



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



**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA FRENTE AL
IMPACTO DEL COVID 19, PARA DESARROLLAR HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DE 2° DE PREESCOLAR EN
EL JARDÍN DE NIÑOS “RAMÓN LÓPEZ VELARDE” DEL EDOMEX**

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

PRESENTA

CLAUDIA JUÁREZ CONTRERAS

**TUTORA:
MTRA. MA. TERESA GUZMÁN MORALES**

CIUDAD DE MÉXICO

ENERO 2024



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



**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA FRENTE AL
IMPACTO DEL COVID 19, PARA DESARROLLAR HABILIDADES
SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DE 2° DE PREESCOLAR EN
EL JARDÍN DE NIÑOS “RAMÓN LÓPEZ VELARDE” DEL EDOMEX**

TESINA

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

PRESENTA

CLAUDIA JUÁREZ CONTRERAS

TUTORA:

MTRA. MA. TERESA GUZMÁN MORALES

CIUDAD DE MÉXICO

ENERO 2024



DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 28 de noviembre de 2023

C. CLAUDIA JUÁREZ CONTRERAS

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 COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA FRENTE AL IMPACTO DEL COVID 19, PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN LOS NIÑOS DE 2° DE PREESCOLAR EN EL JARDÍN DE NIÑOS "RAMÓN LÓPEZ VELARDE" DEL EDOMEX

Modalidad TESINA, Opción Ensayo, a propuesta del C. Mtra. Ma. Teresa Guzmán Morales 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
PONIENTE

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

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

DEDICATORIAS

Dedico este logro al totalmente Otro que en su infinito amor me ha dado la capacidad intelectual para concluir esta etapa.

Lo dedico a mi misma, porque una vez más me doy cuenta de que puedo administrar y potenciar los dones que me han sido dados.

A mi hija, la luz de mis ojos y la alegría de mi corazón, por ser ella la motivación más grande que tengo de superar mi propia marca.

También lo dedico a "tú", que con mis demonios y a pesar de ellos, has permanecido siempre para sosegarme y devolverme a mí misma.

Para ustedes Ise, Nath y Bibis, que durante este tiempo cuidaron en mis ausencias al tesoro máspreciado que tengo.

A Ponchis y a Layito (que me mira desde el cielo) por heredarme los genes de guerrera que tengo, los que me han permitido concluir.

A todos mis amigos de años y a los que durante esta etapa fui adquiriendo, por todo el apoyo moral, emocional y espiritual, ¡qué bendición que estén en mi vida!

A todos los profesores con los que coincidí a lo largo de mi camino académico, su esfuerzo rindió fruto en mí y sus enseñanzas serán parte de mi transitar profesional.

Maestra Tere Guzmán, este logro también es suyo, por su dedicación y orientación al acompañarme hasta el final

Finalmente lo dedico a la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 099 Ciudad de México, Poniente, por haberme formado en sus aulas y a su directora la Dr. Guadalupe G. Quintanilla C., por su trayectoria y compromiso.

Para todos nosotros es esta dedicatoria, el logro es de todos. ¡GRACIAS!

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	Pág.
CAPÍTULO 1. LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	
1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA -----	3
1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA	
1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO	
A.1. Ubicación del municipio -----	4
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA	
a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad -----	5
b) Orografía -----	6
c) Medios de comunicación -----	6
d) Vías de comunicación -----	7
e) Sitios de interés cultural y turístico -----	8
f) Impacto del referente geográfico a la problemática que se estudia -----	8
B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD	
a) Vivienda -----	9
b) Empleo -----	10
c) Deporte -----	10
d) Recreación -----	10
e) Cultura -----	11
f) Religión predominante -----	11
g) Educación -----	11
h) Ambiente socio-económico -----	12
1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR	
a) Ubicación de la escuela -----	13
b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela -----	13
c) Aspecto material de la institución -----	14
d) Croquis de las instalaciones materiales -----	14
e) La Organización Escolar en la Institución -----	15
f) Organigrama General de la Institución -----	15
g) Características de la población escolar -----	15

h) Describir las relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia -----	16
i) Describir las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad -----	16
1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA -----	17
1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN -----	17
1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL -----	18
1.5.1. OBJETIVO GENERAL -----	18
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES -----	18
1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL -----	19

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

2.1. EL APARATO CRÍTICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO -----	20
2.1.1. Programa de Estudios 2017 -----	21
- Área de desarrollo personal y social: Educación socioemocional -----	22
2.1.1.1. Importancia de la socialización en preescolar -----	23
2.1.2. ¿Qué es una herramienta pedagógica? -----	25
2.1.3. ¿Qué es el juego? -----	26
2.1.3.1. Jean Piaget y el juego en la teoría psicogenética -----	28
2.1.3.2. El juego en la teoría sociocultural de Lev Vygotsky -----	30
2.1.4. El juego y el desarrollo infantil. Contribuciones al desarrollo integral del niño -----	32
2.1.4.1. El juego en la Educación Preescolar -----	34
2.1.5. Inteligencia emocional -----	35
2.1.6. Educación emocional: objetivos en la Educación Preescolar -----	38
2.1.7. Impacto socioemocional de la pandemia por Covid 19 en los niños de Preescolar -----	40
2.1.8. El juego en el desarrollo emocional del niño de Preescolar -----	43
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR? -----	45
2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS? -----	46

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA	47
3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA	47
3.3. ¿A QUIÉN O A QUIÉNES FAVORECE LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA?	48
3.4. LOS CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR	48
3.5. LA PROPUESTA	
3.5.1. Título de la propuesta	49
3.5.2. El Objetivo General	49
3.5.3. Alcance de la Propuesta	49
3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta	50
3.5.5. Características del diseño	50
3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?	59
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA	59
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA	60

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

REFERENCIAS DE INTERNET CONSULTADAS

ANEXOS

INTRODUCCIÓN

El vertiginoso cambio que día a día se suscita en nuestro mundo exige a la educación responder a las demandas que estos cambios generan en los niños. Un cambio drástico se generó en el año 2020, al surgir la pandemia del COVID-19, una enfermedad respiratoria muy contagiosa causada por el virus SARS-CoV-2 (síndrome respiratorio agudo grave coronavirus 2), convirtiéndose en una crisis de salud global generando grandes impactos a nivel económico, social, educacional y emocional.

Uno de los efectos de esta enfermedad muy contagiosa fue el confinamiento en los hogares y con ello, el cierre de las escuelas. Se optó por impartir clases a distancia, sin embargo, esto solo solucionó el no perder el ciclo escolar, pero está claro que provocó un gran distanciamiento social.

La pandemia y el confinamiento afectó en gran medida el desarrollo socioemocional en los niños y se evidenció en el regreso a las aulas en donde se manifestaron un sinnúmero de alteraciones emocionales como miedo, ansiedad, estrés, frustración, agresividad, etc.

Según algunos estudios, en el tiempo de pandemia, la Educación Preescolar, fue el nivel educativo que más redujo su matrícula, con respecto a otros niveles, esto debido a cuestiones económicas, de conectividad e incluso por el desinterés y desconocimiento sobre la importancia de este nivel educativo.

La presente investigación pretende abordar los aspectos socioemocionales para propiciar la adquisición de estas habilidades en los niños de Preescolar tomando al juego como una gran herramienta pedagógica para aprender, especialmente en el área socioemocional y brindar una propuesta de solución al problema detectado. En el Capítulo 1 se evidencia de qué manera el contexto geográfico y socioeconómico del niño impacta en cómo este afronta la problemática y cómo este contexto le beneficia u obstaculiza. El Capítulo 2 aspira brindar las bases teóricas para comprender, explicar e interpretar el problema, para con ello, en el Capítulo 3 sustentar la propuesta de solución. Al final de la investigación se encontrará un apartado de Conclusiones las cuales constituyen la revisión reflexiva de la investigación. De la misma forma se ubican la Bibliografía y las Referencias de internet consultadas, las cuales muestran los documentos usados a lo largo de esta investigación como fuente de información, dichos documentos señalan la fuente original de un dato o texto, de igual modo refuerzan argumentos propios e incluso permiten comparar puntos de vista entre varios autores.

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

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

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

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el Capítulo I y que contiene los siguientes elementos:

1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Es bien sabido que los primeros años de vida son la base de todo el desarrollo posterior de los niños. En específico, la edad Preescolar, comprendida entre los 3 y los 6 años, es una etapa en donde los niños adquieren nuevos intereses, habilidades y retos. Por ser el inicio de la etapa escolar empiezan a desarrollar nuevas formas de comunicarse y relacionarse con los demás, iniciando nuevas relaciones y con ello nuevos conflictos. En esta etapa los preescolares empiezan el camino de la conciencia y regulación emocional, dejando claro que una emoción positiva ayudará a adquirir aprendizajes significativos.

Aunado a lo anterior, el tema se aborda también debido a que es una de las problemáticas que estamos viviendo en la actualidad, ya que es notorio en las aulas algunas de las consecuencias emocionales que el encierro ha provocado en los niños, derivado del confinamiento por la pandemia del SARS-CoV2 (COVID-19).

A partir de estos referentes entra en juego esta propuesta, que pretende favorecer en los niños las habilidades socioemocionales necesarias para su bienestar y a través del juego, usado como herramienta pedagógica, acompañar al infante a desarrollar las herramientas necesarias que le permitan entender y regular sus emociones, sentir y mostrar empatía por los demás, además de establecer y desarrollar relaciones positivas.

1.2. LOS REFERENTES DE UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO

A.1. Ubicación del Municipio

El Jardín de Niños “Ramón López Velarde” se localiza en el poblado de San Francisco Tepojaco, en el Municipio de Cuautitlán Izcalli, en el Estado de México (Edomex). Cuautitlán Izcalli es uno de los 125 Municipios que componen al Edomex. Su Cabecera Municipal es la Ciudad de Cuautitlán Izcalli. Se ubica en la zona del Valle de México, y forma parte de la Zona Metropolitana de la Ciudad de México (CDMX). Colinda al Norte con Tepetzotlán y Cuautitlán; al Este con Cuautitlán y Tultitlán; al Sur con Tlalnepantla de Baz y Atizapán de Zaragoza; al Oeste con Villa Nicolás Romero y Tepetzotlán. Es uno de los Municipios más conurbanizados y uno

de los de mayor urbanización en el Edomex. Destaca por las artesanías hechas con barro, madera, algodón, piel, cuero y conservas de frutas.¹

UBICACIÓN DEL MUNICIPIO²



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

a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad

En el espacio que actualmente ocupa el territorio municipal hubo presencia de chichimecas, quienes tuvieron influencia de otros pueblos como tepanecas, colhuas y mexicas. Durante la Colonia, por la riqueza de sus suelos, fue de los territorios más favorecidos del Valle de México. En la Época Libertaria, el territorio fue transitado por tropas de realistas como insurgentes, al igual que en el periodo revolucionario. En 1973, se creó el Municipio 121, Cuautitlán Izcalli, del Edomex.³

¹ <https://estadodemexico.com.mx/Municipio/cuautitlan-izcalli/> (Fecha de consulta: 30/ 03/2022).

² <https://periodicodeizcalli.com.mx/2016/pag-1/> (Fecha de consulta: 30/ 03/2022).

³ <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM15mexico/Municipios/15121a.html> (Fecha de consulta: 30/ 03/2022).

Cuautitlán Izcalli fue planeada como una ciudad modelo de un urbanismo que incluyera elementos estéticos por medio de grandes áreas verdes, amplios bulevares que darían acceso a las zonas habitacionales, colonias y barrios periféricos, así como a los diversos corredores y parques industriales.⁴

Toponimia: El nombre proviene del náhuatl. Sus radicales son cuauhuitl: "árbol"; titlán: "entre"; iza: "tu" y calli: "casa", significan "**Tu casa entre los árboles**".

b) Orografía⁵

El Municipio se encuentra ubicado en la provincia fisiográfica del Eje Neo Volcánico y forma parte de la sub provincia fisiográfica Lagos y Volcanes de Anáhuac. La característica principal de esta región es la presencia de valles, que forman extensas llanuras, rodeadas por sierras, cordilleras y otros tipos de elevaciones como lomeríos; esta provincia cubre la mayor parte del Edomex. La orografía del Municipio consiste en lomeríos suaves localizados al Norte, Centro y Este que ocupan el 66.66% y llanuras con lomeríos al Sur y Oeste que abarcan el resto del territorio municipal.

c) Medios de comunicación⁶

Los medios de comunicación con los que cuenta el Municipio de Cuautitlán Izcalli son los siguientes: centros de envíos de fax, agencias de noticias, comercio al por menor de periódicos y revistas, así como la edición de los mencionados, conexión a

⁴ <http://soloizcalli.com/cuautitlan-izcalli/> (Fecha de consulta: 30/03/2022).

⁵ https://isccc.global/files/custom/Community/249cuautitlan_izcallisp-form-a.pdf (Fecha de consulta: 30/03/2022).

⁶ <https://guia-estado-de-mexico.guiamexico.com.mx/medios-de-comunicacion/cuautitlan-izcalli-estado-de-mexico/empresas-guia.html>. (Fecha de consulta: 30/03/2022).

internet, emisiones públicas de radio y televisión, televisión por internet, correo postal, telégrafos y correo electrónico. Otros medios que utilizan los vecindarios son los anuncios publicitarios.

d) Vías de comunicación⁷

El Municipio cuenta con dos medios de desplazamiento del transporte terrestre: vehículos motorizados e infraestructura ferroviaria. En la actualidad cuenta con una amplia capacidad de transporte público de pasajeros que llega a cubrir un 95% del total del territorio. Se cuenta con diversos sitios de taxis con bases de zonas de trasbordo, líneas de autobuses y derroteros autorizados por el Gobierno del Edomex. La infraestructura ferroviaria atraviesa al Municipio en su lado Oriente en dirección Norte-Sur, donde se ubican las vías del ferrocarril a Guadalajara y del ferrocarril a Querétaro, mismas que se utilizan hacia el Norte del país como vías de transporte de carga principalmente. Caso contrario lo es hacia el Sur y Centro de la CDMX, donde además de tener centros de transferencia de carga, se tiene una movilidad de transporte público con la existencia del tren suburbano Cuautitlán-Buenavista hacia la CDMX. El Municipio concentra actividades industriales regionales, por lo que existe una conexión importante con otras regiones del país a través de la Autopista México-Querétaro que es el principal comunicador entre la CDMX y el Poniente de la Región del Valle Cuautitlán-Texcoco.

⁷ http://transparencia.izcalli.gob.mx/wp-content/uploads/dataTransparencia/articulo94/fraccion_I_A2/PLAN-2016-2018-2.pdf (Fecha de consulta: 30/03/2022).

e) Sitios de interés cultural y turístico⁸

En el Municipio existen restos de la zona arqueológica de Atlamica, el acueducto de Guadalupe, que data del Siglo XVIII, conocido como los Arcos de Tepojaco. Algunas haciendas o restos de ellas como el Casco de la Venta, San Pedro Cuamatla, San José Puente Grande, Xatilpa y La Encarnación. La arquitectura colonial se muestra en la parroquia de San Lorenzo Río Tenco, que alberga un retablo creado con un estilo que presenta la sensibilidad de los artistas que trataron de mostrar sus sentimientos nacionalistas, además de los deseos de libertad.

Los parques, los templos y capillas de los trece pueblos, el Espejo de los Lirios, el Acueducto de Tepojaco, son ejemplos de algunos lugares turísticos de este Municipio.

f) Impacto del referente geográfico a la problemática que se estudia

San Francisco Tepojaco es un pueblo que es el paso de otros pueblos y colonias hacia los complejos industriales con los que cuenta en Municipio y que brindan fuentes de trabajo a los habitantes de esas comunidades, por este motivo la inseguridad ha ido creciendo, ya que el tránsito por el pueblo es muy frecuente. El tránsito y tráfico de vehículos ha ido en aumento también porque se están construyendo unidades habitacionales, lo que causa una gran demanda en las escuelas y los comercios en general. Todo lo anterior ha provocado que las familias transiten con mucha inseguridad en las calles y que los niños cuenten cada vez menos con espacios seguros para su esparcimiento. Anteriormente se veía a los

⁸ <https://estadodemexico.com.mx/Municipio/cuautitlan-izcalli/> (Fecha de consulta: 30/ 03/2022).

niños jugar en las calles, hoy todos están dentro de sus casas, usando dispositivos electrónicos para entretenerse, llevando una vida sedentaria, lo que contribuye al aumento de la problemática que se estudia, es decir, la falta de habilidades socioemocionales.

B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda⁹

Según el Censo de Población y Vivienda 2020, Cuautitlán Izcalli tenía 160,854 viviendas ocupadas, con 555,147 ocupantes, dando como promedio de 3.45 habitantes por vivienda, 51% mujeres y 49% hombres.

Los tipos de construcción de viviendas son casas (127, 42467), departamentos en edificio (31, 525), vivienda en vecindad o cuartería (1, 507). Casi la totalidad de las viviendas tienen pisos de cemento, madera, mosaico u otro recubrimiento. 99.65% de las viviendas, disponen de agua potable, 157,423 (99.65%) disponen de drenaje sanitario.

Existen 74.55% de viviendas que disponen de conexión a internet; 58.92% de viviendas con computadora; teléfono fijo el 68.50%; disponen de televisor el 97.37%; y la disposición de celular llegó al 93.01%.

⁹ <https://www.cuautitlanizcalli.gob.mx/wp-content/uploads/pdf/IMPLAN/IMPLAN.pdf>. (Fecha de consulta: 22/04/2022).

b) Empleo¹⁰

En 2019 la Población Económicamente Activa (PEA) del Municipio fue de 263, 467 personas de las cuales 12,564 estuvieron desocupadas. El sector de servicios es la actividad económica que predomina con 197, 383 personas y los restaurantes con 1,970 personas, es la unidad económica que sobresale.

c) Deporte¹¹

El Municipio cuenta con 25 instalaciones con fines de esparcimiento social: 20 están catalogados como módulos deportivos y 4 como centros deportivos. Además, se cuenta con siete plazas cívicas y 17 clubes deportivos para el entrenamiento y entretenimiento de la población. Se imparten diversas disciplinas como natación, taekwondo, fisicoculturismo, box, pentatlón, entre otras; de estas, han surgido grandes talentos juveniles como ha sido el caso de 14 atletas.

d) Recreación¹²

El Municipio tiene una amplia cobertura de zonas verdes, brindando alternativas sustentables de recreación y esparcimiento para la comunidad. El territorio municipal cuenta con 132 parques y 222 áreas verdes, algunas equipadas con juegos mecánicos, juegos infantiles, ejercitadores de exterior y algunos cuentan con pistas para correr, además de las 25 instalaciones con fines de esparcimiento social, algunos catalogados como módulos y centros deportivos, y las siete plazas cívicas.

¹⁰ Idem.

¹¹ <https://www.cuautitlanizcalli.gob.mx/wp-content/uploads/pdf/PDM%202022-2024%20CI-VF.pdf>. (Fecha de consulta: 22/04/2022)

¹² Idem.

e) Cultura¹³

El equipamiento cultural del Municipio de Cuautitlán Izcalli está representado por 16 bibliotecas; una casa de cultura con 3 mil 45 m²; el Museo de Artes Populares, el teatro San Benito Abad, con capacidad para 1 mil 570 personas; además de otros 11 auditorios, entre ellos: el auditorio Ejidal El Rosario, con 350 butacas; el auditorio Bellavista, con una capacidad de 250 butacas; y el auditorio-gimnasio Pablo Colín. Por su parte, los auditorios, los museos y las casas de cultura tienen una cobertura a nivel de centro de población.

f) Religión predominante¹⁴

Basándose en los resultados del XI Censo General de Población y Vivienda, en Cuautitlán Izcalli el porcentaje de la población católica se ubicó en el 92.5%, los protestantes o evangélicos el 3.1% y otras (no especificadas pero que incluyen la judaica) el 2.3%, las personas que manifestaron no tener religión alcanzaron el 1.8% y aquellos que se localizaron en religiones no especificadas, se ubicaron en un 0.3%.

g) Educación¹⁵

En el Municipio de Cuautitlán Izcalli existen 306 centros educativos: 79 centros educativos de nivel Preescolar; 133 escuelas Primarias; 63 escuelas Secundarias (52 generales, 6 técnicas y 5 telesecundarias); 26 Bachilleratos (16 generales, 1 centro de atención para personas con discapacidad, 3 CBTyS, 1 CECyTEM, 4 CONALEP y 1 Telebachillerato). Cuenta con 5 centros educativos de Nivel Superior: Facultad de

¹³ https://mimexicolate.gob.mx/wp-content/uploads/2020/09/06_Sedatu_PTO_Cuautitla%CC%81n-Izcalli.pdf. (Fecha de consulta: 22/04/2022)

¹⁴ <https://periodicodeizcalli.com.mx/2016/religion/>. (Fecha de consulta: 22/04/2022)

¹⁵ https://mimexicolate.gob.mx/wp-content/uploads/2020/09/06_Sedatu_PTO_Cuautitla%CC%81n-Izcalli.pdf. (Fecha de consulta: 22/04/2022)

Estudios Superiores de la UNAM, Tecnológico de Estudios Superiores de Cuautitlán Izcalli, la Unidad Académica Profesional Cuautitlán Izcalli, la Universidad Politécnica de Cuautitlán Izcalli y la Escuela Normal de Cuautitlán Izcalli. La cobertura espacial de la zona urbana del Municipio del nivel Preescolar es del 72.53%, del nivel Primaria 68.65%, del nivel Secundaria 72.88% y los centros educativos de nivel Medio Superior y Superior, se encuentra al 100% de cobertura.

El nivel educativo con el que cuenta la población del área de la problemática es el medio superior.

h) Ambiente socio-económico

Una de las problemáticas del lugar donde se encuentra ubicado el Jardín de Niños es la necesidad económica que sufren los habitantes, quienes deben salir a trabajar a otros Municipios, ocupando mucho más tiempo para trasladarse a sus lugares de trabajo. Esto provoca ausencias prolongadas en sus hogares y por lo tanto poca presencia en el acompañamiento escolar de sus hijos. En la mayoría de los casos labora tanto mamá como papá o son madres solteras que trabajan, originándose también la ausencia prolongada en su hogar, dejando a sus hijos al cuidado de sus abuelos y/o familiares adultos cercanos, los cuales no intervienen de forma directa en el desarrollo escolar de los niños.

1.2.2. EL REFERENTE ESCOLAR:

a) Ubicación de la escuela

El Jardín de Niños “Ramón López Velarde” (C.C.T 15JN0990N, zona escolar J167 subdirección Regional Cuautitlán Izcalli, Edomex), se encuentra ubicado en la calle P. Nunzio Russo s/n en el centro de San Francisco Tepojaco, Cuautitlán Izcalli, Edomex.

Croquis del área geográfica¹⁶



b) Status del tipo de sostenimiento de la escuela

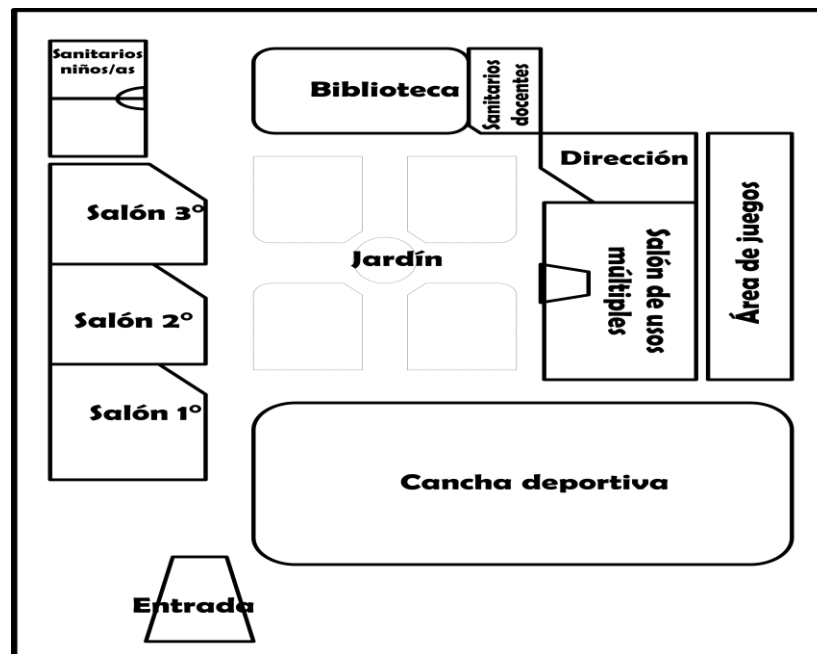
El Jardín de Niños “Ramón López Velarde” es de carácter privado. Con el pago de las colegiaturas se genera un fondo para el sustento del plantel.

¹⁶<https://www.google.com/maps/place/Padre+Nuncio+Russo,+San+Francisco+Tepojaco,+54745+Cuautitlan%20Izcalli,+M%C3%A9xico/@19.64978,-99.2455939,18z/data=!4m6!3m5!1s0x85d21eefd71a0a5:0x9a3b9a82610c9c13!8m2!3d19.6501238!4d-99.245229!16s%2F11bytf9qr!entry=ttu>. (Fecha de consulta: 22/04/2022)

c) Aspecto material de la institución

El Jardín de Niños “Ramón López Velarde” se encuentra situado cerca de la Avenida Miguel Hidalgo y la plaza principal. Al lado se localiza el campo deportivo, atrás la Parroquia San Francisco de Asís, la biblioteca del pueblo, el DIF y negocios de diversos giros comerciales. Las instalaciones de la escuela son amplias, adecuadas y en general se encuentran en buenas condiciones. Se constituyen por 3 salones, una dirección, un salón de usos múltiples, una biblioteca, un jardín, una cancha deportiva y un área de juegos. Los servicios con los que cuenta son: energía eléctrica, servicio de agua potable, drenaje, cisterna, servicio de internet, teléfono, extintores, detectores de humo, zona de seguridad, biblioteca compartida, biblioteca en cada aula y una pantalla de 42 pulgadas en cada salón.

d) Croquis de las instalaciones materiales¹⁷

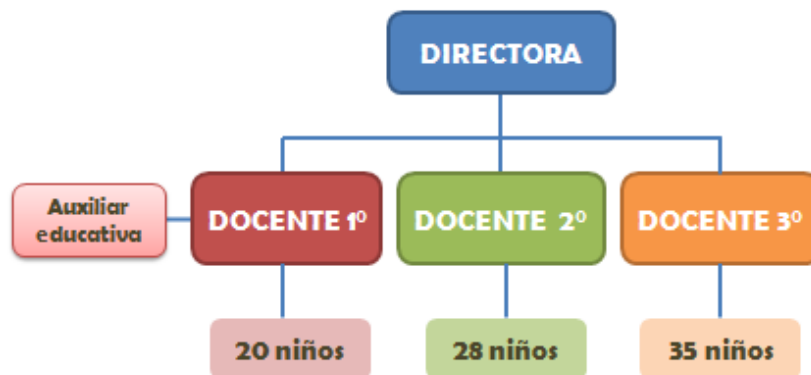


¹⁷ Croquis realizado por la tesista.

e) La Organización Escolar en la Institución

La organización escolar del Jardín de Niños “Ramón López Velarde” está compuesta por la directora, 3 docentes, una en cada grado y una auxiliar educativa en primer grado. Todas las educadoras tienen la licenciatura en Educación Preescolar.

f) Organigrama General de la Institución¹⁸



g) Características de la población escolar

La escuela cuenta con una población escolar de 83 niños. El grupo de 2º de Preescolar, grupo donde se localiza la problemática, se conforma de 28 niños, 14 niñas y 14 niños, con edades entre los 4 y 5 años; aproximadamente la mitad del grupo son hijos únicos, los demás son los hijos más pequeños. Es un grupo muy creativo y participativo. En general presentan dificultades en el desarrollo del lenguaje oral, así como falta de habilidades socioemocionales, ya que la relación entre ellos es un poco hostil y encuentran dificultad para relacionarse y expresar sus emociones. En cuestión a la relación alumno-docente, se da un ambiente de armonía. El escenario de comunicación en el aula es regulado y equitativo.

¹⁸ Organigrama elaborado por la tesista

h) Describir las relaciones e interacciones de la institución con los Padres de Familia

La relación entre escuela y Padres es favorable. Se les invita a realizar actividades en el plantel, se proponen talleres para que los papás sepan de qué manera ayudar a sus hijos a potenciar su aprendizaje o en la dificultad que presentan, para regular o apoyar ante una carencia. Como en su mayoría los Padres de Familia trabajan, se buscan días en los que a la gran parte le sea posible participar. En otros años, se ha tenido más participación de los Padres de Familia en las actividades y en la atención a las necesidades de sus hijos, pero poco a poco la presencia de ellos va siendo más carente, pues, como ya se mencionaba, la mayoría de los niños son cuidados por los abuelos o personas externas porque sus padres trabajan.

i) Describir las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad.

El Jardín de Niños está dirigido la Congregación Religiosa de las Hermanas Hijas de Cruz, quienes, además de cubrir el currículo establecido por la Secretaría de Educación Pública (SEP), imparten clases de religión, entre otras. El pueblo de San Francisco Tepojaco posee muchas costumbres religiosas muy arraigadas, además que en su mayoría son católicos, por esta razón la escuela tiene amplia demanda. En general la relación de la escuela con la comunidad está basada en un lazo espiritual, ya que algunas de las docentes, que son religiosas, también tienen algún apostolado de catequesis con niños, jóvenes y adultos en la parroquia de la comunidad, por lo tanto, aparte de la relación en el Jardín de Niños, existe una relación de religiosidad.

1.3 EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

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

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

¿Cuál es la herramienta pedagógica para desarrollar las habilidades socioemocionales en los niños de 2° de Preescolar, frente al impacto del COVID 19, en el Jardín de Niños “Ramón López Velarde”, del EDOMEX?

1.4 LA HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

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

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La herramienta pedagógica para desarrollar habilidades socioemocionales en los niños de 2° de Preescolar, frente al impacto del COVID 19, en el Jardín de Niños “Ramón López Velarde” del EDOMEX: es el juego.

1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

Para la realización de la indagación presente, se constituyeron los siguientes objetivos:

1.5.1. OBJETIVO GENERAL:

Desarrollar una Investigación Documental que permita estructurar las bases teórico conceptuales para abordar el juego como una herramienta pedagógica, frente al impacto del COVID 19, para desarrollar habilidades socioemocionales en los niños de 2° de Preescolar, en el Jardín de Niños “Ramón López Velarde”.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES:

- a) Diseñar y desarrollar una Investigación Documental**
- b) Recabar la información necesaria para confirmar el marco teórico que fundamente la investigación**
- c) Plantear una estrategia como alternativa de solución a la problemática detectada**

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La orientación metodológica, indica las acciones a llevar a cabo en el quehacer investigativo documental, en este caso, de índole educativa, es necesario conformar el seguimiento sistematizado de cada una de las acciones a llevar adelante y que correspondan al nivel de inferencia y profundidad de cada una de las reflexiones que conjugadas con las diferentes etapas de la construcción del análisis, lleven a interpretar en forma adecuada, los datos reunidos en torno al tema, base de la indagación.

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

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

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

CAPÍTULO 2. EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

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

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

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

En los últimos años el tema de las emociones ha tomado mucho auge. Se sabe que el cerebro aprende mejor en contextos favorables, entonces una emoción positiva ayudará a adquirir aprendizajes significativos. Las emociones juegan un papel primordial en nuestra vida, ya que estas son las que nos llevan a actuar. En la etapa Preescolar, en donde se empiezan a sentar las bases para todo el desarrollo del niño, es de suma importancia fomentar la inteligencia emocional para tener niños sanos y con ello, adultos plenos, ayudándonos del juego, como herramienta pedagógica y una acción inherente a la vida del infante, en donde todas las actividades relacionadas con él, lo llevarán a un desarrollo global de sí mismo. Todo

esto de cara a mitigar las secuelas socioemocionales que la pandemia por COVID-19, ha dejado en los niños.

2.1.1. EL PROGRAMA DE ESTUDIOS 2017 (APRENDIZAJES CLAVE)

El mundo actual cambia a una velocidad impresionante, de ahí la importancia de que la educación que se imparta en nuestro país brinde a los estudiantes todas las herramientas necesarias para poder afrontar, adaptarse y ser parte de los cambios que se generan, siendo el objetivo principal de Aprendizajes Clave para la Educación Integral, Educación Preescolar el asegurar que los niños y jóvenes de México tengan una educación que les brinde aprendizajes para la vida y que éstos sean significativos y con ello útiles en cualquier entorno socioeconómico en que se encuentren, para que puedan seguir aprendiendo aún después de haber terminado sus estudios (aprender a aprender). Para lograrlo, es imprescindible respetar el desarrollo del niño en todas sus facetas, es por ello, que aparte de tener un enfoque humanista, es decir que va a desarrollar de manera armónica al ser humano, el programa se basa en la neuroeducación y las ciencias de la conducta lo cual permite corroborar que las emociones influyen grandemente al momento de aprender y que la educación debe tener una perspectiva integral incluyendo aspectos cognitivos, emocionales y éticos, se desprende de aquí el término de “Aprendizajes Clave”, para indicar que son aquellos aprendizajes que asegurarán al niño el seguir aprendiendo constantemente y a su vez van a contribuir al desarrollo integral del niño, incluyendo de forma determinante la fortaleza de las habilidades socioemocionales.

El Programa de Educación Preescolar 2017 tiene 3 componentes: 3 Campos de Formación Académica que son lenguaje y comunicación, pensamiento matemático y exploración y comprensión del mundo natural y social. En segundo lugar pretende un desarrollo personal y social por medio de 3 áreas y son artes, educación física y educación socioemocional siendo ésta última la que nos servirá de base para llevar a cabo esta investigación documental, y por último la autonomía curricular.

- ÁREA DE DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL: EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL

En la etapa Preescolar los niños van adquiriendo mayor autonomía, mayor independencia, se van auto conociendo, formando su identidad, autoconcepto y autoestima y reconociéndose como parte de una familia y de un grupo social. De la misma forma, al abrir su contexto, inicia una serie de interacciones interpersonales con otros niños y otros adultos ajenos a sus padres. El área en cuestión se encargará de que los procesos antes mencionados se lleven a cabo de manera óptima, de ahí la importancia de ver a la educación socioemocional como parte fundamental de los programas en las escuelas.

La Educación Socioemocional es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y los adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética.¹⁹

¹⁹ Secretaría de Educación Pública. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Ciudad de México, SEP, 2017. Pág. 304.

Una de las ventajas en este proceso es el lenguaje, ya que por medio de él los niños pueden expresar lo que sienten y lo que ven, lo que les lleva a manifestar qué emoción experimentan y a relacionarse entre ellos, esto propiciará la regulación emocional y la adopción de conductas prosociales.

Es importante señalar que si se les brinda a los niños, en el ambiente escolar, experiencias, actividades y rutinas que fomenten la comprensión de sus emociones y la autoregulación de las mismas, se lograrán relaciones satisfactorias entre ellos, con su familia y su comunidad, propiciando un fortalecimiento de su propia identidad, autoconocimiento y autoestima, lo cual lo llevará a un éxito de manera integral, ya que la educación socioemocional brinda las herramientas para que a largo plazo se propicie un éxito profesional, bienestar emocional y una participación social efectiva.

2.1.1.1. IMPORTANCIA DE LA SOCIALIZACIÓN EN PREESCOLAR

El ser humano es un ser social. Desde que el niño nace necesita de otros, aunque sea solo para poder satisfacer sus necesidades de alimento y protección y así garantizar su supervivencia. *“La socialización es un proceso a través del cual el individuo adquiere el conocimiento, las habilidades y las disposiciones que le permitan actuar eficazmente como miembro de un grupo en sociedad”*.²⁰ Este proceso se lleva a cabo mediante la transmisión de la cultura propia del medio en donde nace. Cuando el niño va adquiriendo las habilidades que necesita para ser un miembro activo y participativo en la sociedad, va haciendo suyos los valores,

²⁰ Nayeli Luna Vega. La socialización en los niños de preescolar mediante el desarrollo de competencias sociales. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2011. Pág. 19. Disponible en: <http://200.23.113.51/pdf/28108.pdf>. (Fecha de consulta: 21/09/2022).

costumbres, tradiciones, creencias, normas, creencias, comportamientos, sentimientos etc., de su grupo social, es decir, va socializando.

Este proceso se lleva a cabo de manera progresiva, de ahí que varios autores dividen este proceso en dos etapas. La primera es la socialización primaria la cual *“se da en los primeros años de vida y se remite al núcleo familiar, se caracteriza por una fuerte carga afectiva [...] (es) lo que los niños aprenden dentro de la familia, relacionado con su convivencia y relación con otros”*²¹ Aquí la familia es el agente socializador más importante. En esta etapa comienza a desarrollar su identidad, autoconocimiento, autoimagen, autoestima y los roles y actividades de las personas que le rodean. Cuando el niño empieza a ser consciente de su yo e inicia a reconocer al otro, es decir se reconoce como uno entre muchos, inicia la segunda etapa, la socialización secundaria, y se da cuando los niños ingresan en el Preescolar, esta *“reforzará la socialización que el niño recibió en la familia, aquí se fortalecerá los aspectos socioculturales, el fomentar valores y lo más importante el cómo relacionarse con los demás miembros de la sociedad”*²² Aquí su mundo se abre y empieza a reconocer que hay otros niños. Es importante señalar que si la socialización primaria se dio de manera satisfactoria, en la familia, la secundaria rendirá más frutos, ya que ya hay una base sólida en el niño para continuar con el proceso de socialización.

Esta relación con sus iguales que propicia la socialización brinda la oportunidad al niño de compartir con ellos ideas que no comparte en su casa, de tomar decisiones,

²¹ Diana Flores. La escuela como agente de socialización en los niños. Ecuador, Universidad de Cuenca, 2010. Pág. 41. Disponible en: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2349/1/tps647.pdf>. (Fecha de consulta: 21/09/2022).

²² *Ibid.* Pág. 48

resolver conflictos y llegar a acuerdos, sin la ayuda de un adulto, lo que ayudará a afirmarse como individuo, defender lo que piensa y regular sus emociones mediante el juego, surgiendo conflictos por poseer juguete u objeto, apareciendo los primeros contactos de establecimiento de normas, reglas y relaciones interpersonales, de aquí la importancia de propiciar la socialización desde el nivel Preescolar valiéndose de variadas herramientas pedagógicas.

2.1.2. ¿QUÉ ES UNA HERRAMIENTA PEDAGÓGICA?

Iniciemos por definir qué es una herramienta: *“es un elemento elaborado con el fin de realizar de manera más sencilla pero a la vez completa una determinada tarea o labor mecánica, que requiere de aplicación correcta”*²³. Todos los seres humanos, de alguna manera, usan herramientas que les permiten potenciar sus capacidades que de forma natural posee, posibilitando hacer cosas que sin ellas no se podrían llevar a cabo, resultaría más complicado o se invertiría más tiempo realizarlas. Es importante señalar que para que estas herramientas sean eficaces, se deben usar de manera correcta, de lo contrario resultarían obsoletas.

Por otro lado, la palabra **pedagogía** se deriva del griego *paidos* que significa niño/a, y *agein* que significa guiar, conducir²⁴. Poco a poco se le fue asignando este nombre a la ciencia que se ocupa de la educación y la enseñanza. Según lo último mencionado, se deduce que parte de los objetivos de la pedagogía serán planificar, diseñar, analizar, implementar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, para mejorar la práctica educativa de los docentes.

²³ <https://conceptodefinicion.de/herramienta/>. (Fecha de consulta: 20 /09/2022).

²⁴ [https://mexico.unir.net/educacion/noticias/que-es-pedagogia/#:~:text=El%20origen%20de%20la%20pedagog%C3%ADa,encarga%20de%20estudiar%20la%20educaci%C3%B3n](https://mexico.unir.net/educacion/noticias/que-es-pedagogia/#:~:text=El%20origen%20de%20la%20pedagog%C3%ADa,encarga%20de%20estudiar%20la%20educaci%C3%B3n.). (Fecha de consulta: 20 /09/2022).

Por lo tanto, las herramientas pedagógicas las podemos definir como todos los medios o elementos que el docente utiliza para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje en su aula. Estas herramientas lo ayudarán a optimizar y facilitar el aprendizaje de los niños. Una de sus características es que tienen un carácter intencional, por ello es de suma importancia que sean planeadas por el docente y aplicadas de manera correcta para que realmente puedan ser facilitadoras en su práctica educativa, usándolas según la edad y el nivel cognitivo (ritmo, tiempo) de los niños.

De manera particular, en la edad Preescolar, el juego es la herramienta pedagógica por excelencia, ya que en esta etapa, de acuerdo con Leont'ev, discípulo de Vygotsky, es una actividad conductora, es decir, un medio o una actividad, entre muchas otras, que *“produce logros mayores en el desarrollo, funda las bases para otras actividades e induce la creación de nuevos procesos mentales...”*²⁵

2.1.3. ¿QUÉ ES EL JUEGO?

La palabra juego *“proviene del latín **iocus**, que significa “broma”, “chanza”, “diversión”. Es entendida como una actividad recreativa cuyo objetivo es brindar entretenimiento, diversión y disfrute a quienes participan”*.²⁶ Es muy común relacionar la etapa Preescolar con el juego. Desafortunadamente esta relación se concibe de manera incompleta o errónea, frases como “al Jardín los niños solo van a jugar” o “cursar Preescolar no es importante porque solo juegan y no aprenden nada”, son ejemplo de ello. También en la familia se cree que cuando los niños juegan pierden

²⁵ Elena Bodrova y Deborah J. Leong. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. México, SEP, 2004. Pág. 50.

²⁶ <https://dle.rae.es/juego>. (Fecha de consulta: 20/09/2022).

el tiempo o es una acción sin importancia. En general al juego se le piensa como lo contrario al trabajo y a la productividad y se asocia únicamente con los niños, sin embargo, es considerado como parte de la experiencia del hombre y de la humanidad y está presente en todas las culturas y sociedades: *“El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de las especies (filogénesis)”*²⁷,

El juego como actividad conductora, permitirá al niño tener mayores logros en su desarrollo, por ello podemos afirmar que *“el juego es la actividad fundamental del niño, que se da de forma innata, libre y placentera, en un espacio y un tiempo determinados, y favorece el desarrollo de las capacidades motoras, cognitivas, afectivas y sociales”*²⁸. El juego es una actividad esencial para el desarrollo y el aprendizaje de los niños en las primeras etapas de su desarrollo y por medio de él aprenden a relacionarse dentro del ámbito familiar, cultural y social.

Lejos de ser una actividad sin importancia, la relevancia del juego es mayúscula. Esto se refleja en que a través de la historia, iniciando desde Platón y Aristóteles, han surgido varios hombres que han querido explicar su naturaleza y su papel en la vida humana. Tanto es así, que en el Siglo XIX aparecen varias teorías psicológicas sobre el juego, en donde lo conciben desde diferentes posturas. Nos centraremos en dos autores: Jean Piaget y Lev Vygotsky, quienes darán fundamento a la elección del juego como herramienta pedagógica para resolver la problemática detectada.

²⁷ Juan Montañés Rodríguez, et al. *El juego en el medio escolar*. España, Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 2000. Pág. 235.

²⁸ Ma. Encarnación Mateo Peñalver. *El juego infantil y su metodología*. España, Editorial Macmillan Iberia, 2014. Pág. 7.

2.1.3.1. JEAN PIAGET Y EL JUEGO EN LA TEORÍA PSICOGENÉTICA

Los trabajos de Piaget sobre el desarrollo humano, aunque ya ha pasado algún tiempo, aún siguen teniendo mucho peso a la hora de visualizar los hitos cognitivos del desarrollo del niño. Su propuesta de los estadios pretende brindarnos ciertas características universales en el desarrollo de los niños, sin que sean influidas por el contexto cultural o el momento histórico en el que se lleve a cabo el desarrollo. Por otro lado, en su teoría del desarrollo cognitivo, Piaget afirma que cuando el ser humano tiene interacción con el medio ambiente, las ideas que éste posee, son reestructuradas y mejoradas. Esto se da como consecuencia de dos procesos fundamentales que lo hacen posible: la asimilación y la acomodación. Cuando el ser humano se encuentra ante una nueva estructura mental (situación, información, etc.), a las ideas o conocimientos que ya posee (estructuras antiguas) se integra esta nueva información, es decir, las estructuras antiguas se ajustan a las nuevas, se asimilan y una vez integradas ambas, se acomoda esa estructura, dando lugar al equilibrio, a una nueva estructura mental, es decir, a la construcción del conocimiento.

Partiendo de estos postulados, para Piaget el juego es una forma de asimilación de su realidad, usa el juego para adaptar la nueva información a los esquemas o información que ya posee, resultado de esto es la acomodación entre la información que posee y la que acaba de recibir. Jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de lo que le rodea. Es por ello que Piaget considera que el juego va perdiendo relevancia en la medida en que el niño crece, ya que al hacerlo va

adquiriendo capacidades intelectuales que le permiten conocer de forma más exacta su realidad.

Este autor ha relacionado los 4 estadios o etapas del desarrollo cognoscitivo con el desarrollo del juego, pues afirma el juego evoluciona de forma paralela al desarrollo cognitivo.

RELACIÓN DE LOS ESTADIOS Y LOS TIPOS DE JUEGO^{29, 30, 31}

ESTADIO	EDAD	CARACTERÍSTICAS	TIPO DE JUEGO	CARACTERÍSTICAS
Sensoriomotor	0-2 años	Su capacidad para entender y representar el mundo es limitada, pero aprende cosas del entorno a través de actividades, exploración y manipulación constante. Aprenden gradualmente sobre la permanencia de los objetos.	Motor o de ejercicio funcional	Consisten en repetir una otra vez una acción por el puro placer de obtener un resultado inmediato.
Preoperacional	2-6 años	Representa al mundo a su manera (juegos, imágenes, lenguaje y dibujos fantásticos), y actúa sobre estas representaciones como si creyera en ellas.	Simbólico o egocéntrico	Es aquel que consiste en simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.
Operaciones concretas	6-11 años	Es capaz de asumir un número limitado de procesos lógicos. La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas.	De reglas	Los jugadores saben antes de iniciar el juego lo que cada uno tiene que hacer.
Operaciones formales	12 años en adelante	Tienen capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas.		

²⁹ Edith Inés Gómez Bárcenas. El juego como base del desarrollo infantil: propuesta de taller de verano para niños y niñas en edad preescolar. México, Universidad Pedagógica Nacional, 2011. Págs. 15-16. Disponible en: <http://200.23.113.51/pdf/27555.pdf>. (Fecha de consulta: 22/09/2022).

³⁰ Lidia Guevara Gómez. El uso educativo del juego. Temas para la educación, revista digital para profesionales de la enseñanza. España, 2010. Pág. 5. Disponible en: <http://200.23.113.51/pdf/27555.pdf>. (Fecha de consulta: 30/09/2022).

³¹ Ma. Cruz Pecci Garrido, et. al. El juego infantil y su metodología. Grado superior. España. Ed. McGraw-Hill. 2010. Págs. 30-38.

Por el rango de edad en que encuentran los preescolares, nos centraremos, dentro de la propuesta, en el juego simbólico, siendo el resultado de la asimilación del niño de su contexto representándolo por medio de varios papeles sociales.

2.1.3.2. EL JUEGO EN LA TEORÍA SOCIOCULTURAL DE LEV VYGOTSKY

Complementario a los postulados de Piaget, se presenta la perspectiva sociocultural de Vygotsky. Este autor, al igual que Piaget, tenía un enfoque constructivista, es decir, afirmaba que los niños no reproducían de manera fiel y pasiva el conocimiento que se les presentaba, sino que ellos mismos lo iban construyendo. Para Vygotsky esta construcción está mediada socialmente, de ahí la importancia que atribuye al contexto social, ya que éste influye al momento de que el niño construye su aprendizaje.

En este sentido, el lenguaje tiene gran peso, pues Vygotsky considera que ayuda al niño a pensar, ya que lo utiliza en primer lugar para comunicarse (habla social) y posteriormente para regular su conducta y su pensamiento (habla egocéntrica). Cuando tiene interacciones con otros niños o adultos más conocedores le permitirá contribuir a un desarrollo cognitivo superior, a este aspecto Vygotsky lo llamó Zona de Desarrollo Próxima (ZDP), siendo una de las aportaciones más importantes de este autor. La ZDP es el camino que hay entre lo que el niño puede hacer por sí mismo (zona de desarrollo real) y lo que puede hacer con ayuda de otros (zona de desarrollo potencial). Consideraba que en la ZDP es donde se construye el conocimiento y el niño va avanzando en su desarrollo. Surge también el concepto de

andamiaje es decir, el apoyo temporal que se proporciona al pequeño a fin de que pueda realizar una tarea de manera autónoma, retirándolo gradualmente.

Desde esta perspectiva, el juego ocupa un lugar importante dentro del desarrollo del niño, ya que fomenta la socialización en el momento en que el niño interactúa con sus iguales y con adultos y surge como la necesidad innata que el ser humano tiene para reproducir el contacto con los demás. Es importante señalar que el juego va a tener muchos elementos de la cultura en donde se desarrolla el niño y será el reflejo de lo que vive a diario, lo que le agrada y le angustia y esto lo representará por medio del juego simbólico, es por esto que este tipo de juego será la representación social de algo y estará regido por las normas que le rodean en su entorno social.

Vygotsky cree que el juego contribuye al desarrollo cognitivo, social y emocional del niño, pues aparte de ser una actividad conductora, es una herramienta de la mente que le ayudan a regular su conducta, ya que en las representaciones imaginarias que surgen en el juego simbólico, no actúan a su antojo, puesto que cada situación tiene una serie de papeles y reglas (aunque de forma explícita no se formulen), usan distintos disfraces e incluso el lenguaje o el tono es diferente, según cada papel que los niños representan.

En definitiva, el juego es el motor del desarrollo infantil: *“la conducta del niño en el juego está siempre más allá de lo que corresponde a su edad por encima de su conducta cotidiana; en el juego, el niño parece mucho mayor de lo que es. [...] es como si el niño tratara de pasar por encima de su nivel habitual”*.³²

³² Elena Bodrova y Deborah J. Leong. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. México, SEP, 2004. Págs 126-127.

2.1.4. EL JUEGO Y EL DESARROLLO INFANTIL. CONTRIBUCIONES AL DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO

Los seguidores de Vygotsky hacen hincapié que cuando el niño juega, sus habilidades mentales están en un nivel más elevado que durante otras actividades de aprendizaje. De igual manera se dieron cuenta que durante el juego el niño tiene mayor capacidad para autorregularse. Así mismo afirman que el juego influye en el desarrollo de tres maneras: En primer lugar, crea la ZDP del niño, ya que la conducta del niño cuando juega va mucho más allá de su edad y de su conducta cotidiana. Además, Leont'ev y Elkonin, discípulos de Vygotsky, consideraron el juego como una actividad conductora, es decir, que conducirá a logros mayores en el desarrollo del niño, por ello es la actividad más importante para los niños de tres a seis años. En segundo lugar, el juego facilita la separación del pensamiento, de las acciones y los objetos. El niño actúa conforme a ideas interiores, ve una cosa, pero no actúa en relación con lo que ve, sustituyendo un objeto por otro: *“Conforme los niños preescolares crecen, su habilidad para hacer estas sustituciones se hace más flexible. Con el tiempo, los objetos pueden simbolizarse con un simple gesto o con decir “vamos a hacer de cuenta que...”*³³, y esto favorece su pensamiento abstracto. En tercer lugar, el juego va a facilitar la autorregulación, ya que, en el caso del juego de representación, exige que los niños actúen y su conducta la sujeten de acuerdo con los papeles y las reglas de acuerdo a lo que están representando, demostrando que puede dominar su conducta.

³³ Ibid. Pág. 128

Aunado a lo anterior, a través del juego se contribuye a un desarrollo global del niño, coadyuvando a los diferentes tipos de desarrollo, por ejemplo en el **cognitivo**, por medio del juego, el niño puede conocer su entorno y desarrollar sus propias ideas acerca de él; así mismo, estimula la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, distinguen entre fantasía y realidad, además de que al jugar se desarrollan la capacidad de comunicación con sus iguales y con adultos y por lo tanto, se fomenta el lenguaje y el pensamiento abstracto. Por su parte, en lo **social**, contribuye a la socialización al entrar en contacto con sus iguales y con adultos, aprendiendo a ser recíproco y empático, ayudándole a conocer a las personas que le rodean y a aprender normas de comportamiento: *“en el juego los niños encuentran situaciones sociales, aprenden a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos”*³⁴. En lo que se refiere a lo **emocional**, facilitará la autorregulación ayudando a mantener un equilibrio y dominio de sí mismo al respetar las formas de actuar en el juego simbólico; otro aspecto que contribuirá es el respetar turnos. Por medio del juego manifestará sus necesidades e intereses y adquirirá hábitos y valores. Por último, en su desarrollo **motor**, desarrolla su cuerpo y sus sentidos, contribuye a coordinar sus movimientos, su fuerza, el control muscular, el equilibrio, el conocimiento y la confianza en el uso del cuerpo.

³⁴ Mireia P. Ríos Quilez. El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil. España, Universidad Internacional de la Rioja. Pág. 8. Disponible en: https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y. (Fecha de consulta: 30/09/2022).

Son abundantes las contribuciones que el juego brinda al desarrollo de los niños, motivo por lo cual, en la educación preescolar debe estar presente y ser usado como una herramienta pedagógica eficaz.

2.1.4.1. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

El juego *“genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos, y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo”*,³⁵ de aquí la importancia de emplearlo en la etapa Preescolar debido a que en esta, por el hecho de que sus redes neuronales se están desarrollando, tiene más predisposición a conocer cosas nuevas, por lo tanto aprende con rapidez, pese a que como seres humanos estamos aprendiendo toda la vida. Por lo tanto, el juego en la educación Preescolar estimulará en el niño la capacidad de aprender, estará más motivado y prestará mayor atención. Cuando ríen y se divierten, los niños adquieren mayores aprendizajes significativos. Ya se ha revisado que por medio del juego los niños participan activamente en un grupo, aprenden a trabajar en equipo, conviven y fortalecen su aprendizaje y sus valores. En la etapa de la Educación Preescolar *“el juego es un recurso idóneo para utilizar en la escuela, debido a su carácter motivador, globalizador de contenidos y por ser mediador de aprendizajes significativos. [...] fomenta la interacción entre niños y niñas, aspecto que constituye tanto un objetivo educativo como un recurso metodológico de primer orden”*³⁶

³⁵ Diana Laura Canto Sánchez. El juego como estrategia didáctica en el Jardín de Niños. México, 4to. Congreso Nacional de Investigación sobre Educación Normal, 2021. Pág. 3

³⁶ Ana Luz Arias Lucy. El juego como recurso didáctico para el desarrollo afectivo y emocional del niño en la etapa Preescolar. México, Universidad Pedagógica Nacional. Pág. 36. Disponible en: <http://200.23.113.51/pdf/24060.pdf>. (Fecha de consulta: 25/07/2022).

Las educadoras deben comprender la importancia de estimular el aprendizaje de los preescolares generando ambientes de aprendizaje con variadas actividades lúdicas para potenciar su desarrollo y aprendizaje. Con el juego, en el Jardín de Niños se les brindan las herramientas adecuadas para poder adquirir las competencias cognitivas, sociales y autoreguladoras necesarias que serán el cimiento de su posterior formación y en lo que a esta investigación documental se refiere indagaremos, de ahora en adelante, las bases de estas competencias autorreguladoras.

2.1.5. INTELIGENCIA EMOCIONAL

Las aportaciones del psicólogo Howard Gardner, con su Teoría de las Inteligencias Múltiples, ha ayudado a ampliar el concepto que se tenía de la inteligencia, dando como resultado el concepto de “inteligencia emocional”.

Hay evidencias persuasivas sobre la existencia de varias competencias intelectuales humanas relativamente autónomas, que en lo sucesivo abrevio como inteligencias humanas [...] me parece que cada vez es más difícil negar la convicción de que existen al menos algunas inteligencias, que son relativamente independientes entre sí, y que los individuos y culturas las pueden amoldar y combinar en una multiplicidad de maneras adaptativas.³⁷

Gadner señala que existen casos claros en los que personas tienen unas habilidades cognitivas muy desarrolladas y otras no. Esto provocó que pensara que la

³⁷ Howard Gardner. Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. 2ª. ed. México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1994. Pág. 24.

inteligencia como una única unidad, en sí no existe, sino que hay muchas inteligencias independientes. Según su investigación hay hasta ocho tipos de inteligencia distintas: Lingüística, lógico matemática, espacial, musical, corporal o cinestésica, naturalista, intrapersonal e interpersonal. Nos centraremos en las dos últimas.

La inteligencia intrapersonal se refiere a aquella capacidad que tiene una persona de conocerse a sí misma, de comprenderse y controlar su interior, de tener acceso a su propia vida sentimental, afectos, potencialidades, limitaciones, emociones y la regulación de las mismas. Esto les va a permitir ser conscientes de sus limitaciones, tener claro lo que desean en la vida. Por otro lado, la inteligencia interpersonal se vuelve más al exterior, a otros individuos permitiéndole poderse comunicar de manera efectiva con los demás, entenderlas emocionalmente y empatizar con ellas. Estas dos inteligencias son la base para comprender la inteligencia emocional.

Fueron los psicólogos Peter Salovey y John Mayer, quienes en la década de los 90's, dieron a conocer el término de inteligencia emocional (IE), la cual consiste en *“la habilidad de manejar los sentimientos y emociones, discriminar entre ellos y utilizar estos conocimientos para dirigir los propios pensamientos y acciones”*.³⁸

Antes de continuar adentrándonos en el tema, resulta necesario acotar el término **emoción**. Una emoción se genera como respuesta a un acontecimiento externo o interno y es un estado del organismo que experimenta cierta perturbación, la cual genera una respuesta por parte del mismo. Durante la emoción suceden cambios

³⁸ Rafael Bisquerra Alzina. Educación emocional y competencias básicas para la vida. Revista de investigación educativa. Pág. 18 Disponible en: <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071/94661>. (Fecha de consulta: 05/10/2022).

fisiológicos involuntarios como taquicardia, sudoración, rubor, tensión muscular, sequedad en la boca, respiración rápida, etc. Aparece también el factor conductual, el cual se puede disimular, como expresiones faciales, tono de voz, volumen, movimientos varios del cuerpo, etc. Por último, está el factor cognitivo, el cual consiste en ponerle nombre a lo que se siente, saber cómo se percibe la emoción y qué impacto tiene en la persona. En la propuesta que se realizará en el siguiente capítulo se abordarán únicamente las 4 emociones básicas: alegría, tristeza, ira y temor.

Posterior a Salovey y Mayer, el psicólogo **Daniel Goleman** profundizó en la inteligencia emocional y menciona que es *“la capacidad de reconocer los propios sentimientos y los de los demás, de motivarnos y de manejar adecuadamente las relaciones”*.³⁹

Para conseguir una adecuada inteligencia emocional, Goleman propuso cinco factores, habilidades o competencias que conforman la inteligencia emocional y las describe mediante cinco principios o competencias: 1) Autoconciencia emocional: se trata de tomar conciencia de las propias emociones, de comprenderlas y darles nombre, es decir, de advertir los 3 factores de una emoción (fisiológico, conductual y cognitivo). 2) Autorregulación emocional: se trata de la modulación de las emociones y de los impulsos o comportamientos que éstas provocan, a fin de pensar antes de actuar. Incluye la tolerancia a la frustración, perseverancia, saber aplazar recompensas inmediatas por otras mayores a largo plazo, ser flexibles y estar

³⁹ Mariano García Fernández y Sara Isabel Giménez. La inteligencia emocional y sus principales modelos: propuesta de un modelo integrador. España. Espiral. Cuadernos del profesorado. 2010. Pág. 45.

abiertos al cambio. Esta competencia es el núcleo de la inteligencia emocional y es vital en las relaciones interpersonales. 3) Motivación: el autorregular las emociones lleva a centrarse en una meta y encaminar todas las energías hacia ella. 4) Empatía o competencia social: es comprender y vivir los estados emocionales de las otras personas como si fueran propios. 5) Habilidades sociales: dar siempre la respuesta más adecuada ante las circunstancias del entorno social que le rodea a fin de lograr un bienestar personal y social. Cabe mencionar que quien se encarga de desarrollar y potenciar estos cinco principios es la educación emocional.

2.1.6. EDUCACIÓN EMOCIONAL: OBJETIVOS EN LA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Sabemos que la finalidad de la educación es desarrollar plenamente y de forma integral a la persona y para que este desarrollo sea integral se deben tener en cuenta todas sus facetas: cognitivo, físico, social y emocional. De aquí surge el hecho de implementar el desarrollo de las competencias emocionales y de potenciarlas por medio de la educación emocional la cual se define como *“un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral de la persona, con objeto de capacitarle para la vida. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social.”*⁴⁰ Esta educación tiene como fin prevenir y con ello minimizar la vulnerabilidad de los niños y a su vez potenciar las tendencias constructivas y disminuir las destructivas.

⁴⁰ Rafael Bisquerra Alzina. Educación emocional y competencias básicas para la vida. Revista de investigación educativa. Pág. 27. Disponible en: <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071/94661>. (Fecha de consulta: 05/10/2022).

Los objetivos generales de la educación socioemocional en Preescolar están relacionados con los 5 principios ya revisados de la IE y en los organizadores curriculares que marca el programa 2017 del área Desarrollo Personal y Social: Educación socioemocional en Preescolar, en donde se vislumbra que el niño de está en proceso su desarrollo emocional, es por ello que no se pretende que logre adoptar en su totalidad las competencias emocionales, pero sí deben ir logrando un dominio gradual de los procesos de construcción de la identidad por medio del desarrollo del autoconcepto y autoestima; comprender sus emociones e iniciar un aprendizaje de ellas para autoregularlas, así como iniciar experiencias de socialización.

Para esto, la educadora jugará un papel primordial ya que ella se encargará de dotar de todas estas experiencias a los niños para desarrollar en ellos habilidades socioemocionales, todo esto según los rasgos de evolución de su desarrollo emocional. A medida que avanza el desarrollo en los niños, hay también un avance en sus reacciones emocionales, tanto en la forma que se generan como en la forma de expresarlas. *“El **desarrollo emocional o afectivo** se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta”*⁴¹, es a través de este proceso que el niño va tomar conciencia de sus emociones y las autoregulará.

⁴¹ Begoña Ibarrola. La educación emocional en la etapa 0-3. Conferencia. Fundación El Maresme. 2014. Pág. 1. Disponible en: <https://www.fundacionmaresme.cat/wp-content/uploads/2014/07/21a-PON%C3%88NCIA-2.pdf>. (Fecha de consulta: 15/10/2022).

La evolución del desarrollo emocional inicia desde los 0 meses de edad, nos centraremos en la etapa del rango de 4 a 6 años:

A los 4 años el lenguaje jugará un papel importante, será capaz de comprender la realidad, comunicar experiencias y expresar sentimientos [...] se desarrolla la conciencia emocional [...] (y) la regulación emocional [...] y para su desarrollo utilizará el juego simbólico [...] es una especie de descarga emocional [...] puede adoptar distintos roles, así como estados emocionales diferentes al suyo.⁴²

Es responsabilidad de las docentes saber qué es lo esperable en el desarrollo emocional del niño y cuáles son sus necesidades emocionales ya que esto les permitirá acompañarlo en este proceso, observarlo, respetar sus tiempos y sus ritmos, para brindarle herramientas; pero también actuar si se detectan criterios de alarma por si hay algo que no permita que este desarrollo fluya adecuadamente, como son las secuelas que la pandemia por COVID-19 ha dejado.

2.1.7.IMPACTO SOCIOEMOCIONAL DE LA PANDEMIA DE COVID-19 EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR

En el año 2020 dio inicio un acontecimiento mundial que afectó la vida de las personas a nivel social, económico, educativo y sanitario: la pandemia del COVID-19, una enfermedad respiratoria muy contagiosa causada por el virus SARS-CoV-2 (síndrome respiratorio agudo grave coronavirus 2). Se cree que el virus ha afectado en menor medida a los niños, sin embargo, la pandemia ha traído para ellos varias

⁴² <https://eresmama.com/las-etapas-del-desarrollo-emocional-del-nino/>. (Fecha de consulta: 15/10/2022).

consecuencias en diferentes ámbitos: *“su estado socioemocional y sus niveles de estrés y ansiedad también pueden verse afectados por una reducción en la cantidad y la calidad de las interacciones con sus cuidadores en el hogar, o por la falta de socialización y contacto personal con sus compañeros de clase, educadores y maestros.”*⁴³

Durante la pandemia, inevitablemente surgió el confinamiento y se cerraron las escuelas. El temor a contagiarse, la mala información, la falta de contacto físico con compañeros de clase, amigos, maestros y familia, el aburrimiento, la falta de espacio personal en casa y la crisis económica de sus padres, han sido factores que han provocado efectos perjudiciales sobre la salud física y mental de los niños. El cierre de las escuelas provocó un distanciamiento social y posteriormente, con la nueva normalidad se redujo el tiempo al aire libre y la estancia en patios infantiles y en relación al juego, una actividad libre en sí, se le ha condicionado sobre a dónde, cuándo, cómo y con quién pueden jugar los niños. Por otro lado, también se ha afectado su aspecto físico y su salud, ya que, en ausencia del juego en las escuelas y en su momento la necesidad de recurrir a clases virtuales, pasan más tiempo delante de pantallas de computadoras, tabletas, celulares y televisión. Son físicamente menos activos, tienen un desorden en sus tiempos de sueño y hacen una dieta menos saludable.

La educación a distancia solo dio solución a la problemática de no perder el ciclo escolar, pero claramente provocó que los niños dejaran de socializar con sus pares.

⁴³ Diana Hincapié, et. al. El alto costo del COVID-19 para los niños. Estrategias para mitigar su impacto en América Latina y el Caribe. Banco Interamericano de Desarrollo, 2020. Pág. 6.

El mirarse a través de una pantalla no propicia del todo la socialización, ya que esta requiere de un contacto físico. Con el distanciamiento social esta socialización se ve mermada y puede dejar, y de hecho ha dejado secuelas:

Si los niños no pueden jugar o pasar momentos recreativos con otros niños, también es probable que se vea afectado el aprendizaje, empatía, intercambio y el manejo de sus emociones, así como el desarrollo del lenguaje y la comunicación social, siendo más susceptibles a los efectos a largo plazo, a causa de ausentarse en las interacciones con sus compañeros.⁴⁴

Aunado a lo anterior, debido a las clases en línea, la Educación Preescolar redujo su matrícula en un 13%, lo que representa la cifra más alta con respecto a los otros niveles educativos.⁴⁵ Lo anterior se debe a cuestiones económicas, ya que por el desempleo ocasionado, los niños iniciaron a trabajar, falta de acceso a internet y de dispositivos para tomar clases e incluso por el desinterés y desconocimiento de los padres sobre la importancia de este nivel educativo. Por otro lado, uno de los determinantes del abandono y truncamiento escolar durante la pandemia son el sexo y la edad, *“en el intervalo de 3 a 5 años la probabilidad de abandono y truncamiento de los hombres es significativamente más baja que la de las mujeres”*.⁴⁶

⁴⁴ Barbara Jacquelyn Sahakina, et. al. Cómo la pandemia puede afectar la inteligencia social de los niños. BBC News Mundo. Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56103033>. (Fecha de consulta: 15/10/2022).

⁴⁵ <https://politica.expansion.mx/mexico/2022/06/20/preescolar-perdio-mas-alumnos-en-pandemia>. (Fecha de consulta: 09/03/2023).

⁴⁶ Programa de las Naciones Unidas para el desarrollo (PNUD). Covid-19 y educación en México: primeras aproximaciones de una desigualdad agudizada. CDMX, PNUD, 2022. Pág. 26.

Además de los datos ya mencionados, es innegable que en las aulas se manifiestan algunas de las consecuencias emocionales que la pandemia ha dejado, se observa ansiedad al separarse de sus padres, frustración, aburrimiento, estrés, agresión, etc., lo que trae consigo actitudes de desesperanza, depresión o hasta enojo.

2.1.8. EL JUEGO EN EL DESARROLLO EMOCIONAL DEL NIÑO DE PREESCOLAR

A lo largo de este marco teórico hemos profundizado en los aspectos más relevantes sobre cómo el juego, entre tantas bondades que posee, coadyuva a un desarrollo emocional favorable.

Uno de los principales objetivos de la Educación Preescolar es el desarrollo de la autonomía personal del niño estimulando el mundo de las emociones y una forma de potenciarlo es mediante el juego, porque es inherente a él, le es motivador y le divierte, *“propicia el desarrollo de habilidades sociales y reguladoras por las múltiples situaciones de interacción con otros niños y con los adultos de la escuela”*.⁴⁷ Por medio del juego se puede notar cómo los niños trasladan sus estados emocionales hacia muñecos o peluches, como una forma de liberar las tensiones que tienen, de la misma forma, en el juego simbólico representa situaciones emocionales que viven a diario y proponen alternativas de resolver conflictos y por medio de él se puede lograr el autocontrol, ya que actúan según cierto papel y con un diálogo ya establecido.

⁴⁷ Secretaría de Educación Pública. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Ciudad de México. SEP. 2017. Pág. 310.

El juego es uno de los medios más poderosos que tienen los niños para desarrollar nuevas habilidades, conceptos y experiencias y a su vez las emociones pueden contribuir a lo mismo pero incluso, minimizar dicho desarrollo, ya que se ha insistido en que una emoción positiva ayuda a un mejor aprendizaje: si el niño se siente feliz tendrá mayor disposición que si se encuentra triste o enojado.

A pesar de las adversidades, conflictos o emergencias, el juego existe e incluso se adapta a estos conflictos. Notamos cómo en sus juegos incluyen temas relacionados con el peligro, la enfermedad y los acontecimientos mundiales, y la pandemia del COVID-19 no ha sido una excepción, ya que, como ya se mencionó, cuando los niños viven problemas emocionales difíciles, el juego les ayuda a veces como forma de expresión, externando las cosas que les parece difícil, incluso las que aún no tienen palabras para explicarlas claramente. Ellos recrean los acontecimientos que les resultan dolorosos mediante el juego simbólico, intentando comprender las consecuencias de lo que ha sucedido, tal es el caso de los efectos de la pandemia, en donde los pequeños por medio del juego simbólico recrean, por ejemplo, la muerte de un familiar que se contagio o la falta de recursos económicos ante el desempleo de sus padres. Por esta razón es imperante que en el Jardín de Niños se les brinde a los niños espacios para jugar y puedan estos procesar sentimientos como el dolor, el miedo o la pérdida de un ser querido, ya que ser inteligente emocionalmente hablando es algo que requiere aprenderlo y entrenar, por lo tanto se puede enseñar a lograrlo.

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

Relacionar la teoría con el desarrollo de la práctica educativa diaria es primordial en el Centro Escolar. La teoría es toda una serie de conocimientos pedagógicos adquiridos antes de realizar la práctica educativa. Con práctica nos referimos al trabajo cotidiano que se realiza dentro de las aulas, es el conocimiento puesto en práctica. Indudablemente la teoría y la práctica se subordinan y se complementan y son el sustento de la práctica reflexiva a la cual hace alusión Donald Schön, quien menciona la existencia de dos tipos de práctica reflexiva: reflexión en la acción y reflexión sobre la acción. En la primera el docente hace uso del conocimiento (teoría) en la acción (práctica), en donde, al enfrentarse a una situación en particular, se preguntará lo que pasa o va a pasar, lo que puede hacer, cuál es la mejor opción, qué orientaciones y qué precauciones debe que tomar y qué riesgos existen; todo esto teniendo como base la teoría con la que ya debería contar. En la segunda el docente deberá ver en retrospectiva lo que ha sucedido, cómo ha actuado (práctica) y cuál ha sido el resultado. Nos podemos dar cuenta que con este tipo de reflexión, los docentes analizan críticamente si su intervención es eficaz.

Se puede pensar que al momento de la práctica educativa cotidiana, los conceptos teóricos aprendidos no son del todo útiles, sin embargo, cuando se suscita alguna problemática de cualquier índole, si se tiene el conocimiento adecuado, se podrán tener más elementos para que la resolución de esa problemática sea efectiva.

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

El Centro Escolar es de carácter privado y por ser un colegio católico tiene alta demanda. Existe una alta presión por parte de los Padres de Familia, para que los niños, al egresar de Preescolar, sepan leer, tengan comprensión y análisis lectora, realicen operaciones formales matemáticas básicas como suma, resta e inicios de multiplicación. Lo anterior sucede debido a que al término de esta etapa la mayoría de los Padres aspira que sus hijos sean admitidos a la Primaria al Centro Escolar del Lago, en donde para ingresar, los niños de 6 años hacen un examen de admisión en el cual se les evalúa lo antes mencionado.

Lo anterior influye a que las docentes del centro de trabajo no siempre lleven a cabo su práctica educativa bajo conceptos teóricos. Pese a que todas son licenciadas en Educación Preescolar y conocen los principales conceptos teóricos sobre la etapa en cuestión, por la presión a la cual son sometidas, en el momento de su práctica educativa, los dejan de lado y su objetivo es que los niños egresados del ese colegio, sean admitidos al mencionado Centro Educativo y se enfocan en solo preparar de manera mecánica a los alumnos centrándose únicamente en los campos formativos de lenguaje y comunicación y pensamiento matemático.

CAPÍTULO 3. UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

Un viaje fantástico al interior de mis emociones.

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Desarrollar las habilidades socioemocionales desde el nivel Preescolar permitirá a los niños ser personas más autónomas y capaces de establecer una sana convivencia en todos los contextos en donde se desarrolle. Es necesario fomentar el desarrollo de su identidad mediante la formación de un autoconocimiento y autoestima sanos e introducirlos en el aprendizaje y comprensión de sus emociones para que aprenda a regularlas, si lo logran, enfrentarán de manera más efectiva las decepciones, frustraciones o sentimientos incómodos, esto les permitirá actuar con asertividad y tendrá mejores relaciones interpersonales.

Lo mencionado anteriormente se buscará por medio de la implementación de una situación didáctica conformada por 10 sesiones, sin embargo, se presentarán como muestra 4 de ellas, poniendo al juego como herramienta pedagógica, ya que este, por todos los beneficios que aporta al desarrollo del niño, le permitirá tener mayores logros en el mismo. Específicamente nos centraremos en esta propuesta en el juego simbólico.

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

La propuesta pretende promover en los niños de Preescolar las herramientas para coadyuvar a su inteligencia emocional.

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

La propuesta se llevará a cabo en el Jardín de Niños “Ramón López Velarde” y se cuenta con las autorizaciones necesarias de parte de la Directora del plantel para realizarse, así como el espacio físico necesario para implementarla. La mayoría de las actividades, se llevarán a cabo en el horario escolar, sin embargo, algunas se realizarán también en los hogares, por lo tanto es primordial informar a los Padres de Familia para tener su colaboración.

3.5. LA PROPUESTA

3.5.1. Título de la propuesta

Un viaje fantástico al interior de mis emociones.

3.5.2. El Objetivo General

Desarrollar habilidades socioemocionales a fin de adquirir un autoconcepto positivo y una socialización favorable ante situaciones que le causan frustración o estrés, mediante actividades lúdicas.

3.5.3. Alcance de la Propuesta

La propuesta está diseñada para niños de 2° de preescolar y se involucrara a los padres y/o cuidadores de los mismos. Se pretende que se introduzca a los niños en los 5 principios de la inteligencia emocional: autoconciencia, autorregulación, motivación, empatía y habilidades sociales; sin embargo, como está en proceso su desarrollo emocional, se aspira que logre al menos la construcción de su identidad por medio del desarrollo del autoconcepto y autoestima; así como comprender las 4 emociones básicas (ira, tristeza, temor y alegría) e iniciar un aprendizaje de ellas para autoregularlas y dar comienzo a experiencias de socialización.

3.5.4. Temas Centrales que constituyen la Propuesta⁴⁸

SESIONES	TEMA CENTRAL
Sesión 1: Preparando nuestro viaje	Identidad / Autoconcepto / Autoestima
Sesión 2: Toda la tripulación es importante	
Sesión 3: De visita en los planetas de colores	Emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, ira) / Autoconciencia / Desborde emocional
Sesión 4: El laberinto de las emociones en el espacio exterior	
Sesión 5: Regresando al planeta tierra	
Sesión 6: Amo mi espacio interior 1	Emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, ira) / Autoconciencia / Autorregulación / Desborde emocional
Sesión 7: Amo mi espacio interior 2	
Sesión 8: Mi rincón de calma	
Sesión 9: Me adentro en el interior del otro	Emociones básicas (alegría, tristeza, miedo, ira) / Empatía / Habilidades sociales / Relaciones interpersonales
Sesión 10 : Soy tú	

⁴⁸ La forma de trabajo de la propuesta será por medio de una situación didáctica, la cual está conformada por diez sesiones, sin embargo, se presentan como muestra cuatro de ellas, las cuales abordan los temas centrales de la propuesta.

3.5.5. CARACTERÍSTICAS DEL DISEÑO

La propuesta está diseñada como sesiones de trabajo y la forma de trabajo será por medio de una situación didáctica, en donde, a través del juego simbólico, se desarrollará en los niños el autoconcepto y la autoestima y se les introducirá en la inteligencia emocional. Serán actividades motivantes diseñadas estratégicamente que incluirán aspectos familiares, sociales y culturales de los preescolares a fin de movilizar en ellos lo que saben y sus capacidades, para lograr aprendizajes significativos aplicables en su contexto inmediato.

La situación didáctica está conformada por diez sesiones. A continuación se incluyen 4 planeaciones didácticas, como ejemplo de organización.

SECUENCIA DIDÁCTICA

Sesión 1:	“Preparando nuestro viaje”		
Objetivo:	Conocerse y describirse a sí mismo destacando cualidades y fortalezas (autoconcepto). Lograr una estima y respeto de sus características físicas y cualidades.		
Organizador curricular 1:	Autoconocimiento	Organizador curricular 2:	Autoestima
Aprendizaje esperado:	Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.		
Material:	Adorno alusivo al universo, espejos individuales, hojas blancas, crayolas, espejo de cuerpo completo, dibujos de cualidades.		
Tiempo estimado:	60 minutos.		

INICIO:

- El aula está ambientada previamente con adornos y detalles alusivos al universo (sistema solar, galaxias, cohetes espaciales, trajes espaciales, etc.)
- Haciendo uso del juego simbólico, se les pregunta si les gustaría ir a un viaje al espacio interior, en donde existe un universo que no podemos ver, pero sí sentirlo por medio de las emociones.
- Se les menciona que se prepararán los trajes espaciales cuestionándolos si el mismo traje les quedará a todos por igual. Por medio de preguntas y ejemplos se propicia que los niños caigan en la cuenta de que aunque todos usarán traje espacial, no todos tendrán las mismas medidas por todos somos diferentes.

DESARROLLO

- Para poder realizar los trajes, primero deben conocer su cuerpo, para ello usarán un espejo individual en donde se observarán con atención e identificarán sus características físicas y los rasgos que los distinguen de los demás, incluyendo las diferencias de género entre niñas y niños (¿Cómo eres? ¿Qué color de ojos tienes? ¿Tu cabello es largo, corto, liso o chino? ¿Te gusta tu sonrisa?), con el fin de que reconozcan sus características personales.
- A continuación, para que se expresen, mencionará cada uno de los niños algunas características físicas de ellos y compartirán la información al resto del grupo.
- Se les da la consigna que en una hoja blanca se dibujen de cuerpo entero, incluyendo las características físicas que anteriormente mencionaron frente al grupo.

CIERRE

- La educadora hará una reflexión de las características que los hacen diferentes y únicos de los demás y que todos son importantes no importando las características físicas que tengan y que así deben aceptarse y quererse.

- Para incitar el respeto y estima a sí mismos, se coloca un espejo de cuerpo completo y alrededor de él se pegan dibujos con diferentes cualidades, como generoso, único, guapo(a), especial, valiente, amada(o), inteligente, etc.
- Se les indica a los niños que se coloquen frente al espejo y mirándose a los ojos se digan a sí mismos “Yo (su nombre) soy (elegir una o más cualidades de las que están pegadas al frente o alguna que no esté ahí) y me gusta ser así.”

EVALUACIÓN SESIÓN 1:

INDICADORES	4	3	2	1	OBSERVACIONES
<u>RANGOS DE CALIDAD:</u> 4. Lo realiza hábilmente / 3. Lo realiza / 2. Necesita apoyo / 1. No lo realiza					
Habla acerca de cómo es él o ella.					
Identificarán sus características físicas y los rasgos que los distinguen de los demás					
Menciona por lo menos tres o más características físicas de sí mismos					
Dibuja la imagen de sí mismo					
Dibuja las partes completas de su cuerpo					
Habla de las características que plasmó en el dibujo de sí mismo.					
Identifica cuales son algunas de las diferencias entre los niños y las niñas					
Se dice a sí mismos palabras de estima y de respeto.					

Sesión 3 :	“De visita en los planetas de colores”		
Objetivo:	Conocer las emociones de ira y tristeza, tomar conciencia de ellas, comprenderlas, darles nombre y expresarlas.		
Organizador curricular 1:	Autorregulación	Organizador curricular 2:	Expresión de las emociones
Aprendizaje esperado:	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.		
Material:	Proyector, videos (https://www.youtube.com/watch?v=uLsZIF3FgUE , https://www.youtube.com/watch?v=ql78y9viq9I), bote de lágrimas, hojas en forma de lágrimas, caja de cartón, trituradora de papel, material variado para decorar, hojas, crayolas, dibujo de termómetro de emociones, emoticones.		
Tiempo estimado:	90 minutos.		

INICIO

- Se les menciona que ha llegado la hora de empezar el viaje fantástico al interior de nuestras emociones y que para conocerlas deben viajar a algunos planetas.
- Se genera un ambiente simulado de despegue de la nave espacial (sillas en dos filas, indicaciones para iniciar el despegue haciendo la cuenta regresiva, se les proyectará un video de viaje espacial en 3D para simular que ya están saliendo al espacio exterior).

DESARROLLO

- Para conocer la emoción de la **ira**, se simula el aterrizaje en el planeta rojo, llamado Marte el cual está lleno de muchos volcanes.
- Se les presenta la primera emoción, que es la ira por medio de un video. Se repasa las principales características de la emoción
- Se realiza el experimento de la explosión de un volcán para comparar la excitación experimentada durante el ira.
- Para conocer la emoción de la **tristeza**, se simula el aterrizaje en el planeta azul, llamado Neptuno, el cual es oscuro, frío con mucho viento. Se resaltan las principales características de la emoción.
- Se les cuestiona sobre los momentos en que se han sentido tristes. Se realiza un “bote de lagrimas”, con un bote decorado, previamente solicitado a los padres de familia. En este los niños dibujarán en una hojita en forma de lágrima, situaciones que les han ocurrido y los han hecho sentir tristes.
- Se simula el aterrizaje al planeta gris, llamado Mercurio, para conocer la emoción del **temor**, el cual es el más pequeño del sistema solar y el más cercano al sol, es muy rocoso y tiene muchos cráteres, debido a que muchos meteoritos y cometas caen en él. Se resaltan las principales características de la emoción.
- Con ayuda de una caja grande de cartón y una trituradora de papel se realiza un monstruo con la boca abierta, todos colaborarán para decorarlo con el material que ellos elijan. Este monstruo es el “monstruo como miedos” el cual nos ayudará a mitigar los temores que podemos sentir. Se les da la consigna a los niños que dibujen sus principales temores y lo depositarán en la boca del monstruo para que se lo coma.

- Para conocer la emoción de la **alegría** se visita el planeta amarillo, llamado Venus, el cual es muy parecido, al menos en apariencia, a nuestro planeta tierra. Se resaltan las principales características de la emoción.
- Se realiza el juego “la escalera de la felicidad” cuyo objetivo es enumerar en dibujos las cosas, personas, situaciones y/o actividades que le brindan alegría y felicidad (peldaños) y se van pegando en la pared a manera de escalera.

CIERRE

- Para propiciar que por medio del lenguaje el niño reconozca y nombre situaciones que le generan las 4 emociones básicas, se utilizará la ruleta de las emociones, la cual indicará una emoción que deben describir y mencionar cómo la manifiestan y en qué parte de su cuerpo la experimentan.
- Utilizando la pared del aula, cada niño pegará el dibujo de un termómetro de emociones, en éste, a lo largo del día, en horarios ya establecidos (inicio de clases, mitad de la mañana, después de recreo y al terminar las clases), deberán colocar un emoticón con la emoción que experimentan en ese momento. Esta actividad se llevará a cabo en las todas las sesiones restantes y en casa.

EVALUACIÓN SESIÓN 3:

INDICADORES					OBSERVACIONES
<u>RANGOS DE CALIDAD:</u> 4. Lo realiza hábilmente / 3. Lo realiza / 2. Necesita apoyo / 1. No lo realiza	1	2	3	4	
Nombra las 4 emociones básicas (ira, tristeza, temor, alegría).					
Identifica las características principales de las 4 emociones básicas (ira, tristeza, temor, alegría).					
Menciona qué hace cuando experimenta alguna de las emociones básicas.					
Identifica en qué parte del cuerpo se manifiestan las emociones básicas					
Usa el lenguaje para hacerse entender y expresarse frente a sus compañeros.					

Sesión 6 :	“Amo mi espacio mi interior 1”		
Objetivo:	Propiciar opciones para gestionar y canalizar las emociones como la ira, la tristeza, la frustración, etc., ante un desbordamiento emocional.		
Organizador curricular 1:	Autoregulación	Organizador curricular 2:	Expresión de las emociones
Aprendizaje esperado:	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.		
Material:	Gorros de mago, frascos de Gerber, diamantina, etiquetas adheribles, crayolas, frascos individuales, cuento “La tortuga” (Anexo 1).		
Tiempo estimado:	90 minutos		

INICIO

- Se realiza la actividad del termómetro de emociones para tomar conciencia de la emoción que experimentan en ese momento.
- Se indica que ya han regresado al planeta tierra.
- La docente inicia haciendo una breve reflexión de lo que significa desbordamiento emocional, gestionar las emociones y la importancia que esto tiene para los niños, dando a conocer las señales corporales de alerta ante un desbordamiento emocional.

DESARROLLO

- Se les invita a imaginar que son magos y que deben realizar una pócima mágica y secreta que los ayudará a poder regular alguna emoción cuando se sienten desbordados.
- Deben pensar algunos “ingredientes secretos”, que no son otra cosa que algunas actividades que puede hacer cuando se enfadan, sienten temor, están tristes, para controlar gradualmente conductas impulsivas como gritar, pegar o llorar, por ejemplo escuchar música, salir a tomar aire fresco, hacer respiraciones, etc. Las propuestas se anotarán en el pizarrón.
- Se les pedirá que de las propuestas realizadas elijan una. Se les brinda una etiqueta adherible en el cual deberán realizar un dibujo de la actividad que eligieron (ingrediente secreto) para que al finalizar peguen esa etiqueta en un frasco que se le proporcionará. Así mismo, se les presentará diamantina de diferentes colores y ellos elegirán qué color tendrá su ingrediente secreto.
- Una vez que todos los ingredientes secretos están listos, se les relatará a los niños una situación hipotética, por ejemplo: “Estas en casa y mamá te pide recoger tus juguetes que están tirados por toda tu habitación, pero tú ya estás muy cansado y no quieres hacerlo. ¿Cómo te sientes? ¿Qué emoción has experimentado? ¿Qué quisieras hacer? ¿Quieres llorar, gritar, golpear?, para fomentar que expresen lo que sienten cuando se enfrentan a una situación que les causa conflicto.
- Con base a las respuestas de los niños se les pide que, tomando en cuenta la emoción que sienten ante esa situación, usen su magia para poder regular esa emoción, haciendo una pócima mágica, combinando los ingredientes secretos (actividades que puede hacer cuando se enfada). El ingrediente secreto (diamantina), con ayuda de la docente, lo verterán en un frasco pequeño que se le proporcionará a cada niño. Pueden por ejemplo combinar los ingredientes “escuchar música” y “salir a tomar aire fresco”.

- Se invita a los niños a realizar esas actividades la próxima vez que se sientan enfadados o frustrados.

CIERRE

- Con ayuda del cuento “La tortuga” se hace una comparación con lo que a veces le sucede a los niños, así cuando estén enojados o enfadados y a punto de actuar de forma impulsiva (pegando, empujando, insultando o gritando) puede acordarse de la tortuga y actuar como ella, controlando gradualmente alguna conducta impulsiva, es decir, resguardarse en un caparazón imaginario, para identificar sus emociones, relajarse y pararse a pensar antes de actuar. Así le será más fácil encontrar soluciones a sus problemas sin dañar a los demás ni a él mismo al salir del caparazón.

EVALUACIÓN SESIÓN 6:

INDICADORES					
<u>NIVEL DE LOGRO:</u> 1. No lo realiza/ 2. Necesita apoyo / 3. Lo realiza / 4. Lo realiza hábilmente	1	2	3	4	OBSERVACIONES
Comprende el significado de desbordamiento emocional.					
Comprende el significado de gestionar o regular las emociones.					
Identifica cuándo una emoción lo puede llevar a faltar al respeto a los demás o auto dañarse.					
Identifica las señales corporales de alerta ante un desbordamiento emocional.					
Usa el lenguaje para hacerse entender y expresarse frente a sus compañeros.					
Propone acciones para regular las emociones que le causan conflicto.					

Sesión 9 :	“Me adentro en el interior del otro”		
Objetivo:	Comprender y vivir los estados emocionales de las otras personas como si fueran propios poniéndose en el lugar del otro (empatía).		
Organizador curricular 1:	Empatía. Colaboración.	Organizador curricular 2:	Sensibilidad y apoyo hacia otros. Comunicación asertiva.
Aprendizaje esperado:	Reconoce y nombra características personales y de sus compañeros. Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en equipo y en grupo.		
Material:	Tarjetas, crayolas, tarjetas con personajes, disfraces, dados de situaciones, dos dados (Anexo 1).		
Tiempo:	90 minutos.		

INICIO

- Se realiza la actividad del termómetro de emociones.
- Se inicia con una reflexión sobre la empatía, a partir de los saberes previos de los niños.
- Cada niño escribe su nombre en una tarjeta, posteriormente la docente las recogerá y asignará un nombre a cada niño, al azar.
- Guiados por la docente comparten con el compañero que les tocó acerca de sus gustos, alegrías, temores, etc., a fin de que hablen sobre sus propias experiencias y a la vez se promueva una escucha atenta hacia lo que le cuenta su compañero.
- Con el fin de que reconozca algunas características de sus compañeros, cada uno tendrá que dibujar al compañero que le haya tocado, haciendo una pequeña descripción de su carácter, de sus cosas buenas, etc., para finalmente entregarle el dibujo a ese compañero. El otro niño debe mencionar si se identifica con la descripción que hicieron de él.

DESARROLLO

- Se colocan tarjetas con diferentes personajes (papá, mamá, abuelo, profesora, tendero, conductor, hermano, conserje, etc.) boca abajo sobre una mesa y material para disfrazarse.
- Se reparten las tarjetas a lazar sin que sus compañeros vean de qué personaje se trata. Se les explica que jugaremos a ponernos en el lugar de otras personas indicando que deben transformarse en el personaje que les tocó.
- Se hace énfasis en que para poder disfrazarse deben pensar muy bien cómo es esa persona, qué ropa lleva puesta, qué cosas hace, cómo habla, cómo se mueve, qué cosas le gusta hacer, etc.
- Una vez transformados y para fomentar la empatía, por turnos se les dará la consigna de que actúen como si fueran su personaje, que hablen, que se muevan como él, y que intenten pensar como lo haría esa persona. Pero todavía deben mantener en secreto su identidad.
- En la segunda parte del juego lo harán por parejas, las cuales por turnos deberán tirar un “dado de situaciones” (en el médico, en la cola del súper, llamada de teléfono, preparando las vacaciones, recogiendo la habitación, de compras. etc.), y sin conocer la identidad del otro, deberán escenificar la situación comportándose como si fueran su personaje. El resto

del grupo deberá adivinar de qué personaje se trata. Con esto se fomentara la colaboración, proponiendo ideas y considerando las ideas de los otros.

CIERRE

- Se construirá una historia entre todos los niños usando dos dados uno con las emociones básicas y otro con objetos y lugares. Cada niño deberá añadir un fragmento de una historia y la docente irá escribiéndola. Al finalizar deberán ponerle un título entre todos, con esto los niños se percatarán de que la colaboración de todos es importante para lograr realizar la historia.
- Se puede imaginar que cada niño sea un personaje de la historia, y que exprese cómo se sentiría si fuera otro personaje.

EVALUACIÓN SESIÓN 9:

INDICADORES					
NIVEL DE LOGRO: 1. No lo realiza/ 2. Necesita apoyo / 3. Lo realiza / 4. Lo realiza hábilmente	1	2	3	4	OBSERVACIONES
Comprende el significado de la empatía.					
Escucha las experiencias de sus compañeros y muestra sensibilidad hacia lo que le cuentan.					
Dibuja las características físicas del compañero que le tocó.					
Comprende los estados emocionales de sus compañeros.					
Menciona si se identifica o no con la descripción que su compañero hace de él.					
Escenifica una situación y actúa conforme a su personaje.					
Muestra disposición a interactuar con niños y niñas con distintas características e intereses, al realizar actividades diversas.					
Colabora con sus compañeros para lograr una tarea determinada.					
Identifica que su colaboración y la colaboración de sus compañeros son importantes.					
Usa el lenguaje para hacerse entender y expresarse frente a sus compañeros.					

3.5.6. ¿QUÉ SE NECESITA PARA APLICAR LA PROPUESTA?

Para el desarrollo de la propuesta, los espacios físicos que se requieren son el aula, el patio escolar, el jardín y salón de usos múltiples. El material didáctico a usar será: hojas blancas y de colores, papel para decorar, pinturas acrílicas, crayolas, marcadores y dibujos. Por su parte, los recursos didácticos que se necesitan son: proyector, pantalla, reproductor de audio, espejos, botes y frascos reciclados, trituradora de papel, disfraces, diamantina, etiquetas adheribles, cuento, tarjetas y dados.

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

La evaluación se llevará a cabo en cada una de las sesiones de la situación didáctica y el instrumento que se usarán será la **escala estimativa** (también llamada escala de apreciación), la cual es uno de los instrumento que forman parte de la técnica de observación y *“sirve para evaluar las conductas, productos, procesos o procedimientos realizados por el estudiante; marcan el grado en el cual la característica o cualidad está presente”*.⁴⁹ Consta principalmente de dos variables: una serie de indicadores o rasgos que nos señalan las conductas a evaluar, relacionados con el objetivo o aprendizajes esperados; por otro lado, una escala en donde la docente marcará, dependiendo de lo que observa, el nivel o grado en que se encuentra el niño en relación al indicador para registrar y estimar el nivel de logro que posee. Las escalas estimativas pueden ser gráficas, descriptivas y numéricas.

⁴⁹ Colegio de Bachilleres. Instrumentos para la evaluación del aprendizaje: Escalas. México. Secretaría General. Dirección de evaluación, asuntos del profesorado y orientación educativa. 2020. Pág. 4. Disponible en: <https://huelladigital.cbachilleres.edu.mx/secciones/docs/seguimiento/Instrumentos-evaluacion.pdf>. (Fecha de consulta: 09/10/2023).

Usaremos las últimas, en donde los niveles de los indicadores se miden con números. Cada número corresponde a su equivalente descriptivo: No lo realiza=1, necesita apoyo=2, lo realiza=3 y lo realiza hábilmente=4.

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Con las diversas actividades que forman parte de la situación didáctica propuesta se espera que los niños de 2° de Preescolar tengan un primer acercamiento a las 4 emociones básicas (ira, tristeza, temor y alegría) y con ello dotarlos de habilidades socioemocionales que les permitan adquirir un lenguaje emocional para lograr la autoconciencia de las emociones que experimenta, comprenderlas y expresarlas. De la misma forma se pretende proveer a los niños de opciones para gestionar y canalizar las emociones como la ira, el temor y la tristeza; todo ello con miras a desarrollar relaciones interpersonales propicias ante situaciones que le causan frustración o estrés, todo lo anterior mediante actividades lúdicas.

CONCLUSIONES:

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

- En el tiempo del confinamiento derivado de la pandemia por el virus de COVID-19, el referente geográfico y socioeconómico de la comunidad donde se detecta la problemática, la agudizó aún más en dos aspectos. En primer lugar, en este tiempo la mayoría de Padres de Familia no se confinaron, debido a que necesitaban continuar con su empleo por la necesidad económica y en muchos de los casos se contagiaron y perecieron, lo que provocó más tensión emocional en los niños. En segundo lugar, al ser un pueblo con mucha inseguridad, los niños, una vez iniciada la normalidad después del confinamiento, no han encontrado espacios abiertos y seguros para su entretenimiento y los que existen para su recreación solo tienen una cobertura a nivel de centro de la población; lo anterior contribuye a seguir llevando una vida sedentaria soslayando aún más la adquisición de habilidades socioemocionales.

Las secuelas de la pandemia dejó al descubierto que se ha dado primacía a lo cognitivo haciendo a un lado lo emocional, ya que una vez que los niños regresaron de manera presencial a las aulas después de más de dos años de confinamiento se puede observar en los niños un desequilibrio emocional. Al inicio existía incertidumbre por regresar a la escuela, que en el caso de los

preescolares, la mayoría no habían tenido un primer contacto con la vida escolar, el hecho de separarse de sus padres (algunos finados por la pandemia) y dejar el “confort” de su hogar provoca en ellos ansiedad, frustración, aburrimiento, retracción y estrés, respondiendo en consecuencia con desesperanza, depresión o ira.

- Sacar buenas notas no garantiza una vida futura de éxito a los niños. Hoy sabemos que el desarrollo de los niños ocurre de manera paralela entre lo cognitivo y lo emocional es por ello que lo que aprenden estará en función del estado emocional en que se encuentren en el momento del proceso de aprendizaje.
- La IE se debe trabajar desde el hogar, en colaboración con la escuela, es por ello que resulta fundamental que la educación emocional esté presente en las aulas desde la etapa inicial, ya que en esta etapa las redes neuronales de los niños se están desarrollando, tienen más predisposición a conocer cosas nuevas, y por ende aprenden mucho más rápido.
- El juego contribuye al desarrollo global del niño coadyuvando a los diferentes tipos de desarrollo: cognitivo, social y emocional. Por este motivo es la herramienta pedagógica por excelencia en la edad Preescolar al ser una actividad conductora, es decir, un medio o una actividad, entre muchas otras, que conduce a logros mayores en el desarrollo del infante y en este caso, el juego contribuye grandemente a gestionar y canalizar emociones como la ira, la tristeza y el temor.
- Si los niños aprenden a autorregular sus emociones enfrentarán de manera más efectiva las decepciones, frustraciones o sentimientos incómodos, esto les

permitirá tener relaciones interpersonales más cordiales, lo que les brindará sentimientos de bienestar emocional y a su vez, una mejor perspectiva de la vida. Una alta inteligencia emocional se relaciona con menor depresión, mayor optimismo y a experimentar satisfacción con la vida, es por ello que para Daniel Goleman considera a la autorregulación el núcleo esencial de los cinco principios de la IE.

- La propuesta abarca los cinco principios de la IE presentados por Goleman, al implementarla los preescolares iniciarían en la adquisición de las habilidades socioemocionales, adquiriendo un lenguaje emocional que les permita conocer, comprender y expresar sus emociones y poseerán opciones para gestionar y canalizar las emociones como la ira, la tristeza y el temor ante un desbordamiento emocional, lo que les permitirá enfrentar con mayor inteligencia emocional las experiencias frustrantes, contar con relaciones interpersonales favorables y experimentar bienestar emocional.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

BODROVA, Elena y Deborah J. Leong. Herramientas de la mente. El aprendizaje en la infancia desde la perspectiva de Vygotsky. México, SEP, 2004.

CANTO, Diana Laura. El juego como estrategia didáctica en el Jardín de Niños. México, 4to. Congreso Nacional de Investigación sobre Educación Normal, 2021.

GADNER, Howard. Estructuras de la mente. La teoría de las inteligencias múltiples. 2ª. ed., México, Ed. Fondo de Cultura Económica, 1994.

GARCÍA, Mariano y Sara I. Giménez. La inteligencia emocional y sus principales modelos: propuesta de un modelo integrador. España. Espiral. Cuadernos del profesorado. 2010.

HINCAPIÉ, Diana, et. al. El alto costo del COVID-19 para los niños. Estrategias para mitigar su impacto en América Latina y el Caribe. Banco Interamericano de Desarrollo, 2020.

MATEO, Ma. Encarnación. El juego infantil y su metodología. España, Editorial Macmillan, 2014.

MONTAÑÉS, Juan, et al. El juego en el medio escolar. España, Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete, 2000.

PECCI, Ma. Cruz, et. al. El juego infantil y su metodología. Grado superior. España, Ed. Mcgraw-Hill, 2010.

PROGRAMA DE LAS NACIONES UNIDAS PARA EL DESARROLLO (PNUD). Covid-19 y educación en México: primeras aproximaciones de una desigualdad agudizada. CDMX, PNUD, 2022.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar. Ciudad de México, SEP, 2017.

REFERENCIAS DE INTERNET CONSULTADAS

- <https://estadodemexico.com.mx/Municipio/cuautitlan-izcalli/>
- <https://periodicodeizcalli.com.mx/2016/pag-1/>
- <http://www.inafed.gob.mx/work/enciclopedia/EMM15mexico/Municipios/15121a.html>
- <http://soloizcalli.com/cuautitlan-izcalli/>
- https://isccc.global/files/custom/Community/249cuautitlan_izcallisp-form-a.pdf
- <https://guia-estado-de-mexico.guiamexico.com.mx/medios-de-comunicacion/cuautitlan-izcalli-estado-de-mexico/empresas-guia.html>
- http://transparencia.izcalli.gob.mx/wp-content/uploads/dataTransparencia/articulo94/fraccion_I_A2/PLAN-2016-2018-2.pdf
- <https://www.cuautitlanizcalli.gob.mx/wp-content/uploads/pdf/IMPLAN/IMPLAN.pdf>
- <https://www.cuautitlanizcalli.gob.mx/wp-content/uploads/pdf/PDM%202022-2024%20CI-VF.pdf>
- https://mimexicolate.gob.mx/wp-content/uploads/2020/09/06_Sedatu_PTO_Cuautitla%CC%81n-Izcalli.pdf
- <https://www.google.com/maps/place/Padre+Nuncio+Russo,+San+Francisco+Tepojaco,+54745+Cuautitl%C3%A1n+Izcalli,+M%C3%A9xico/@19.64978,-99.2455939,18z/data=!4m6!3m5!1s0x85d21eefd71a0a5:0x9a3b9a82610c9c13!8m2!3d19.6501238!4d-99.245229!16s%2Fg%2F11bytf9qrl?entry=ttu>
- <https://periodicodeizcalli.com.mx/2016/religion/>
- <http://200.23.113.51/pdf/28108.pdf>
- <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2349/1/tps647.pdf>
- <https://conceptodefinicion.de/herramienta/>
- <https://mexico.unir.net/educacion/noticias/que-es-pedagogia/#:~:text=El%20origen%20de%20la%20pedagog%C3%ADa,encarga%20de%20estudiar%20la%20educaci%C3%B3n>
- <https://dle.rae.es/juego>
- <http://200.23.113.51/pdf/27555.pdf>
- <http://200.23.113.51/pdf/27555.pdf>

- https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- <http://200.23.113.51/pdf/24060.pdf>
- <https://revistas.um.es/rie/article/view/99071/94661>
- <https://www.fundacionmaresme.cat/wp-content/uploads/2014/07/21a-PON%C3%88NCIA-2.pdf>
- <https://eresmama.com/las-etapas-del-desarrollo-emocional-del-nino/>
- <https://www.bbc.com/mundo/noticias-56103033>
- <https://politica.expansion.mx/mexico/2022/06/20/preescolar-perdio-mas-alumnos-en-pandemia>
- <https://huelladigital.cbachilleres.edu.mx/secciones/docs/seguimiento/Instrumentos-evaluacion.pdf>

ANEXOS

Anexo 1

Cuento de la tortuga

Este es el cuento de una pequeña tortuga que le gustaba mucho jugar, sola o con sus amigos y le gustaba mucho ir al cine y ver la televisión y jugar en el parque con sus amigos, pero a la hora de ir a la escuela no parecía que la pasaba muy bien.

Esa tortuguita le costaba mucho trabajo permanecer sentada y ordenada, no le gustaba escuchar al maestro, algunas veces sus compañeros jugaban quitando sus lápices o lo empujaban, la tortuguita se enfadaba, de ponía de mal genio y no demoraba en pelearse e insultar fuertemente a sus con sus compañeros, lo malo de esta situación es que sus compañeros no tardaban en excluirlos de sus juegos y poco a poco se iba quedando solo, todo debido a la agresividad mostrada por la tortuguita.

La tortuguita siempre estaba muy molesta y de mal genio, furiosa, confundida y también muy triste porque no podía tener control sobre sus acciones cuando se molestaba por situaciones tontas y tampoco sabía cómo resolver el problema.

Un día de fue al bosque y encontró en un pequeño lago una tortuga vieja, ella tenía por lo menos 300 años y viva en ese lago en medio del bosque casi al otro lado del pueblo, entonces le pregunto – ¿-Qué es lo que puedo hacer? La escuela no me gusta. No puedo portarme bien y por más que trato y trato, nunca lo consigo-

Entonces la vieja tortuga le responde:

-la solución al problema está en ti misma, cuando este muy rabiosa, contrariada y molesta y sientas que ya no puedes controlarte, métete en tu caparazón y ahí entro podrás calmarte, cuando yo me meto a mi caparazón me pongo a pensar en tres cosas, primero Alto, luego respiro profundo todas las veces que sea necesario y tercero, me pregunto a misma ¿cuál es el problema? –

Juntas las tortugas se pudieron a practicar dentro de sus caparazones, cuando al fin la tortuguita estuvo lista, estaba inquieta porque llegara el siguiente día y poder aplicar esta técnica del caparazón en la escuela y probas que tan buena era la técnica.

Al día siguiente la tortuguita estaba en la escuela cuando un niño comenzó a molestarle y, apenas comenzó a sentir ira y molestia y se sintió agresivo y que iba a reaccionar mal, recordó lo que la vieja tortuga le había dicho en el lago, se metió dentro de su caparazón y vio que su maestro estaba contento.

La tortuguita practico una y otra vez, hasta que la técnica quedo perfecta y esta es la historia de cómo la tortuguita consiguió replegarse en su caparazón cada vez que era molestaba o iba a reaccionar agresivo y molesto ante cualquier situación externa.

Fin

ANEXO 2

