero de Pantitlán, por la Calzada Ignacio Zaragoza hasta el Municipio de Los Reyes La Paz y la Línea 8, que comunica desde la estación Garibaldi en el Centro de la Ciudad de México, hasta la Estación Constitución de 1917 en Avenida Ermita Iztapalapa y Anillo Periférico. Por otro lado, la línea del Tren Ligero, tiene estaciones en Tepalcates, Guelatao, Peñón Viejo, Acatitla y Santa Martha, cumpliendo con funciones de estaciones de transferencia, Tepalcates y Santa Martha. La línea 8, Garibaldi-Constitución de 1917, tiene estaciones en Apatlaco, Aculco, Escuadrón 201, Atlalilco, Iztapalapa, Cerro de la Estrella, UAM-I y Constitución de 1917. Ésta última cumple funciones de estación de transferencia.¹⁰

F. SITIOS DE INTERÉS CULTURAL Y TURÍSTICO

La Alcaldía Iztapalapa, cuenta con un amplio repertorio de sitios de interés cultural y turístico, entre los que destacan:¹¹

- Museo de las Culturas, Pasión por Iztapalapa
- Museo del Fuego Nuevo, Cerro de la Estrella
- Museo Cabeza de Juárez, Guelatao

¹⁰ <http://www.paot.org.mx/centro/programas/delegacion/iztapal.html#vialidad> (Consultado el 15 de febrero de 2023).

¹¹ <http://www.iztapalapa.cdmx.gob.mx/cultura/museos.html> (Consultado el 15 de febrero de 2023).

- Museo Ex Convento de Culhuacán
- Monumento Pirámide del Fuego Nuevo, Cerro de la Estrella
- Monumento El santuario, Barrio San Pablo
- Monumento las cruces de barrio, Santa Ana las Cruces de Culhuacán
- Monumento San Francisco, Barrio de Culhuacán
- Monumento San Antonio, Barrio de Culhuacán
- Parque Nacional Cerro de la Estrella
- Campo de football americano “Jacinto Licea”
- Faro de Oriente
- Museo de las Culturas Pasión por Iztapalapa
- Convento San Marcos Evangelista, Mexicalzingo
- Ex convento de San Matias, Culhuacan
- Parque Ecológico Cuitlahuac
- IztapaSauria Parque Jurásico
- UTOPIAS

Parroquias:

- Santa Magdalena Atlazolpa
- San Andres Tetepilco
- San Juan Bautista Nextipac
- San Juan Evangelista
- San Lorenzo Tezonco
- San Lucas Evangelista
- San Marcos Mexicalzingo

- Señor de la Santa Cruz, Meyehualco
- Santa Martha Acatitla
- Santiago Apostol Acahualtepec
- Santa María Aztahuacan

Con respecto a lo anterior, los Alumnos del *Jardín de Niños Blas Galindo*, regularmente los fines de semana asisten en familia a alguno de estos sitios de interés.

G. ¿CÓMO IMPACTA EL REFERENTE GEOGRÁFICO A LA PROBLEMÁTICA QUE SE ESTUDIA?

Los alumnos que asisten al *Jardín de Niños Blas Galindo*, son niños con problemas de violencia intrafamiliar, factor que se considera que incide en la normalización de la violencia, por otro lado, para ellos es común ver, que en su contexto los adultos e incluso niños se estén drogando de manera abierta en las calles y dentro de su entorno, en general, se observa una carencia de valores y responsabilidad por el cuidado y atención al desarrollo integral de los alumnos, otro factor relevante, es la mala economía familiar, lo que genera que los mismos niños se aprovechen de la inocencia de algunos de sus compañeros para despojarlos de sus cosas; la zona se encuentra rodeada por un alto índice delictivo, forjado en muchas de las ocasiones, por los mismos familiares de los alumnos, arrastrándolos con el ejemplo a crecer y desarrollarse en ambientes violentos y delictivos, generando un impacto negativo en los alumnos del Preescolar, es por ello, que se considera que el juego de roles, les ayudará a ver desde otra perspectiva la situación de las personas que son abusadas o intimidadas.

2. ESTUDIO SOCIOECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

1) VIVIENDA

Las características de los hogares familiares en la Alcaldía Iztapalapa son las siguientes: de 504,365 hogares familiares (por lo menos dos integrantes con parentesco familiar) el 58% corresponde a hogares nucleares (conformados por padres e hijos), el 42% lo constituyen los hogares ampliados (con por lo menos algún miembro más, integrado con parentesco familiar).¹²

El 80% de los estudiantes del *Jardín de Niños Blas Galindo* vive en campamentos, lugares que fueron tomados a la fuerza por los simpatizantes de Los Francisco Villa, y que por una módica cantidad al mes les dieron el terreno, mismo que es de escasos 30 metros cuadrados para cada familia, se debe tomar en cuenta que no existe privacidad, en cada casa viven de cinco a siete personas mínimo, y dentro de éstas, suelen vivir dos o tres familias que comparten incluso la misma habitación, son casas que sólo cuentan con sala, comedor y cocina en un espacio no mayor a los 12 m², y varían de una a dos recamaras máximo, prevaleciendo el hacinamiento.

2) EMPLEO

Con respecto al empleo, la principal actividad económica es el comercio, esto se debe a la cercanía que existe entre la Central de Abasto de Iztapalapa y el *Jardín de Niños Blas Galindo*, otro porcentaje de la población, trabaja en la misma Central,

¹² <https://www.inegi.org.mx/app/areasgeograficas/?ag=070000090007#tabMCcollapse-Indicadores> (Consultado el 15 de febrero de 2023).

desempeñándose como cargadores o ayudantes, es importante mencionar que también existen empresas dedicadas a la maquila, y a la recolección de materiales reciclados, como el Prolietileno Tereftalato (PET).



Cuadro 3.2. Niveles de ingreso de la población ocupada* en 2015 (%)

Nivel salarial	Alcaldía Iztapalapa	Ciudad de México	Nacional
Hasta un Salario mínimo	7.33	6.24	7.81
De 1 a 2 Salarios mínimos	26.71	22.02	26.63
Más de 2 Salarios mínimos	55.59	60.83	52.90
No especificado	10.36	10.91	9.69
Población	786 218	4 033 273	45 085 410

* Personas de 12 y más años de edad que en la semana de referencia realizaron alguna actividad económica durante al menos una hora. Incluye a los ocupados que tenían trabajo, pero no lo desempeñaron temporalmente por alguna razón, sin que por ello perdieran el vínculo con este; así como a quienes ayudaron en alguna actividad económica sin recibir un sueldo o salario.

La Alcaldía Iztapalapa se encuentra en el lugar número 4 de tasa de desempleo dentro de las 16 Alcaldías¹³

En la Colonia Chinampac de Juárez, el 70% de los Padres de Familia se dedican al comercio informal, ya sea en el mercado de la Colonia, en el mercado sobre ruedas, o en la Central de Abasto, otro 25% se encuentra desempleado, los cuales buscan apoyos en los diferentes Programas Sociales otorgados por el Gobierno de la Ciudad de México, y el otro 5% se dedica al robo a mano armada.¹⁴

3) DEPORTE

El impulso hacia el deporte ha ido incrementando desde hace varios años, en espacios públicos han puesto diferentes máquinas para hacer ejercicio, el Gobierno ha apoyado con algo de material, la gente de las colonias ha dedicado parte de su tiempo a enseñar

¹³ [\(http://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9370/9370CSD.html#:~:text=La%20tasa%20de%20desocupaci%C3%B3n%20en,\(Cuadro%203.1\)](http://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9370/9370CSD.html#:~:text=La%20tasa%20de%20desocupaci%C3%B3n%20en,(Cuadro%203.1)) (Consultado el 15 de febrero de 2023).

¹⁴ ÍDEM

algunos deportes, hacen torneos de futbol, basquetbol, atletismo entre otros, practicando en las canchas o en los deportivos, esto con la finalidad de que los niños y adolescentes se interesen por estar activos en el deporte, lejos de las drogas y de la delincuencia que abunda en la zona.

4) CULTURA

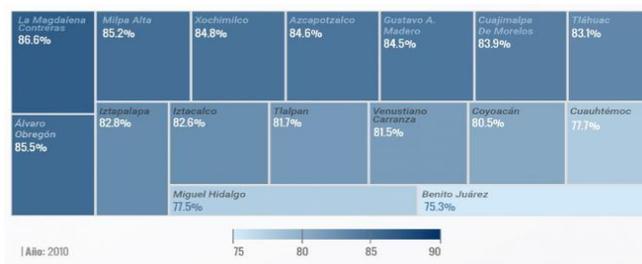
La Alcaldía Iztapalapa, es la más poblada de las 16 Alcaldías, en ésta Demarcación coexisten descendientes de 16 Pueblos Originarios, habitantes de 30 Etnias y Mestizos, venidos de diferentes partes del País y de la Ciudad de México, existen 200 Colonias y más de 600 Unidades Habitacionales, por ende, tiene una gran diversidad de formas, usos y costumbres con las que vive la gente, que lejos de ser un sincretismo cultural, han formado una identidad a través de sus tradiciones con las que cuenta cada uno de los Pueblos que componen esta Demarcación, que lejos de irse perdiendo, las han fortalecido creando lazos de identidad territorial, a pesar de que mucha población externa de otros estados que emigraron a Iztapalapa han creado sus propios territorios y se han insertado en la cultura de esta Alcaldía, conociendo todo esto, el quehacer del Promotor Cultural ha sido extenuante y enriquecedor, por todas las experiencias vividas en cada uno de los territorios que componen ésta demarcación, la diversidad y la pluralidad de costumbres y tradiciones que se viven son diversas y muy sólidas por un pueblo que lucha el día a día al paso del tiempo.¹⁵

¹⁵ <https://culturaiztapalapa.wordpress.com/2012/10/02/cultura-en-iztapalapa-2/> (Consultado el 15 de febrero de 2023).

5) RELIGIÓN PREDOMINANTE

Debido a la historia de Iztapalapa, la mayoría de la gente se inclina por la religión católica, como es conocido, sus siete Pueblos principales, aún la llevan como “manda la ley de Dios”, por otro lado, en Semana Santa se realiza una representación que es televisada a nivel internacional, en donde millones de espectadores acuden de diferentes partes del país e incluso del extranjero para presenciarla.

El porcentaje total de la religión predominante es de 82.8 % de población católica, dentro de las 16 Alcaldías de la Ciudad de México, la Alcaldía Iztapalapa, ocupa el noveno lugar en donde predomina ésta religión.



Religión predominante en la Alcaldía Iztapalapa. ¹⁶

En relación a la religión predominante, es importante mencionar que, el 50% de los alumnos del *Jardín de Niños Blas Galindo* son creyentes del catolicismo, sólo van a misa en eventos sociales, el 30% son católicos, asisten a misa los domingos, el 15% son ateos, niegan pertenecer a una religión y el 5% no está interesado en el tema.¹⁷

¹⁶ <https://www.maspormas.com/especiales/las-religiones-en-la-cdmx/> (Consultado el 15 de febrero de 2023).

¹⁷ ÍDEM

6) EDUCACIÓN

En el aspecto educativo, en la Alcaldía Iztapalapa 66.83% de la población de tres a 24 años de edad asiste a la escuela (465,480 personas), de éste modo el porcentaje de la población con acceso a la educación es menor al del nivel de la Ciudad de México 70.71%, pero mayor al nacional 62.53%.

El rango que presenta mayor porcentaje de asistencia escolar se encuentra en alumnos de los tres a los 14 años con 95.64%. Cabe mencionar que a mayor rango de edad el nivel de escolarización va disminuyendo, esto es a partir de los 20 años de edad, situación que sucede tanto en la Ciudad de México (96.01%) como a Nivel Nacional (93.63%).¹⁸

Los servicios con los que cuenta la Colonia en el ámbito educativo, son: Educación Preescolar, Escuelas Primarias, Escuelas Secundarias, Escuelas de Nivel Medio Superior y Tecnológico nivel Licenciatura, también, tienen cerca una Facultad de Estudios Superiores (FES) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Los Padres de Familia del *Jardín de Niños*, sólo tienen la Educación Básica reglamentaria. El 65% de los Padres de Familia terminaron la Educación Secundaria, el 15% nunca fue a la escuela debido a que vienen de Comunidades Indígenas de donde no tenían acceso a la Educación, el 15% tiene la Preparatoria trunca, el 3% tiene la Preparatoria terminada y sólo el 2% tiene una Licenciatura ya sea trunca o terminada. Al ver analizar cifras se puede observar, que los Padres de Familia no están

¹⁸ www.iztapalapa.cdmx.gob.mx (Consultado el 15 de febrero de 2023).

interesados en la escuela de sus hijos, sólo ven la Educación Preescolar como una guardería mientras ellos se van al trabajo.

7) ¿CÓMO INFLUYE EL AMBIENTE SOCIOECONÓMICO EN EL DESARROLLO ESCOLAR DE LOS ALUMNOS DE LA LOCALIDAD?

La economía afecta en gran medida la Educación de los alumnos, debido a que, la gran mayoría no cuenta con la posibilidad para adquirir el material que se les solicita por diferentes razones, entre las que predomina la falta de trabajo estable. A pesar de ello, la escuela se preocupa por que esto no sea un límite para sus alumnos, y en diversas ocasiones se les brinda el material que necesitan, si por algún motivo ésta no es una opción para el docente, se le recomienda que pida el material con mucha anticipación para prevenir cualquier situación entre las que suele pasar que el alumno no lo pueda llevar, por otro lado, la Dirección del Plantel busca la estrategia adecuada para poder tener lo que el docente requiere para trabajar en su clase.

La condición socioeconómica de la Comunidad Escolar es baja, la mayoría de los Padres de Familia, se dedican al comercio tanto formal como informal, en tianguis, mercado de la Alcaldía, cargadores en la central de abastos o como empleados en una fábrica. Por lo que una gran parte de los alumnos se encuentran solos en casa la mayor parte del tiempo o con algún familiar o vecino, porque los Padres de Familia trabajan para poder tener un salario digno entre los dos y poder sacar adelante a los hijos, a causa del desapego entre la familia y los alumnos, estos tienden a generar

violencia o agresiones hacia las personas que los cuidan o con los que conviven en las tardes, esto, es una forma en la que los niños demuestran sus sentimientos de rechazo que creen tener hacia la familia, así como, la falta que les hace convivir con sus Padres, porque estos, al llegar a casa en vez de compartir con sus hijos se dedican a hacer los pendientes del hogar o descansar, sin preocuparse por el bienestar y desarrollo de sus hijos.

Otro factor es la falta de participación por parte de los Padres de Familia en las tareas y/o actividades de sus hijos, esto impacta de forma negativa en los alumnos puesto que, pierden el interés, es entonces que el Jardín de Niños, sólo es visto como una guardería en donde dejar a sus hijos, asimismo, se ha observado que entre los alumnos y Padres de Familia se ha normalizado el lenguaje altisonante, incluso, desde casa les enseñan a decir y expresar groserías.

Por todo lo anteriormente expuesto, se considera que el impacto socioeconómico de la Localidad, influye de manera negativa en el desarrollo integral de los alumnos del ***Jardín de Niños Blas Galindo.***

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR

A) UBICACIÓN DE LA ESCUELA EN LA CUAL SE ESTABLECE LA PROBLEMÁTICA

El *Jardín de Niños Blas Galindo*, se encuentra ubicado en Esq. Cerrada Cadena Azul, Humberto G. Tamayo, Cabeza de Juárez X, 09208 Ciudad de México, entre Cerrada Cadena Azul y Av. Telecomunicaciones; hacia el Norte, colinda con un asentamiento irregular de viviendas, hacia el Poniente colinda con la Primaria Carmen Serdán, la

El plantel tiene dos edificios distribuidos en un área de: 1000 m². Los servicios con los que cuenta son: drenaje, agua potable (de dudosa calidad) y energía eléctrica (con variaciones de voltaje, lo que propicia daños a los aparatos electrónicos, de manera continua).

Existen también tres áreas verdes, dos patios para actividades de Educación Física y Ceremonia Cívica, sanitarios, espacio para colocar desechos y cisterna con sistema de bombeo.

B) STATUS DEL TIPO DE SOSTENIMIENTO DE LA ESCUELA

El *Jardín de Niños Blas Galindo*, pertenece a la Administración Educativa Federal de la Ciudad De México, por lo tanto, es de sostenimiento público.

C) ASPECTO MATERIAL DE LA INSTITUCIÓN

El *Jardín de Niños Blas Galindo*, cuenta sólo con plan baja y un primer piso, además de dos patios amplios para el desarrollo de diversas actividades, ya sean de recreación o formación.

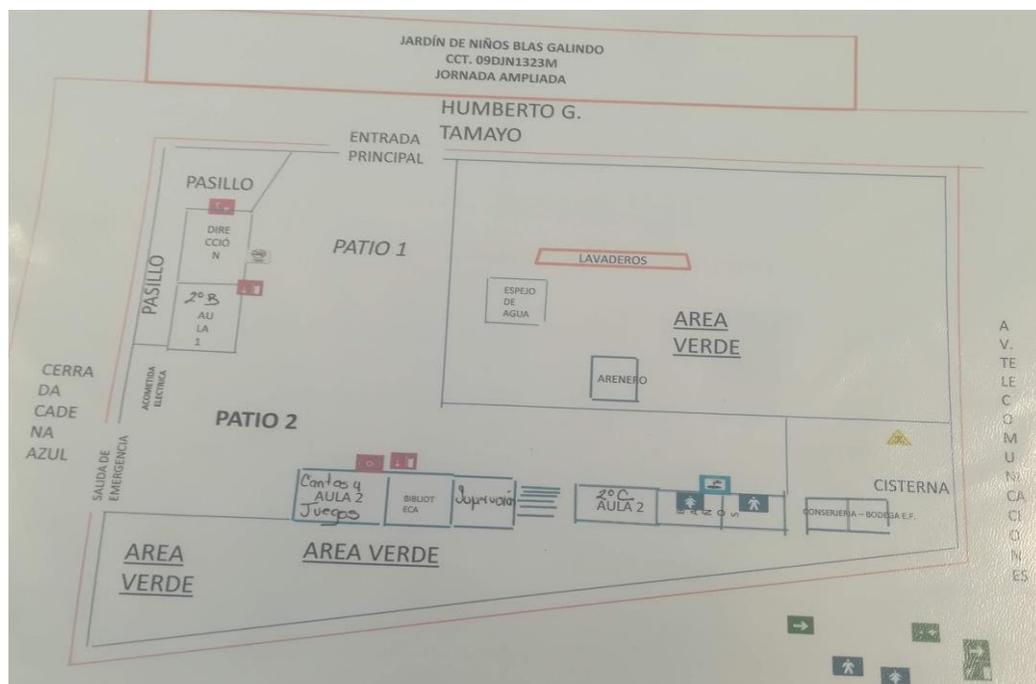
En cuanto a la ventilación, tiene las ventanas suficientes para que el aire circule en los salones, cuenta con escaleras amplias y diseñadas correctamente, lo que favorece el tránsito fluido de alumnos.

A principios del Ciclo Escolar 2009- 2010 se concluyó la remodelación de las dos áreas de sanitarios, lo que brinda un mejor servicio a los alumnos y a los maestros.

El *Jardín de Niños Blas Galindo* cumple con la mayor parte de las Normas y

especificaciones de construcción e instalaciones reguladas por el Comité Administrador del Programa Federal de Construcción de Escuelas (CAPFCE). Lamentablemente lo que no le beneficia a la escuela son servicios tales como: el servicio de agua potable, el servicio de energía eléctrica con variaciones de voltaje importantes, debido a la sobrecarga de energía en el transformador, estas sobrecargas son originadas principalmente por el robo de energía por parte de los asentamientos irregulares alrededor de la Escuela, lo que propicia daños de aparatos y en la red de suministro, por el calentamiento en la red eléctrica, lo cual también provoca el mal funcionamiento de equipos de cómputo, videos reproductores, proyectores, grabadoras e iluminación.

D) CROQUIS DE LAS INSTALACIONES MATERIALES.²¹



²¹ Croquis proporcionado por la Directora del Plantel.

El *Jardín de Niños Blas Galindo* cuenta con dos edificios, el principal está compuesto por la Dirección y el Grupo 2°B, éste es de un sólo piso, existen tres áreas verdes, dos patios, un arenero, un espejo de agua y lavaderos para uso de los alumnos.

Enfrente, se encuentra el edificio del Grupo 2°C, Supervisión de Zona Escolar 16 de Preescolar y Supervisión de Educación Física, así como, los baños, la biblioteca escolar y el aula de cantos y juegos, en éste mismo edificio, en la parte de arriba se encuentran los salones de 3°D, 3°A, 3°B, 3°C Y 2°A.

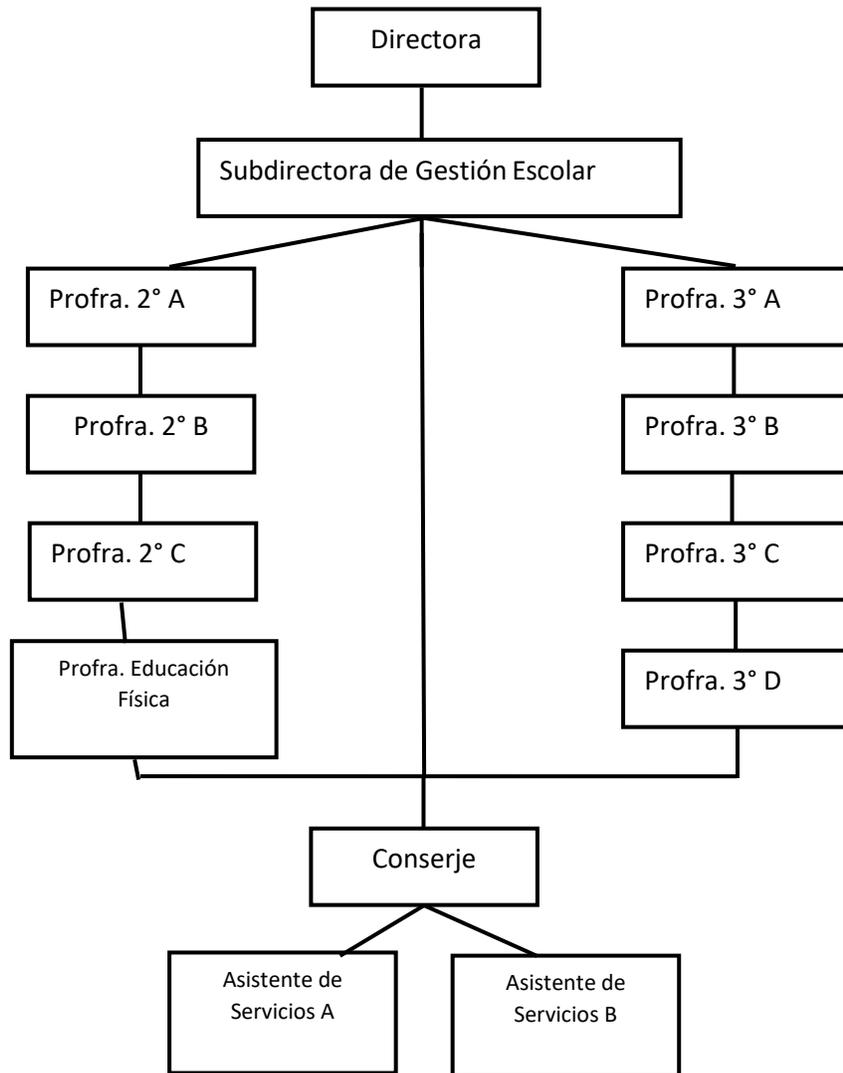
E) LA ORGANIZACIÓN ESCOLAR EN LA INSTITUCIÓN

Actualmente la escuela cuenta con el número de educadoras necesarias para atender los siete grupos, organizada de la siguiente manera: una Directora, una Subdirectora de Gestión Escolar, un Docente de Educación Física, así como, dos Asistentes de Servicio y un Conserje.

La escuela es de Jornada Ampliada sin ingesta, por lo que los horarios del personal varían, el Personal de Apoyo tiene un horario de 7:00 a 15:00, las Educadoras de 8:30 a 14:30 y el horario de los alumnos es de 9:00 a 14:00, en la escuela se encuentran inscritos 233 alumnos, distribuidos en tres grupos de segundo y cuatro de tercero.

Es importante destacar, que no se cuenta con personal de Unidad de Educación Especial y Educación Inclusiva (UDEEI), Secretaria de Apoyo, Docente de Inglés, Docente de Artes y Médico Escolar.

F) ORGANIGRAMA GENERAL DE LA INSTITUCIÓN²²



G) CARACTERÍSTICAS DE LA POBLACIÓN ESCOLAR

²² Organigrama elaborado por la tesista con información proporcionada por la Dirección del Plantel.

Los Alumnos que asisten al *Jardín de Niños Blas Galindo*, son niños cuyas edades están entre los cuatro y seis años de edad, lo que se concibe como etapa pre-operacional, según la Teoría de Desarrollo de Jean Piaget, con características propias del desarrollo del ser humano. Los alumnos de la Escuela destacan sus características a partir de su contexto socioeconómico, son niños en búsqueda de pertenencia e identidad, con preocupaciones propias de la edad, pero a ello se debe anexar la carencia de una familia estable y funcional.

Para dar a conocer las características de dicha población, se revisó el estudio socioeconómico y hojas de inscripción de los 35 alumnos del Grupo de 3° C; se debe decir que los alumnos de la escuela ven demasiado tiempo la televisión, por lo que el nivel de distracción visual es muy alto, y el interés por la escuela y los aprendizajes es bajo o nulo.

La mayoría de los Padres trabajan o están fuera de casa, casi todo el día, por lo que, los alumnos están con familiares o vecinos, incluso hay casos en donde los alumnos se encuentran solos en casa, debido a que no hay quien se haga cargo de ellos.

En una percepción general del comportamiento de los alumnos, en el entorno escolar, se puede decir que la mayoría respeta el plantel, a los profesores y al personal de apoyo. En los años que lleva la escuela, se puede afirmar que no se ha recibido ninguna agresión por parte del alumnado, o Padres de Familia hacia el personal.

Por otro lado, un aspecto preocupante, es la forma de convivencia entre alumnos, ya que muestran un lenguaje altisonante, así como, agresiones físicas o verbales hacia sus compañeros, además de un constante uso de apodosos ofensivos, entre ellos,

algunos alumnos, han hecho tan suyos los apodos que se sienten orgullosos de ser llamados así, pero en otros casos les genera intimidación, una gran ofensa y baja autoestima. Los Padres de Familia de los alumnos agresores apoyan las ofensas o insultos de sus hijos, diciendo que es verdad, los felicitan por ser así. Mientras los Padres de los alumnos agredidos sólo les dicen a sus hijos, que no hagan caso; revisando los expedientes y entrevistando a los Padres Familia por separado, se pudo observar que la descripción de los primeros padres, fueron agresores y lo siguen siendo, mientras que, en el segundo caso, los Padres fueron agredidos durante su infancia y ahora sólo “aguantan carrilla”, por lo que sus hijos repiten e mismo patrón permitiendo que ésta agresión y acoso siga adelante sin límites. Sólo un caso fue diferente, el Padre, en su infancia había sido agresor, mientras la Madre agredida, por lo que, al tener un hijo, a éste lo educaron de tal forma que el niño es defensor de los agredidos y no se siente agredido, sólo les resalta que también tienen defectos.

1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Es de suma importancia en toda investigación científica definir la problemática, para esto se requiere una guía bien orientada, así como, el seguimiento a la búsqueda de información. Es por eso que plantear la problemática en forma de una pregunta concreta, minimiza la posibilidad de caer en distracciones mientras se realiza a búsqueda de respuestas a esta.

La pregunta concreta del presente trabajo es:

¿Qué estrategia didáctica es capaz de promover la autorregulación en los

alumnos de Preescolar III del *Jardín de Niños Blas Galindo* de la Alcaldía Iztapalapa?

1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Para poder dar respuesta a la pregunta concreta realizada en el punto anterior se sugiere la construcción de un enunciado, el cual queda de la siguiente manera:

La estrategia didáctica capaz de promover la autorregulación en los alumnos de Tercer Grado de Preescolar del *Jardín de Niños Blas Galindo* de la Alcaldía Iztapalapa es el juego de roles.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Para este punto es necesario definir y estructurar el objetivo, así como, el desarrollo de la investigación, realizar las planeaciones adecuadas al diseño curricular, dimensionar el progreso, mencionar los avances o bien las acciones relacionadas al esquema de trabajo académico.

Por esta razón los objetivos deben considerarse como parte fundamental de la investigación.

Para poder realizar la presente investigación, se crearon los siguientes objetivos:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Analizar a través de una Investigación Documental los elementos teórico-metodológicos del Juego de Roles para promover la autorregulación con los alumnos

de Tercer Grado de Preescolar en el *Jardín de niños Blas Galindo* en la Alcaldía Iztapalapa, Ciudad de México.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

- Plantear y llevar a cabo el desarrollo de la Investigación Documental.
- Analizar y establecer los elementos teórico-metodológicos del Juego de Roles para promover la autorregulación de los alumnos de Tercer Grado de Preescolar en el *Jardín de Niños Blas Galindo* de la de la Alcaldía Iztapalapa, Ciudad de México.
- Diseñar y estructurar una propuesta de solución para la problemática.

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La metodología indica las acciones a realizar para documentar el trabajo investigativo, en éste caso de carácter pedagógico, la necesidad de crear un seguimiento sistemático de cada acción a realizar, que corresponde al nivel de razonamiento y la profundidad de la investigación. Cada reflexión, combinada con diferentes etapas de construcción analítica, permite una interpretación adecuada de los datos recopilados sobre el tema que es la base del estudio.

La metodología utilizada en este estudio estuvo guiada por las directrices para la sistematización de la bibliografía como método de revisión de literatura consultada.

Los materiales bibliográficos consultados y que se incluyeron en este documento se utilizaron de forma: Textual, Resumen, Paráfrasis y Comentarios.

Éste documento fue revisado constantemente, se realizaron las correcciones especificadas y requeridas en la realización del mismo.

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Cualquier investigación científica requiere una revisión amplia de documentos que avalarán el análisis de la teoría investigada así como el surgimiento de nuevas perspectivas.

Para poder lograr esto se requiere ratificar las teorías que se han situado en el enfoque que se encuentra descrito en el planteamiento del problema.

Con la finalidad de lograr esto, se adoptaron los elementos conceptuales para el análisis que a continuación se describen:

2.1. EL APARTADO CRÍTICO CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN EL MARCO TEÓRICO:

2.1.1. EL JUEGO

La acción de jugar significa hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.²³

²³ <https://dle.rae.es/jugar?m=form> (Consultado el 28 de febrero de 2023).

“Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. De los dos componentes que presupone toda adaptación inteligente a la realidad y el paso de una estructura cognitiva a otra, el juego es paradigma de la asimilación en cuanto que es la acción infantil por antonomasia, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda.”²⁴

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje de los niños, ya que les permite desarrollar su imaginación, explorar el entorno en el que se mueven, expresar su visión concreta del mundo, expresarla a través de la creatividad a través del habla, el cuerpo, y el desarrollo de la vida social.

El juego, no es sólo una oportunidad para divertirse, sino también, enriquece enormemente la mente, el cuerpo y la vida de un niño, ya que impacta el desarrollo y crecimiento saludable de los niños. El juego mejora la capacidad de los niños pequeños para planificar, organizar, conectar y regular sus emociones, además, les ayuda a hablar, a desarrollar diferentes habilidades e incluso a lidiar con el estrés.

²⁴ Revista de la Educación en Extremadura, Irene López Chamorro, 1989-9041. <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf> (Consultado el 10 de mayo de 2023).

“Vygotsky (1991), dice que lo que caracteriza fundamentalmente al juego es que en él se da el inicio del comportamiento conceptual o guiado por las ideas. La actividad del niño durante el juego transcurre fuera de la percepción directa, en una situación imaginaria. La esencia del juego estriba fundamentalmente en esa situación imaginaria, que altera todo el comportamiento del niño, obligándole a definirse en sus actos y proceder a través de una situación exclusivamente imaginaria. Subraya, además, que lo fundamental en el juego es la naturaleza social de los papeles representados por el niño, que contribuyen al desarrollo de las funciones psicológicas superiores. La teoría histórico cultural de Vygotsky y las investigaciones transculturales posteriores han superado también la idea piagetiana de que el desarrollo del niño hay que entenderlo como un descubrimiento personal, y ponen el énfasis en la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño, como hecho esencial para el desarrollo infantil.”²⁵

La mejor manera de que los niños estimulen el aprendizaje, es a través del juego, esto les permite adquirir habilidades que fortalecen el trabajo en equipo y fomentan la creatividad y la innovación. El juego ayuda a los pequeños a formar lazos afectivos que les dan seguridad y estabilidad.

El juego es considerado por la tesista, como una de las mejores maneras de ayudar a un niño de Educación Preescolar a crecer, siendo curioso y creativo, además de que le ayudará a aprender, a regular sus emociones desde temprana edad, siempre y

²⁵ Ídem

cuando se deje en claro la diferencia entre el juego y la vida real para evitar así, que el alumno confunda y considere que puede vivir jugando siempre.

2.1.1.1. TIPOS DE JUEGOS

Existen diferentes tipos de juego, se realizó una clasificación de juegos, de acuerdo a la edad, desarrollo intelectual y general de los individuos, la cual es una recopilación de diferentes teóricos. Por lo que se llegó a la conclusión, de que hay juegos reglados y juegos funcionales, estos son los primeros que aparecen en los seres humanos desde el nacimiento de forma innata, y son simples movimientos espontáneos que realiza instintivamente el bebé, mismos que sirven para desarrollar sus funciones y son repetitivos ya que proporcionan placer.

Dicha clasificación se presenta a continuación:

- A. **Juegos hedonísticos:** son juegos comunes en mamíferos, el objetivo es el placer tipo sensorial, a través de actividades que estimulan, se atribuyen al conocimiento de su propio cuerpo.
- B. **Juegos nuevos:** surgen en el primer año de vida del menor y suelen ser actividades de exploración y manipulación de objetos, estos permiten que el infante empiece a generar un conocimiento del mundo que lo rodea.
- C. **Juegos reglados:** empiezan a aparecer entre los 2 a los 6 años y son los encargados de empezar con el control de las emociones, ya que para realizarse se deben seguir reglas simples.
- D. **Juegos de imitación:** al igual que los juegos reglados aparecen dentro de la etapa pre-operacional según Piaget, con estos se desarrolla la personalidad del

infante, en una búsqueda de autoafirmación e integración social. En su primer etapa se desarrollan con los padres y hermanos ya que son las personas con las que convive por lo que es fácil imitarlos, en su segunda etapa la cual es en la etapa de operaciones concretas según Piaget, imitan personajes ficticios, lo que llegan a ver en redes sociales, películas o caricaturas, y en una tercer etapa en el estadio de operaciones formales según Piaget, imitan actitudes cotidianas las cuales se realizan en grupo, como puede ser pertenecer a un grupo específico de adolescentes con gustos y características similares.

- E. **Juegos de construcción:** estos se dan en la etapa pre-operacional, aproximadamente a los dos años pero se intensifican cerca de los cuatro años, en este tipo de juego el infante adquiere un sentido del orden, el cual puede ser abstracto y creado por el infante.
- F. **Juegos de regla arbitraria:** estos se desarrollan cerca de los siete años del niño, donde saben que los juegos tienen reglas pero no es necesario seguirla al pie de la letra, puede crear sus propias reglas de acuerdo a lo que el niño desea hacer.
- G. **Juegos de proeza:** estos se desarrollan a partir de los seis años y básicamente son los mismos juegos que el niño ya hacía solo que ahora son en grupo, ya no juega solo, empieza a socializar de manera adecuada con sus pares.
- H. **Juegos de competición:** este tipo de juegos, ayuda a una evolución del menor, ya que desarrolla al máximo su inteligencia, es parte de un proceso mental en el cual el objetivo no solo es divertirse sino ganar.

- I. **Juegos de simple ejercicio:** se dan durante los primeros años de vida, no tienen reglas, se manifiestan caracterizando conductas animales, ocurren en el periodo pre-verbal del infante pero desaparecen conforme este va creciendo.
- J. **Juegos de esquemas simbólicos:** es la forma primitiva del juego simbólico, en esta etapa el infante empieza a jugar con la realidad de que es ficticio y que es real, puede llegar a confundir su realidad.
- K. **Juegos simbólicos:** es una simple comparación entre algo ficticio y algo real, pueden ser los amigos imaginarios o jugar con cosas que solo están en su imaginación, este puede darse a partir de los dos años de vida.

De acuerdo a la teoría del Desarrollo Cognitivo de Jean Piaget, el juego y la inteligencia del ser humano va evolucionando al mismo tiempo de forma paralela, éste es una parte del proceso mental de la inteligencia propia del ser humano, su importancia radica en que con éste se logra desarrollar habilidades y mejorar los procesos del aprendizaje.

2.1.2. EL JUEGO DE ROLES

El juego de roles, es una técnica desarrollada por J.L. Moreno, quien también, creó el psicodrama y socio drama. En 1942 fundó el Instituto Moreno de Nueva York, en 1964 se realizó el primer Congreso de psicodrama y socio drama, en 1942 Una técnica creada por J. L. Moreno El juego de roles es una técnica creada por J. L. Moreno. El mismo autor también creó el psicodrama y el socio drama en París Francia, murió en 1974 de un paro cardíaco.

“El juego de roles, como actividad dirigida por el adulto y organizada a partir de los elementos centrales de planeación, ejecución y verificación, es una actividad que promueve el desarrollo psicológico y neuropsicológico en la edad preescolar.

Los resultados obtenidos contribuyen a la implementación de nuevos métodos y estrategias de trabajo psicopedagógico que influyan de manera positiva en la secuencia organizada de las acciones que se incluyen en los sistemas funcionales cerebrales durante el desarrollo infantil y en la preparación de los niños para la escuela.

El uso integral de la metodología histórico-cultural en psicología y neuropsicología puede contribuir a la investigación educativa, aportando la metodología pertinente para la conformación de programas pedagógicos que promuevan el desarrollo psicológico y cognitivo de niños provenientes de diversos contextos socioeconómicos y culturales.”²⁶

Los participantes en el juego de roles, simulan estar actuando como si estuviesen en un escenario, claro está, que todo lo que ocurre es su interpretación real, ya que no hay un libreto que estén siguiendo, ciertamente que ésta práctica debe ser guiada por el docente para que estén en un determinado contexto y situación, adecuando su papel, por así llamarlo, a donde el docente desee llevar la enseñanza.

Es por ello, que el juego de roles resulta ser una actividad ideal para hacer la representación de cierta situación, ya sea en pares o grupal, de igual forma, permite

²⁶ Revista de la facultad de Medicina, Vol 67, No. 2, Bogota, April/June 2019.

que los alumnos desarrollen y potencialicen el proceso de socialización y adaptación a nuevos entornos y/o situaciones diarias.

“Las principales etapas del juego de roles son tres:

- 1) preparación de los roles y del escenario,*
- 2) proceso de actuación o de puesta en marcha de los roles, y*
- 3) análisis del proceso.”²⁷*

Para que la técnica del juego de roles funcione de manera efectiva, los estudiantes no necesitan estar demasiado familiarizados antes de la interpretación, pero deben determinar el papel que interpretarán, el juego de roles no debe interrumpirse por ningún motivo a menos que uno de los actores que está participando tenga dudas, no se debe olvidar que debe ser espontáneo e improvisado. Es importante considerar dónde se utilizará el juego. Por ejemplo, si un juego está destinado a educar o conectar a las partes interesadas, puede incluirse en las primeras semanas de interacción entre los alumnos.

²⁷ Técnicas de dinámicas de grupos, Universitat Oberta de Catalunya, P09/80542/00398

La tesista considera que el juego de roles es la mejor estrategia que se puede utilizar para afrontar una problemática, siempre y cuando, éste sea dirigido por el docente, para poder llegar al objetivo que es la solución del conflicto mediante una situación guiada, los alumnos se sienten cómodos de representar un papel que es algo diferente a lo que ellos regularmente hacen, ya que aquellos que son tímidos pueden ser extrovertidos y sentir al flote las emociones de lo que es ser diferente, así como los extrovertidos sienten la impotencia que en ocasiones viven algunos de sus compañeros, cambiar de rol, les da una visión totalmente diferente de lo que ellos creen y les brinda la oportunidad de jugar con su imaginación y creatividad así como, desarrollar su motricidad gruesa al realizar ciertos movimientos dentro de la interpretación.

El juego de roles es identificado como un juego simbólico, con argumentos, en éste, los participantes crean un mundo imaginario, donde pueden recrear el rol que les guste más, pueden realizar de manera simbólica las actividades que realizan los adultos, permite que su imaginación se desarrolle al máximo, así como, a desarrollar habilidades de planeación, organización y control de la actividad.²⁸

2.1.3. ¿QUÉ ES UNA ESTRATEGIA?

Algunos autores utilizaron el concepto de estrategia didáctica como técnicas y medios para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos, algunos otros consideran que son un conjunto de acciones que se realizan para lograr un propósito.

²⁸ González Moreno, C.X. (2014) El juego temático de roles sociales. Obtenido de Aportes en el desarrollo en la edad de preescolar <https://www.redalyc.org/pdf/799/79930906008.pdf> (Consultado el 10 de mayo de 2023).

“Díaz Barriga (2010) dice que para enriquecer el proceso educativo, las estrategias de enseñanza y las estrategias de aprendizaje se complementan. Señala que las estrategias de enseñanza son “procedimientos que se utilizan en forma reflexible y flexible para promover el logro de aprendizajes significativos” (Díaz Barriga, 2010: 118). Las estrategias son los medios y los recursos que se ajustan para lograr aprendizajes a partir de la intencionalidad del proceso educativo.²⁹

Se puede considerar entonces que la estrategia didáctica es una técnica que el docente utiliza para llegar a un fin, como lo son los aprendizajes esperados. Éstas deben de ser encaminadas por el docente para la elaboración y comprensión de los aprendizajes que se desea que obtengan los alumnos, lo que se pretende es que dejen de memorizar y empiecen a pensar individualmente desde temprana edad.

“La recomendación que hace Díaz Barriga (2010), son las estrategias para promover una enseñanza situada, las propuestas que por sus características permiten los aprendizajes experienciales son, el aprendizaje basado en problemas (ABP), el aprendizaje basado en el análisis y estudio de caso (ABAC) y el aprendizaje basado en proyectos (ABPr) (Díaz Barriga, 2010: 153). Con estos, los estudiantes abordan los problemas y vivencias haciendo énfasis en el diálogo y la discusión. Entre las estrategias didácticas para una enseñanza situada se señalan las siguientes: El método de problemas, el método del juego de roles, el método de

²⁹ Revista Educate con Ciencia, Vol. 9, No. 10. Enero-marzo 2016.

situaciones (o de casos), el método de indagación, la tutoría, la enseñanza por descubrimiento, el método de proyectos (Díaz Barriga, 2010: 173).”³⁰

Tal como lo dice Díaz Barriga, las estrategias promueven una enseñanza situada, por medio de aprendizajes que han experimentado dentro de sus vivencias y problemas, aprendiendo a resolverlos mediante el diálogo, es por ello, que también es importante que los alumnos se sitúen en el lugar del otro utilizando para esto la estrategia de juego de roles, esto les permitirá tener un punto de vista diferente ya que es otra perspectiva.

“El constructivismo, teoría en que se enfoca el nuevo modelo educativo siglo XXI es también una respuesta histórica, en este caso a los problemas del alumno de hoy ante la avalancha extraordinaria de información y de los medios electrónicos y de comunicación que facilitan y promueven el empleo (a veces indiscriminado, superficial y limitado) de la información.”³¹

³⁰ Idem

³¹ Estrategias didácticas, J. Rosales, docente de asignatura.

En referencia al texto situado con anterioridad, se debe considerar que los alumnos del preescolar, están expuestos a diversos medios de comunicación entre ellos las redes sociales, las cuales afectan deliberadamente a los alumnos, debido a que no hay un control o restricción por parte de los Padres de Familia hacia los pequeños, porque “así no les dan lata” por lo que prefieren dejarlos ver y hacer lo que se les viene en gana sin tener una regulación tanto en su conducta como en sus emociones.

2.1.4. ¿QUÉ ES LA AUTORREGULACIÓN?

“La autorregulación, entendida como una función cerebral que ocurre en diferentes dimensiones del desarrollo humano (biológico, cognitivo, emocional, social y pro-social), se constituye en la capacidad de regular voluntariamente nuestro comportamiento, pensamientos y emociones.”³²

Es importante recordar que las emociones son parte del ser humano, por lo que siempre están presentes y pueden ser estimuladas interna o externamente, lo que provoca una reacción biológica o psicológica que inmediatamente se emite por gestos y/o movimientos corporales, que pueden llegar a ser ligeras o muy intensas por lo que su duración varía de segundos a horas dependiendo de cada persona.

³² Portilla Candiotti, M. A. (2017). La Autorregulación: un horizonte de posibilidades. Educación, (23), pág 9-13. <https://revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1163> (Consultado el 10 de mayo de 2023).

Cabe destacar, que para poder regular las emociones, el niño primero debe identificarlas para posteriormente nombrarlas, de esta manera sabrán cual es la razón por la que sienten diferentes emociones y reconocer lo que sienten los demás, de acuerdo a las experiencias de cada integrante del grupo.

Si para un adulto es difícil reconocer lo que siente, para un Niño de Educación Preescolar es más complicado, pero al tomar conciencia de las emociones se puede llegar a regularlas ya que se logran aclarar los pensamientos que se tienen al sentir las de esa manera diferenciarlas y saber utilizar las acciones, movimientos y gestos indicados para cada una.

“Aprender a reconocer y expresar las emociones es un proceso que forma parte del desarrollo del ser humano; se trata de expresarlas asertivamente, es decir, en el momento adecuado, con la persona correcta y de manera respetuosa hacia uno mismo y los demás; ello que niñas, niños y adolescentes resuelvan diferentes situaciones que se le presenten a lo largo de la vida.”³³

Cuando se logra comprender la importancia de regular las emociones, se tiene la oportunidad de mejorar el comportamiento así como, la calidad de vida desde la infancia. Ésta competencia, puede ser enseñada y aprendida, lo cual ayudará a evitar

³³ Secretaría de Educación Pública. (2019). Promover la Cultura de la Paz en y desde nuestra escuela. Fichero de actividades didácticas. Programa Nacional de Convivencia Escolar. México.

actuar de forma irracional o impulsivamente frente a ciertas situaciones, ya que, ayuda a disminuir la intensidad de la emoción y genera un nuevo pensamiento positivo, sin que esto implique que las emociones sean reprimidas, sino más bien, es la forma adecuada de expresar las emociones experimentarlas y gestionarlas de forma positiva. “Experimentar emociones positivas, de forma voluntaria y consiente, ayuda a mantener la motivación a pesar de la adversidad o la dificultad”³⁴

2.1.4.1 ¿QUÉ SON LAS EMOCIONES?

Las emociones, son consideradas sentimientos, estas surgen cuando la persona reacciona de cierta manera al ambiente o medio en el que se encuentra, generando así un estado afectivo que va acompañado de cambios físicos puesto que las emociones pueden crear reacciones fisiológicas en el ser humano.

De acuerdo al Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) las emociones son la manera natural en la que los seres humanos reaccionan a lo que ocurre a nuestro alrededor. Todos tienen emociones, es importante no reprimirlas ni sentirse avergonzado por ellas ya que van y vienen a lo largo del día, algunas son menos intensas y pasan pero otras son más intensas y se quedan más tiempo, convirtiéndose en estados de ánimo, por lo que es importante que no sean etiquetadas en buenas o malas porque todas las emociones son importantes.³⁵

En relación a lo anterior éstas se clasifican en:

³⁴ Secretaría de Educación Pública (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Educación Socioemocional P.p. 453 y 454.

³⁵ <https://www.unicef.org/lac/como-reconocer-nuestras-emociones> (consultado el 11 de marzo de 2023).

- A. Ira:** es la reacción al resentimiento, indignación, irritabilidad en casos extremos puede llegar a desencadenar odio y/o violencia.
- B. Tristeza:** es la reacción al conmoverse por algo, puede ser una acción que pasó o un recuerdo que nos llevó a algún lugar querido o anhelado.
- C. Miedo:** muestra que es posible estar en peligro, o que algo puede salir mal, sirve para estar alerta y tomar precauciones.
- D. Alegría:** cosas que hacen sentir bien, como puede ser pasar tiempo con los seres queridos, amigos, dibujar, cantar, escuchar música, hacer deporte o jugar.
- E. Enfado/ frustración:** cuando algo no sale como se esperaba.

2.1.5. EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL (NUEVO MODELO EDUCATIVO)

Al terminar los tres años de Educación Preescolar, los alumnos deben de ser capaces de identificar sus cualidades y ser capaces de reconocer las cualidades de las personas en su entorno. Deben ser capaces de mostrar autonomía proponiendo juegos, aprenden de manera natural por medio de lo que observan, con lo que juegan y escuchan en su entorno, experimentan y reaccionan positivamente al cumplir sus objetivos, así como, participar en actividades ya sean individuales o en grupo.

“Sabe que forma parte de una familia y quienes la integran.

Comunica con ideas completas lo que quiere, siente y necesita en las actividades diarias.

Comenta como se siente ante diferentes situaciones.

Participa en juegos y actividades en pequeños equipos y en el grupo.

Acepta jugar y realizar actividades con otros niños.

Reconoce que el material de trabajo lo utilizan él y otros niños.

Consuela y ayuda a otros niños.

Realiza por él mismo acciones básicas de cuidado personal.”³⁶

La Educación Socioemocional en el Preescolar, es un proceso de aprendizaje en el que los niños aprenden y añaden conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten entender y manejar de forma positiva sus emociones, con ello, construir su identidad, poner atención, colaborar, tomar decisiones responsables, manejar situaciones que pudieran ser retadoras de la mejor forma. La Educación Socioemocional, al igual que la Educación Preescolar, es laica, ya que está fundamentada en hallazgos de neurociencias y ciencias de la conducta, mismos que descubrieron que las emociones tienen mucha influencia en la conducta y en el aprendizaje. Es por eso, que se tiene la necesidad de darle la importancia necesaria a conocerse y saber regular las emociones, respetar a todos, así como, a aceptar que todos son diferentes, con ello, se aprende democracia, paz social y derechos de todos, tal como aprender a tomar decisiones siendo congruentes con lo que se necesita y se quiere, tomando en cuenta los valores socioculturales.

³⁶ Secretaría de Educación Pública (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Plan y programas de estudio, orientaciones didácticas y sugerencias de evaluación. Educación Socioemocional Pág. 63.

“Múltiples investigaciones demuestran que la Educación Socioemocional contribuye a que los estudiantes alcancen sus metas; establezcan relaciones sanas entre ellos, con su familia y comunidad; y mejoren su rendimiento académico. Se ha observado que este tipo de educación provee de herramientas que previenen conductas de riesgo y, a largo plazo, está asociada con el éxito profesional, la salud y la participación social.”³⁷

La Educación Socioemocional, brinda los recursos necesarios para enfrentar las dificultades por las que pudiera pasar a lo largo de su vida el alumno. Contribuye a mejorar la convivencia con sus pares y con la sociedad, ya que aprende sobre diversidad, dignidad, integridad, intereses, ideales, y derechos, evitando así, distinciones por privilegios socioeconómicos, de raza, religión y/o sexo. Es tanta la importancia de la educación socioemocional, que ésta se cursa durante los 12 años de Educación Básica.

2.1.6. DIMENSIONES DE LA EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

Joaquín Salvador Lavado Tejón, mejor conocido como Quino, hace referencia, a que “Educar es más difícil que enseñar, porque para enseñar usted precisa saber, pero para educar se precisa Ser”. Ésta frase, muestra la importancia de la docencia, ya que

³⁷ Secretaría de Educación Pública (2017). Aprendizajes clave para la educación integral. Pág. 518.

no sólo, se pretende enseñar los contenidos del Plan y Programas de estudio, para preparar a los alumnos para los exámenes, el trabajo del docente va más allá, donde éste requiere ser mediador, para así, lograr los aprendizajes esperados en los alumnos, es por eso, que es necesario que el docente no sólo tenga el conocimiento teórico, sino también, que sea humano y tenga conocimiento del mundo que lo rodea, esto para que la orientación que los alumnos reciben en casa, escuela y sociedad logre el reconocimiento de las emociones y a tomar decisiones precisas para la vida.

“La Ley General de Educación, publicada por el diario oficial de federación el 30 de septiembre de 2019, amplía algunos de los principios establecidos en el artículo tercero constitucional. Con los nuevos cambios, en el artículo 11 menciona que el Estado, a través de la nueva escuela mexicana, buscará la equidad, la excelencia y la mejora continua en la educación, para lo cual colocará al centro de la acción pública el máximo logro de aprendizaje de las niñas, niños, adolescentes y jóvenes. Tendrá como objetivos el desarrollo humano integral del educando, dentro de la escuela y en la comunidad. En su Artículo 15 hace alusión que la educación que imparta el Estado debe contribuir al desarrollo integral y permanente de los educandos, para que ejerzan de manera plena sus capacidades, promover el respeto irrestricto de la dignidad humana, a partir de una formación humanista que contribuya a la mejor convivencia social con todas las personas.”³⁸

³⁸ Desafíos de formación normalista en Prácticas pedagógicas actuales y emergentes, Ediciones Normalismo Mexicano, (2020) Pág. 374 y 375

Es ahí, donde se incluyen las habilidades socioemocionales, tal como lo son el desarrollo de la imaginación y la creatividad dentro de los contenidos de los Planes de Estudio, al igual que la colaboración, el trabajo en equipo, la comunicación, el aprendizaje informal, a productividad, la iniciativa, resiliencia, responsabilidad, empatía, gestión y organización como parte de una educación integral. Incluso en el artículo 59 de la Ley General de Educación, el cual menciona que la educación que imparta el Estado debe ser con un enfoque Humanista, que favorecerá las habilidades socioemocionales del educando, y le permita adquirir y generar el conocimiento para fortalecer la capacidad para aprender a pensar, sentir, actuar y desarrollarse como una persona que es parte de una comunidad y que esté en armonía con la naturaleza.

Asimismo debe aprender a resolver situaciones de manera autónoma y en colectivo, debe ser capaz de aplicar los conocimientos que ha adquirido en situaciones específicas de su contexto, con esto desarrollara sus habilidades para la participación en los procesos productivos, democráticos y comunitarios a los que se enfrentará en su debido momento.

La Educación Socioemocional, propone cinco dimensiones que guían el enfoque pedagógico que son: el Auto concepto, la Autorregulación, la Autonomía, la Empatía y la Colaboración, estas ayudan a desarrollar las habilidades específicas que las componen, mismas que tienen diferentes indicadores de logro para cada Grado Escolar.

Por otro lado los Cuatro Pilares de La Educación, *aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a convivir y aprender a ser*, son una parte fundamental del enfoque

humanista ya que con estos pilares, se puede basar para desarrollar la parte socioemocional del educando, sabiendo que se está preparando al alumno para su vida adulta. Ya que estos se pueden manejar de forma individual o bien dentro de la sociedad.

Es importante, que para que los alumnos logren hacer la construcción de su identidad y desarrollen habilidades y emociones, los docentes deben dar las oportunidades y permitir que vivan la experiencia de auto conocerse, autorregularse, ser autónomo, ser empático, colaborar tal como lo marca el Plan de Estudios vigente, para eso se debe trabajar en la autoestima, expresión de emociones, reconocimiento de habilidades, toma de decisiones, compromisos, apoyo a sus pares, comunicación asertiva e inclusión, para lograr todo eso, el docente puede apoyarse de diferentes recursos didácticos y o materiales que le ayuden a lograr el objetivo.

2.1.7. EL JUEGO DE ROLES Y LA REGULACIÓN DE EMOCIONES

El punto inicial del proceso de regulación de emociones, parte de lo que el niño aprendió con los adultos que convive (familia), para paulatinamente pasar a la experiencia que va formando al iniciar su vida social cuando llegan al Preescolar, donde se desarrollan las funciones psicológicas superiores a través de la génesis y la interacción social.

Se considera al juego de roles, como la mediación para la regulación de emociones básicas.

“Es un elemento que contribuye al desarrollo integral del niño, pues a través de éste el niño desarrolla: la imaginación, el lenguaje, la personalidad, el pensamiento, se comunica e interactúa con lo que le rodea, satisface sus deseos de hacer una vida social, conoce e mundo que le rodea y es un medio para educar por un futuro trabajo”.³⁹

Con el juego de roles, se podría lograr que los niños manifiesten diferentes emociones dentro de un rol específico que se les dé, por ejemplo, la alegría de asistir a la escuela para jugar con sus compañeros, el miedo de dejar solas a sus mamás mientras se está en el Preescolar, la tristeza de que se terminó el receso escolar y deben regresar al salón de clases, ira al ver como un compañero lo empujo y se le cayó su helado, y frustración al no saber quién fue el que le tiro su helado.

Para que los juegos de roles tengan el impacto que se desea en la regulación de emociones es necesario y fundamental que se utilicen accesorios que van a enriquecer la representación del personaje, así como, la autonomía de los niños durante el juego, pero siempre llevados de la mano del docente para que no se salga de control la actividad.

La tesista considera que, la mediación del juego de roles utilizado como herramienta educativa intencionada de forma significativa y trascendente, es una herramienta

³⁹ Harris, P. “El funcionamiento de la imaginación. El juego de rol”, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires 2005, pág. 41.

apropiada para el salón de clases, con ello regular las emociones de los niños de preescolar, debido a que facilita el reconocimiento por parte de los alumnos de las emociones que se ven durante la actividad.

Ésta actividad puede convertirse en un lugar donde existe la participación, comunicación y expresión, también un lugar con hechos reales o ficticios donde los alumnos podrán expresar lo que sienten y piensan al realizar la actividad. Estos servirán a los alumnos en la vida adulta porque contribuye en el desarrollo de sus capacidades, mismas que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñaran en su vida adulta.

El juego de roles es una actividad social, en la que se necesita que todos cooperen, se relacionen y asuman papeles o roles que les llaman la atención. Para realizar la actividad los niños deben transformar objetos y situaciones de acuerdo a su imaginación, en cosas que para él tienen un significado distinto al que los adultos pueden percibir.

Asimismo, permite regular las emociones, como son la ira, el miedo, la frustración, ya que todos los niños se unen en una misma actividad, no hay rechazo ni malas ideas mucho menos frustración por no poder participar. Los niños juegan libremente con sus compañeros, comparten materiales, dramatizan situaciones y regulan sus emociones, expresando afecto de empatía a sus compañeros, ayudando cuando lo necesiten, expresando sentimientos, emociones con ayuda de gestos y ademanes así como del material de apoyo con el que se cuenta.

Es recomendable que desde temprana edad los padres estimulen el desarrollo de las emociones en los niños, desde casa deben aprender a no reprimir emociones más bien a demostrarlas de la forma más adecuada, esto va a permitir que los niños tengan buena conducta emocional, logren compartir momentos de felicidad con sus pares y desarrollar sus actividades con mayor facilidad.

2.1.8. LA IMPORTANCIA DE LA REGULACIÓN DE EMOCIONES EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

El preescolar es el lugar donde los niños aprenden y descubren la amistad, la convivencia, la tolerancia, la empatía y el compañerismo, sin embargo, ésta parte fundamental se ha visto afectada por la pandemia, ya que se tuvieron que cerrar las escuelas e iniciar una nueva era con el apoyo de la tecnología lo cual afecto gravemente a los alumnos ya que dejaron de compartir con sus pares y en ocasiones sólo convivían con adultos, por lo que su forma de expresarse, interactuar, colaborar y participar en actividades lúdicas que brinda el preescolar quedo afectada. El retomar las clases presenciales ha sido difícil, para toda la sociedad, en especial para los niños de preescolar que nunca antes habían convivido con otros niños de su edad, por lo que es más difícil regular las emociones ya que están acostumbrados a estar con su familia y no con sus pares. Es por ello el interés de tocar el tema debido a la importancia del mismo en el Plan de Estudios de Nivel Preescolar, en el cual a la letra dice:

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

Durante la pandemia, la sociedad se vio afectada en diferentes aspectos, como lo son las posibilidades de esparcimiento, actividad física y socialización, asimismo, han sido expuestos a una gran cantidad de información en redes sociales, incluso muchos dejaron de convivir con otros por embelesarse en los dispositivos, el wifi y las plataformas de streaming tomaron el papel del docente, la mayoría no tiene cuidado con lo que sus hijos ven en los dispositivos, por lo que, es posible que estén expuestos a contenido no adecuado para su edad, los Padres de Familia para evitar un berrinche o tener que cuidarlos y sólo querer entretenerlos los dejan con el “internet” que se convirtió en la nana de los niños y adultos.

Es por eso, que resulta importante que sepan identificar los cambios de actitudes de sus hijos, esto sería la mejor forma de identificar si le está pasando algo a los niños, de igual forma es importante darle las herramientas necesarias para que puedan reconocer sus emociones y que sepan expresarlas, nombrarlas, identificar qué fue lo

que las originó y encontrar la calma para poder expresarlas de la mejor manera posible.⁴⁰

Desarrollar éstas habilidades sociales en los preescolares es fundamental para que adquieran seguridad, confianza y valores, es por eso, la importancia de ofrecer actividades y estrategias que apoyen las emociones ahora que los alumnos regresaron a la escuela presencial, se debe hacer conciencia también con los Padres de Familia para que desde casa exista este respeto, brindarles su espacio escuchar y motivar a los niños a que sigan realizando las tareas que le corresponda a cada uno, de ésta forma aprenderán a manejar sus emociones de manera responsable, construirán su identidad aprenderán a resolver conflictos y generarán empatía.

El docente debe ser empático, guía y facilitador de la actividad para que así, el aprendizaje se dé, de forma equitativa, tomando en cuenta que las emociones pueden ser favorables o desfavorables para el aprendizaje, esto va a depender de la situación emocional en la que estén los niños.

Durante los juegos cooperativos, los alumnos realizan cierta actividad en conjunto, por lo que promueven una comunicación abierta, toman en cuenta intereses comunes, la confianza entre ellos, en el juego de roles representan un papel en el cual inventan sus diálogos, imaginan los escenarios y aprenden a resolver conflictos y problemas de la forma más adecuada, de la misma forma desarrollan habilidades sociales. El docente

⁴⁰ Núñez Pereira Rafael, Cristina et al., Emocionario Dime lo que sientes. Buenos Aires, Argentina, Vergara y Riva Editoras, 2017. <https://convivencia.files.wordpress.com/2020/04/emocionario.pdf> (Consultado el 10 de mayo de 2023).

debe modelar las habilidades socioemocionales, brindar apoyo y acompañamiento así como, ser facilitador, retroalimentar y reforzar a los alumnos.⁴¹

Cuando una persona no regula sus estados emocionales se refleja en su conducta y pensamientos, pues actúa de forma confusa, desorganizada, irracional y hasta errática. Esto disminuye su capacidad para responder y tomar decisiones de manera objetiva, responsable y reflexiva, puede incluso generar conflictos que involucren a otras personas, o pongan en riesgo su integridad física y ética. Es por ello que resulta perentorio aprender a regular emociones desde el preescolar, para formar personas reflexivas, capaces de escuchar un punto de vista diferente al propio, tolerantes con las costumbres de sus pares, respetuosas a la forma de vida, con esto se logra favorecer el aprendizaje así como, la prevención y manejo asertivo de conflictos.⁴²

La capacidad de autorregularse se cultiva desde temprana edad, es necesario que se mantenga el control y atención del pensamiento, con ello reflexionar, planear y anticipar las gesticulaciones, así como, ademanes que el cuerpo puede producir al sentir ciertas emociones propias de la conducta. Es imprescindible trabajar en las emociones para poder llegar a ésta autorregulación, donde se expresan de la forma más adecuada las emociones, siempre tomando en cuenta a las demás personas. Implica reconocer el impacto que una expresión puede tener en el comportamiento de los demás, y reconocer como las respuestas pueden enfatizar o moderar los estados emocionales de uno mismo y los demás.

⁴¹ Paredes Casimiro, M. R. Acervo Digital. Importancia de la educación socioemocional en preescolar. 2021. https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/56814/MLNIDPED2099_Importancia%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20socioemocional%20en%20preescolar.pdf?sequence=2&isAllowed=y (Consultado el 10 de mayo de 2023).

⁴² Secretaría de Educación Pública (2017). Aprendizajes clave para la educación integral, México, Secretaría de Educación Pública, Pág. 545.

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

Es de suma importancia relacionar la teoría con la práctica, ya que esta sirve de guía para ir llevando la clase de forma que facilite el resultado deseado, aunque se sabe de antemano que existen muchos factores que pueden intervenir en el resultado, lo cual provoca que la práctica se encamine de una forma distinta a como se había planeado, he aquí la importancia del docente, quien es el experto en el tema y es quien deberá realizar las adecuaciones necesarias a su planeación inicial para poder lograr el aprendizaje esperado.

Para que el docente logre llegar a los aprendizajes esperados, debe tener un dominio total del tema, en éste caso del juego de roles, para esto debe realizar la investigación pertinente, con la finalidad de obtener los mejores resultados, sin dejar de lado que lo que se ve en la teoría puede llegar a cambiar o ser modificado durante la práctica educativa por diferentes factores, entre los cuales se pueden mencionar el estilo de aprendizaje de los alumnos, así como, las características propias de cada alumno y de la relación entre ellos.

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

Después de realizar un análisis sobre la teoría revisada, la tesista considera que, es de suma importancia establecer una relación entre la teoría y la práctica educativa, ya que dicha teoría sirve de guía para definir y seleccionar las estrategias y técnicas que permitan favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje, con respecto a la regulación de emociones.

Debido a la importancia de que el docente tenga el dominio teórico del tema, es que a tesista posteriormente de realizar la entrevistas con los compañeros de trabajo es que llevo a la conclusión de que en su centro de trabajo los docentes se comprometen con la teoría siempre buscando mejorar sus técnicas pedagógicas, lograra las adecuaciones según las características de cada grupo, sabiendo de antemano que la práctica docente difiere de lo que fue planificado es por eso que los docentes en el *Jardín de niños Blas Galindo*, se comprometen para poder ir dirigiendo su práctica adecuadamente con las bases teóricas firmes.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Cambiando roles, regulamos nuestras emociones

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

La presente propuesta, surge de la necesidad que se observa en los alumnos de Preescolar III de regular sus emociones, ya que después del confinamiento, provocado por la pandemia de Covid-19, se observaron conductas agresivas, y una falta de habilidades sociales, consecuencia, del uso y abuso de dispositivos tecnológicos, que además, aumentaron el sedentarismo, el aislamiento, entre otros factores.

Es importante destacar que la etapa de Preescolar, es en la que los niños y niñas, aprenden a relacionarse e interactuar con sus pares, por ello, resulta perentorio que aprendan a regular sus emociones; en éste sentido, la tesista, considera que la forma más adecuada de que los niños y niñas aprendan y desarrollen dicha habilidad, es el juego de roles, ya que, ayudan a fortalecer el desarrollo de las habilidades sociales, la imaginación la creatividad y autonomía.

Esto, no sólo beneficiará a los alumnos, también, a los Padres de Familia y docentes, ya que al regular sus emociones, los alumnos podrán lograr un aprendizaje significativo debido a que se evitarán los berrinches que ocasionalmente los alumnos utilizan para expresar sus emociones, de igual forma los alumnos escucharán y harán caso a sus padres, empezarán a tener conciencia de sus emociones, así como, la comprensión de las mismas.

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

La implementación de ésta propuesta, beneficiará principalmente a los alumnos de Educación Preescolar, ya que, aprenderán a regular sus emociones, a expresarlas de la forma indicada, con esto se verán beneficiados incluso en la vida adulta ya que las emociones están presentes durante toda la vida.

De igual forma, los docentes se verán beneficiados ya que los alumnos tendrán una convivencia pacífica, comunicación asertiva y podrán lograr los aprendizajes esperados gracias a las habilidades que se desarrollan al regular emociones.

Además, beneficiará a los Padres de Familia, ya que los alumnos al controlar sus emociones, dejarán de hacer “berrinches” y podrán comunicarse con sus padres para llegar a acuerdos de lo que quieren y lo que se les pueden dar. Lo cual beneficia a la familia completa, así como, en un futuro a la sociedad.

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

La Directora del plantel brinda las facilidades necesarias, para el desarrollo y aplicación de la actividad, siempre y cuando, se encuentre dentro de la planeación trimestral y anual, y de ésta forma poder dar el acceso al salón de artes, que es el espacio más adecuado para la realización de la actividad, en un horario de 10:00 am a 11:00 am una vez a la semana los días miércoles, el profesor responsable del salón de artes cuenta con material didáctico que va a prestar, así como, un cañón, bocina e internet.

3.5. LA PROPUESTA

En el siguiente apartado se presenta la propuesta de solución, seleccionada por la tesista, y la cual pretende coadyuvar a la solución de la problemática planteada.

3.5.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA:

Cambiando de roles, regulamos nuestras emociones

3.5.2. EL OBJETIVO GENERAL

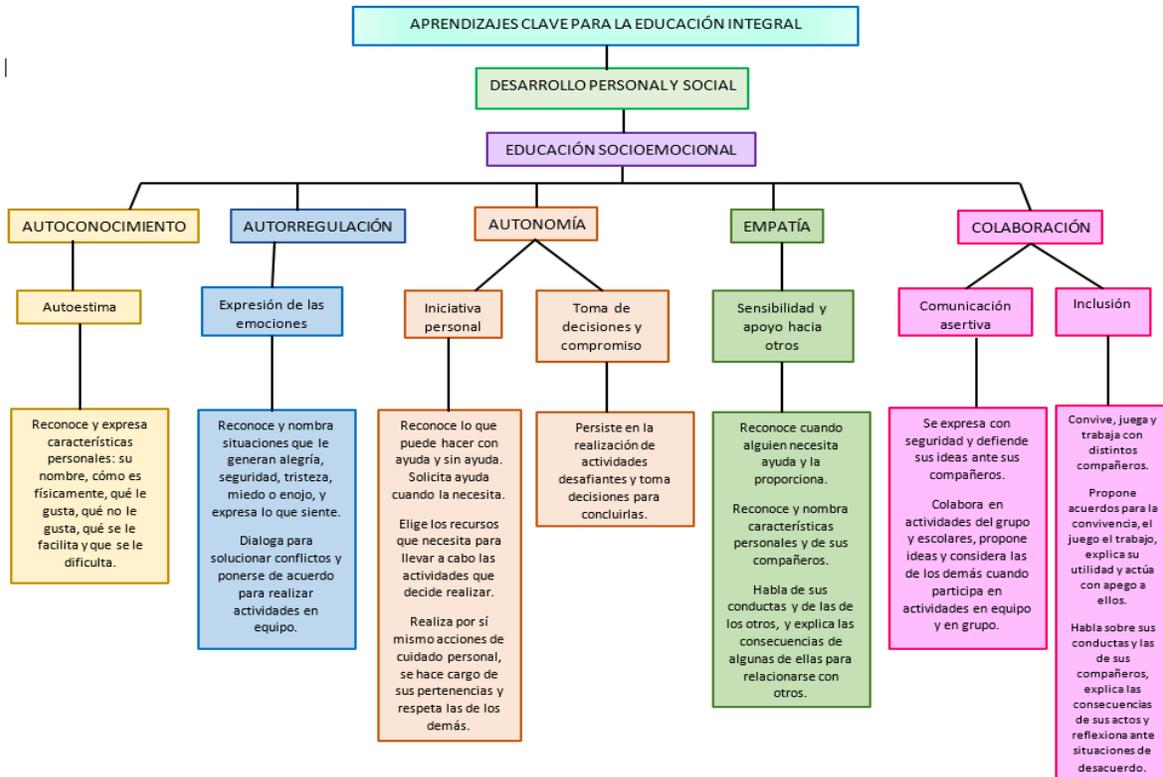
Desarrollar habilidades para la autorregulación de emociones, en los alumnos del *Jardín de Niños Blas Galindo*, generando un ambiente libre de violencia, mediante el juego de roles.

3.5.3. ALCANCE DE LA PROPUESTA

Al poder autorregularse el alumno, logrará controlar sus emociones y expresarlas de la forma más adecuada, generará empatía con los demás, es por eso, que se

considera que se lograra el objetivo si éste se trabaja durante el primer trimestre del Ciclo Escolar y se puede reforzar con otras actividades durante el resto del Ciclo Escolar, para generar un aprendizaje significativo en los alumnos.

3.5.4. TEMAS CENTRALES QUE CONSTITUYEN LA PROPUESTA



3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

El proyecto está planeado para realizarse en cinco sesiones de una hora cada una, los días miércoles de 10:00 am a 11:00 am., en el salón de artes, el cuál será facilitado por la Directora del plantel escolar y el profesor a cargo está de acuerdo en prestarlo, también se utilizará un cañón, una bocina con conexión bluetooth, una lap top con conexión a internet, los cuales serán facilitados por parte de la dirección escolar del plantel.

Sesión 1: juego de roles “el cine”

- Área de desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional
- Tema central: Autoconocimiento
- Objetivo de la sesión: Que los alumnos aprendan a reconocer sus emociones.
- Descripción de la sesión:
 - El docente ingresará a los alumnos al salón de artes, el cual será previamente adecuado para la proyección de la película
 - Posteriormente se darán las indicaciones correspondientes para el desarrollo de la sesión
 - El docente proyectará la película “Intensamente”
 - Al término de la película, el docente le preguntará a los alumnos con cuál personaje se identifican y por qué
- Observaciones: La actividad permitirá observar el manejo y respeto de los turnos para tomar la palabra y comenzar la retroalimentación sobre la importancia de reconocer sus emociones



Sesión 2: juego de roles “el supermercado”

- Área de desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional
- Tema central: Autorregulación
- Objetivo de la sesión: Que los alumnos aprendan a regular sus emociones
- Descripción de la sesión:
 - El docente ingresará a los alumnos al salón de artes, el cual estará previamente adecuado, generando un ambiente de juego de roles “el supermercado”
 - Previamente se pondrán los departamentos de frutas y verduras, carnes, despensa, farmacia, bebidas, cuidado personal y 2 cajas para cobrar
 - El docente le explicará a los alumnos lo que existe en cada departamento, así como, la función de cada una de las personas que participan en el juego de roles de “el supermercado”
 - El docente elegirá a los alumnos de acuerdo a las características de cada uno para que puedan desempeñar de mejor forma su rol en el supermercado, generando situaciones en las que el alumno tenga que regular sus emociones
 - El resto de los alumnos serán compradores en el supermercado.
- Observaciones: La actividad permitirá observar respeto de los turnos para tomar los objetos del supermercado, al finalizar se realizará una retroalimentación sobre la importancia de regular emociones

Sesión 3: juego de roles “el centro de salud”

- Área de desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional
- Tema central: Autonomía
- Objetivo de la sesión: Que los alumnos aprendan a tomar decisiones, tengan iniciativa personal y compromiso
- Descripción de la sesión:
 - El docente ingresará a los alumnos al salón de artes, el cual esta previamente adecuado para iniciar el juego de roles “el centro de salud”.
 - El docente previamente pondrá las áreas (pediatría, recepción, farmacia, vacunación, consulta general, dentista y oftalmología)
 - El docente le explicará a los alumnos las funciones de cada área en el centro de salud
 - El docente elegirá a los alumnos de acuerdo a las características de cada uno para que puedan desempeñar mejor su rol en el juego de roles el centro de salud, estableciendo situaciones que impliquen la toma de decisiones y la regulación de emociones
 - El resto de los alumnos serán pacientes que deberán acudir al centro de salud
- Observaciones: La actividad permitirá observar el respeto de los turnos para la consulta a la que los pacientes deben pasar, así como, el docente observará si el alumno logra tener iniciativa y toma de decisiones durante el juego de roles, asimismo, el docente notará si el alumno se compromete con el rol asignado

Sesión 4: juego de roles “en tus zapatos”

- Área de desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional
- Tema central: Empatía
- Objetivo de la sesión: Que los alumnos sean empáticos con sus compañeros, en diferentes situaciones y contextos
- Descripción de la sesión:
 - El docente ingresará a los alumnos al salón de artes, el cual ésta previamente adecuado para iniciar el juego de roles “en tus zapatos”.
 - El docente le asignará a cada alumno el nombre de un compañero o compañera y éste deberá actuar como considera que lo hace su compañero o compañera.

Observaciones: La actividad permitirá observar el comportamiento de los alumnos al ponerse en el lugar del otro, para después generar un ambiente de empatía de acuerdo a lo que cada alumno sintió al ponerse en el lugar de su compañero o compañera



Sesión 5: juego de roles “la granja”

- Área de desarrollo Personal y Social: Educación Socioemocional
- Tema central: Colaboración
- Objetivo de la sesión: Que los alumnos aprendan tener una comunicación asertiva y aprendan a ser incluyentes
- Descripción de la sesión:
 - El docente ingresará a los alumnos al salón de artes, el cual se encontrará previamente adecuado para iniciar el juego de roles “la granja”
 - El docente previamente pondrá las áreas (vacas (mugen), gallinas (cacaraqueo), ovejas (balan), caballos (relinchan), patos (graznido) y puercos (gruñido)
 - El docente le explicará a los alumnos la descripción de cada animal, lo que come y cómo se llama el sonido que emiten
 - El docente, elegirá a los alumnos para ser el encargado de cierto animal de acuerdo a las características de cada uno para que puedan desempeñar mejor su rol en el juego de roles la granja
 - El resto de los alumnos serán visitantes de la granja

Observaciones: La actividad permitirá observar, como todos los personajes de la granja colaboran para que la granja funcione, así como, la comunicación que existe con los visitantes al explicarles que animal cuidan, cuál es su alimentación, así como, el sonido que emiten, de igual forma les ayudará a incluir a los alumnos introvertidos que no siempre participan

3.5.6. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?

Lo que se necesita para poder aplicar la propuesta, es la autorización por parte de la Dirección Escolar, en conjunto con el profesor de artes, ya que es el espacio que se solicita para realizar dicha actividad, en el salón hay material didáctico que se puede utilizar así como cañón, lap top, bocina bluetooth e internet.

El docente informará a los Padres de Familia sobre la implementación de la propuesta y solicitará el apoyo de los mismos para el material que se requiera durante el tiempo de la implementación del mismo. Cada sesión se va a preparar con ayuda de las vocales del salón quienes llegarán 20 minutos antes de que inicie la sesión y prepararán el salón de artes junto con el profesor para que cuando los alumnos lleguen todo esté listo para iniciar.

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

La forma de evaluar y dar seguimiento a la propuesta, será mediante una Guía de Observación, en la cual se describirá el aprendizaje de cada alumno y los logros que cada uno vaya obteniendo, de ésta forma y al finalizar la actividad se tendrá un seguimiento de cómo fue evolucionando cada alumno durante el trimestre.

“JARDÍN DE NIÑOS BLAS GALINDO” CICLO ESCOLAR 2022-2023



NOMBRE DEL ALUMNO:

GRADO Y GRUPO:

PROFESORA ANGÉLICA FABIOLA SÁNCHEZ GONZÁLEZ

LISTA DE COTEJO	LO LOGRÓ	EN PROCESO	REQUIERE APOYO
1.- Se relaciona con sus compañeros adecuadamente			
2.- Reconoce la causa de porqué sus compañeros reaccionan de diferente manera de acuerdo a su rol			
3.- Controla sus emociones en el momento que tiene que tomar una decisión de acuerdo a cierta actividad			
4.- Maneja sus emociones (ira, tristeza, frustración, miedo y alegría) durante el desarrollo de la sesión			
5.- El alumno es capaz de regular sus emociones si algo no sale como se lo propone			
6.- Muestra empatía con sus compañeros			
7.- Muestra iniciativa durante el desarrollo de la actividad			
8.- Es capaz de tomar decisiones durante el desarrollo de la actividad			
9.- Muestra compromiso en el rol que le toco durante la actividad			
10.- Se muestra colaborativo e incluye a sus compañeros durante la actividad			

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

Se espera que los alumnos se vean beneficiados, así como, los docentes y Padres de Familia con la propuesta de solución. Por otro lado, los alumnos al poder regular sus emociones lograrán aprender a socializar de forma correcta sin verse afectados por lo vivido durante la pandemia.

En este mismo sentido, al regular emociones, la escuela puede tener ambientes libres de violencia, donde los alumnos aprenden a convivir tal cual pasa en la sociedad comprendiendo que cada ser humano es diferente y se deben respetar sus gustos, ideologías y costumbres por encima de todo, esto genera en los alumnos empatía y la sana convivencia.

El juego de roles ofrece una serie de beneficios tanto para niños como para adultos.

Algunos de estos beneficios son:

- Estimula la creatividad.
- Desarrolla habilidades sociales.
- Mejora la capacidad de expresión y comunicación.
- Fomenta la resolución de problemas
- Promueve el aprendizaje y la adquisición de conocimientos.
- Desarrolla la confianza y la autoestima.
- Estimula la empatía y la comprensión de los demás.

En resumen, el juego de roles proporciona una experiencia lúdica y educativa que estimula la creatividad, el desarrollo social y emocional, la resolución de problemas y el aprendizaje. Es una herramienta valiosa para el crecimiento personal y el desarrollo

de habilidades en diversas áreas de la vida, es por eso que la tesista decidió que esta es la mejor estrategia para promover la autorregulación en los alumnos de preescolar III del *Jardín de Niños Blas Galindo* de la Alcaldía Iztapalapa.

CONCLUSIONES

La tesista llegó a la conclusión de que la propuesta “El juego de roles como estrategia para fomentar la autorregulación en alumnos de Preescolar III”, es la mejor estrategia para fomentar la autorregulación en los alumnos de Preescolar III, ya que aporta experiencias y aprendizajes significativos y vivenciales.

Asimismo, se reconoce al juego de roles como la estrategia pedagógica adecuada para la población del *Jardín de Niños Blas Galindo* en la Alcaldía Iztapalapa, Ciudad de México, ya que se demuestra que, si el juego es utilizado adecuadamente con los estudiantes, éste les permite experimentar una situación, misma que genera que los alumnos descubran su imaginación, que se propongan nuevas estrategias de resolución de conflictos, desarrolla estilos de pensamiento y forja el cambio de conducta, así como, de estados emocionales, al tener la vivencia de las posibles situaciones a las que podrían enfrentarse, los alumnos generan un aprendizaje significativo.

El juego de roles fortalece los procesos de enseñanza – aprendizaje en el manejo de emociones, ya que permite que el niño acceda al conocimiento de manera significativa, mientras el docente va guiando y generando situaciones durante la actividad para lograr ese aprendizaje esperado. De la misma forma, los alumnos descubren que pueden aprender mientras juegan, es una experiencia sumamente divertida y llena de aprendizaje, no sólo para los alumnos, también para el docente.

Con esta propuesta pedagógica, se favorecen las habilidades y destrezas en los niños de una forma innovadora, creativa y lúdica con la cual se pretende que los alumnos

logren regular sus emociones, ofreciendo así tranquilidad, ánimo y confianza en ellos mismos, de ésta manera se favorece el aprendizaje de una forma amena y divertida.

Tanto la regulación de emociones como el juego son aspectos fundamentales en el desarrollo integral del ser humano, con esto se logra un crecimiento personal de los niños en cuanto a las dimensiones afectivas y emocionales, convirtiendo a los alumnos en seres humanos capaces de expresar y comprender al mundo mediante el juego de roles, generando un aprendizaje significativo en su día a día.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

BONILLA SÁNCHEZ, María del Rosario. Efectos del Juego de Roles con Elementos Simbólicos en el Desarrollo Neuropsicológico de Niños Preescolares. Revista de la Facultad de Medicina, Vol. 67, No. 2, pp. 299-306, 2019.

GONZÁLEZ MORENO, Claudia Ximena. El juego temático de roles sociales. Obtenido de aportes en el desarrollo en la edad de preescolar. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, Bogotá Colombia, 2014.

HARRIS, Paul. El Funcionamiento de la Imaginación. El juego de rol, Fondo de Cultura Económica de Argentina, Buenos Aires ,2005.

HUÍZAR AGUILAR, Yaneth Marcela, Aníbal Huízar Aguilar. Desafíos de Formación Normalista en Prácticas Pedagógicas Actuales y Emergentes, Ediciones Normalismo Extraordinario, 2020.

JÍMENEZ GONZÁLEZ, Amparo y Francisco Javier Robles Zepeda. Las estrategias didácticas y su papel en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje. Revista Educate Conciencia, vol. 9, no. 10, enero – marzo, Tepic, Nayarit, México, 2016.

LÓPEZ CHAMORRO, Irene, El juego en la educación infantil y primaria. Revista de la Educación en Extremadura, España, 1989-9041.

NIVON BOLÁN, Eduardo et al. Ciudad de México. Crónica de sus Delegaciones, Secretaría de Cultura, México, 2007.

NUÑEZ PEREIRA, Cristina, Rafael R. Valcárcel. Emocionario Dime lo que Sientes. Buenos Aires, Argentina, 2017.

PAREDES CASIMIRO, María del Rosario. Importancia de la Educación Socioemocional en Preescolar, Acervo Digital, Jilotepec, Estado de México, 2021.

PORTILLA CANDIOTTI, María Alexandra. La Autorregulación: Un Horizonte de Posibilidades. Educación, Perú, 2017.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, Promover la Cultura de la Paz en y desde Nuestra Escuela, Fichero de Actividades Didácticas. Programa Nacional de Convivencia Escolar, México 2019.

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA, Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. Educación Socioemocional, México, 2017.

TORRES PÉREZ, Andrea Verónica. Técnicas de Dinámicas de Grupos, FUOC, Barcelona, España, 2019.

REFERENCIAS DE INTERNET CONSULTADAS

<https://www.iztapalapa.cdmx.gob.mx>

<https://www.inegi.com.mx>

<https://www.sadsma.cdmx.gob.mx>

<https://www.paot.org.mx/centro/programas/delegacion/iztapalapa.html/#vialidad>

<https://www.foro-mexico.com/guiaa-emisoras-de-radio.html>

<https://www.iztapalapa.cdmx.gob.mx/cultural/museos.html>

<https://www.inegi.org.mx/app/areasgeograficas/?ag=070000090007#tabMCcollapse-indicaores>

[https://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9370/9370CSD.html#:~:text=La%20tasa%20de%20desocupaci%C3%B3n%20en\(cuadro%203.3.1\)](https://www.cij.gob.mx/ebco2018-2024/9370/9370CSD.html#:~:text=La%20tasa%20de%20desocupaci%C3%B3n%20en(cuadro%203.3.1))

<https://www.culturaiztapalapa.wordpress.com/2012/10/02/cultura-en-iztapalapa-2/>

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

https://www.google.com/maps?q=09djn1323m&um=&ie=UTF-8&sa=x&ved=OahUKEwilyf7B_M3iAhUG2qwKHTpaA9kQ_AUIECgB

<https://www.dle.rae.es/jugar2m=form>

<https://www.educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/juego/EIP.pdf>

<https://www.redalyc.org/pdf/799/79930906008.pdf>

<https://www.revistas.unife.edu.pe/index.php/educacion/article/view/1163>

<https://www.unicef.org/lac/como-reconocer-nuestras-emociones>

https://www.ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaedu/56814/MLNIDPED2099_Importancia%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20socioemocional%20en%20preescolar.pdf?sequence=2&isAllowed=4

<https://www.convivencia.files.wordpress.com/2020/04/emocionario.pdf>