



SEP
SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



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

**EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 2º GRADO DE PREESCOLAR, EN EL JARDÍN DE NIÑOS
NIKOLA TESLA, DE LA LOCALIDAD DE CHICOLOAPAN, EDO. DE
MÉXICO**

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

PRESENTA

MARILIN CONTRERAS RODRÍGUEZ

TUTORA DE TESINA

LIC. LETICIA MARTÍNEZ RINCÓN

CIUDAD DE MÉXICO

FEBRERO 2025



SEP

SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN PÚBLICA



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

**EL JUEGO REGLADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA
DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y
NIÑAS DE 2º GRADO DE PREESCOLAR, EN EL JARDÍN DE NIÑOS
NIKOLA TESLA, DE LA LOCALIDAD DE CHICOLOAPAN, EDO. DE
MÉXICO**

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

PRESENTA

MARILIN CONTRERAS RODRÍGUEZ

TUTORA DE TESINA

LIC. LETICIA MARTÍNEZ RINCÓN

CIUDAD DE MÉXICO

FEBRERO 2025



Educación
Secretaría de Educación Pública



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
Unidad UPN 099, CDMX, Poniente.

DICTAMEN DE TRABAJO PARA TITULACIÓN

Ciudad de México, 28 de enero, 2025

C. MARILIN CONTRERAS RODRÍGUEZ

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 REGLADO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN NIÑOS Y NIÑAS DE 2º GRADO DE PREESCOLAR, EN EL JARDÍN DE NIÑOS NIKOLA TESLA, DE LA LOCALIDAD DE CHICHOLOAPAN, EDO. DE MÉXICO

Modalidad TESINA, a propuesta del C. Lic. Leticia Martínez Rincón 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 para obtener el Título en Licenciado en Educación Preescolar

ATENTAMENTE:

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

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

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



2025
Año de
La Mujer
Indígena

Calle de La Morena, No. 811, Tercer Piso, Col. Narvarte Poniente, C.P. 03020, Benito Juárez, Ciudad de México.
Tel: (55) 56 30 97 00, EXT. 3002. www.upn099.mx

AGRADECIMIENTOS

Mi tesina se la dedico a mis hijas Ailén y Debany, que son los seres más importantes en mi vida, mi motor de seguir aprendiendo día con día; quienes me permiten ser un ejemplo para sus vidas.

Para mis padres, Matilde Rodríguez y José Contreras, porque ellos son la motivación de mi vida, mi orgullo de ser lo que soy y seré.

A mi pareja Luis, que siempre me dio la fortaleza para seguir adelante con mi carrera y tesina, por estar ahí en los momentos más difíciles en este proceso.

Agradezco a mi Asesora, Lic. Leticia Martínez Rincón quien me apoyo incondicionalmente en todo, por su tiempo y dedicación. Siendo una excelente docente, una gran persona, con gran experiencia laboral, mostrándome el camino para concluir así mi proceso en la elaboración de esta tesis.

Sobre todo, a la Directora de la Unidad UPN CDMX, Poniente 099 Doctora Quintanilla por ser quien me mostró el camino maravilloso de la docencia, para tener la conciencia de que la educación es el arma más poderosa que puedes usar para cambiar el mundo, gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	Pág.
CAPÍTULO 1	
LOS ELEMENTOS METODOLÓGICOS Y REFERENCIALES DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	3
1.1. LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA	3
1.2. REFERENTES DE LA UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA.....	5
1.2.1 REFERENTE GEOGRÁFICO.....	5
A.1. Ubicación de la entidad en el contexto nacional.....	6
A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA.....	7
a) Orígenes y antecedentes históricos de la localidad.....	7
b) Hidrografía	8
c) Orografía.....	8
d) Medios de comunicación.....	8
e) Vías de comunicación.....	9
f) Sitios de interés cultural y turístico.....	9
g) Cómo impacta el referente geográfico a la problemática de estudio.....	10
B) ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD.....	11
a) Vivienda.....	11
b) Empleo.....	12
c) Deporte.....	12
d) Recreación	13
e) Cultura.....	13
f) Religión predominante.....	14
g) Educación.....	14

h) Ambiente socio-económico y su influencia en el Desarrollo Escolar de los alumnos de la localidad.....	15
1.2.2. REFERENTE ESCOLAR	16
a) Ubicación de la escuela.....	16
b) Estatus del tipo de sostenimiento.....	16
c) Aspecto material de la institución.....	16
d) Croquis de las instalaciones materiales.....	17
e) La Organización Escolar en la Institución.....	17
f) Organigrama General de la Institución.....	17
g) Características de la población escolar.....	18
h) Describir las relaciones e interacciones de la institución con los padres de familia.....	18
i) Describir las relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad	18
1.3. EL PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	19
1.4. LA HIPÓTESIS GUÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	19
1.5. LA ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	19
1.5.1. OBJETIVO GENERAL.....	20
1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES.....	20
1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	21
CAPÍTULO 2	
EL MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL.....	22
Artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos.....	22
Ley general de educación	23
Plan y programa 2017.....	24

Nueva Escuela Mexicana	26
2.1. EL APARATO CRÍTICO CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO.....	27
2.1.1. Teorías que aproximan a la comprensión del juego para desarrollar habilidades socioemocionales según Jean Piaget, Vygotsky, Karl Groos y Daniel Goleman.	27
2.1.1. Jean Piaget y el juego	27
2.1.2. Teoría social del juego Vygotsky.....	30
2.1.3. Teoría de Karl Groos, el juego como anticipación funcional.....	31
2.1.4. Teorías de la inteligencia emocional Daniel Goleman	32
2.1.5. El juego reglado.....	35
2.1.5.1. Beneficios que tiene el juego reglado en el aprendizaje y desarrollo integral del niño	37
2.1.5.2. Tipos de juego.....	38
2.1.5.3. Juego reglado.....	38
2.1.5.4. Juegos simbólicos.....	39
2.1.5.6 Juegos sociales.....	39
2.1.5.7. Juegos de construcción.....	40
2.2. ¿ES IMPORTANTE RELACIONAR LA TEORÍA CON EL DESARROLLO DE LA PRACTICA EDUCATIVA DIARIA EN TU CENTRO ESCOLAR?	40
2.3. ¿LOS DOCENTES DEL CENTRO DE TRABAJO AL CUAL SE PERTENECE, LLEVAN A CABO SU PRÁCTICA EDUCATIVA EN EL AULA, BAJO CONCEPTOS TEÓRICOS?.....	41
CAPÍTULO 3	
UNA PROPUESTA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA.....	42
3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA.....	42
3.2. JUSTIFICACION PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA	42
3.3. ¿A QUIEN O A QUIENES FAVORECE LA IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA.....	43

3.4. CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN LA IMPLEMENTACION DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA O EN LA ZONA ESCOLAR	43
3.5. PROPUESTA.....	44
3.5.1. Título de la propuesta.....	44
3.5.2. El objetivo general.....	44
3.5.3. Alcance de la propuesta.....	44
3.5.4 Temas centrales que constituyen la propuesta.....	44
3.5.5. Características del diseño.....	45
3.5.6. ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?.....	45
3.6. MECANISMO DE EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO EN EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	45
3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA.....	46

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

INTRODUCCIÓN

El juego es una estrategia fundamental para desarrollar habilidades cognitivas, afectivas y sociales; a través de juego reglado podemos desarrollar habilidades socioemocionales en las niñas y niños preescolares, que les ha afectado por la pandemia.

Los niños y las niñas de regreso a las aulas han presentado problemas de conducta mediante la agresividad, la poca tolerancia y empatía con sus compañeros y esto ha traído como consecuencia que se pierda atención al trabajo en clase.

Por eso el juego reglado como estrategia para desarrollar habilidades socioemocionales nos dará la propuesta para la resolución de la problemática que enfrentamos en 2º grado de preescolar, del Jardín de Niños Nikola Tesla de la localidad de Chicoloapan.

Esta tesina está dividida en tres capítulos, el primer capítulo proporciona referencias de ubicación de la problemática, datos generales de la escuela, aspectos socioeconómicos de la localidad, características de la población escolar y las relaciones de la escuela con la comunidad de dicha problemática, el planteamiento del problema, la hipótesis, el objetivo general y particulares de la investigación, así como la orientación metodológica de la investigación documental.

En el segundo capítulo, se hace referencia al marco teórico de la investigación documental, en donde se explica con base a diferentes autores como Jean Piaget con

su teoría sobre el juego, Teoría social del juego Vygotsky, Karl Groos la teoría del preejercicio, Daniel Goleman sobre la inteligencia emocional, y contenido del programa aprendizajes clave 2017, la Nueva Escuela Mexicana (NEM), al igual que conceptos de temas relevantes de la problemática y además compartir experiencias con base a la práctica docente para dar respuesta a la problemática planteada.

En capítulo tercero, se encuentra la propuesta de la solución a la problemática para brindar las estrategias adecuadas para desarrollar habilidades emocionales en favor de la regulación de las mismas, por medio de una secuencia didáctica con actividades articuladas de menor a mayor grado de aprendizaje para dar un seguimiento al desarrollo de habilidades socioemocionales en las niñas y niños (NN) de 2º grado de preescolar del Jardín de Niños Nikola Tesla, de la localidad de Chicoloapan Edo. de México.

Para finalizar la investigación se elaboran las conclusiones de los capítulos, así como las bibliografías y referencias de inter

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

Bajo las argumentaciones citadas es que se estructura el capítulo 1 y que contiene los siguientes elementos:

1.1 LA JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

A partir de la observación realizada en el centro de trabajo donde se llevó a cabo, con el objetivo de conocer las necesidades del grupo, se detectó en el aula que se debe implementar el juego reglado como estrategia para que los alumnos desarrollen habilidades socioemocionales, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

La problemática que se manifiesta en mi aula es la siguiente: problemas de conducta, convivencia escolar, inseguridad emocional, parte de esa problemática para trabajar lo socioemocional en el aula

Ha frenado en los niños conductas agresivas entre ellos, falta de expresión verbal para comunicarse y mantener una sana convivencia escolar.

Dado que el juego reglado es una herramienta potente para desarrollar habilidades socioemocionales, cuenta con una amplia aplicabilidad en su vida cotidiana, a los cuales debemos enfrentarnos todos los individuos sin distinción de estatus social, contexto o nivel de educación; que son necesarias para un buen desempeño, que ayudan al alumno a seguir reglas para así poder llevar una sana convivencia y puedan ellos regular sus emociones al convivir con los demás.

Asimismo, es importante considerar que el juego reglado es una acción mediada y situada en un contexto donde los maestros y alumnos construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego.

Mediante el juego reglado buscamos incentivar al niño de manera adecuada, ofreciéndole amplias experiencias que le permitan formar sus bases para la adquisición de nuevos aprendizajes.

Se considera que es de gran importancia intervenir en la primera infancia, puesto que en estas edades es donde se desarrollan y maduran las capacidades fundamentales del área del lenguaje, físico, social, psicológico, y sensorial.

Se eligieron actividades lúdico-recreativas, porque a través del juego reglado se hace más integradora la participación de los niños y su aprendizaje se torna significativo para desarrollar sus habilidades socioemocionales.

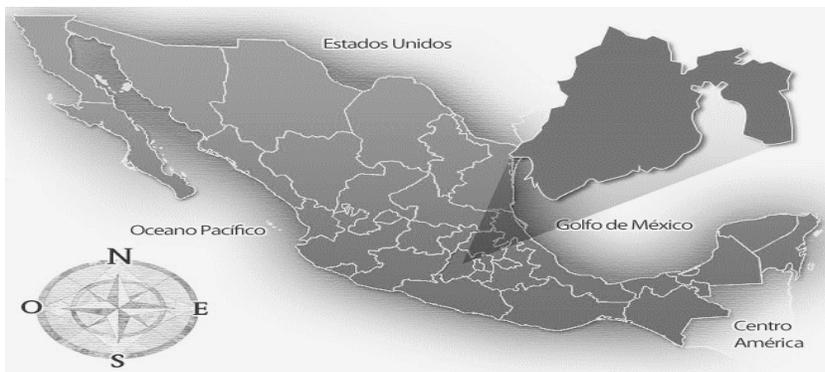
Esta estrategia del juego reglado muestra una forma divertida de aprender, conocer, analizar y participar en diversos juegos, para a su vez encontrarle un sentido pedagógico.

A partir de lo expuesto y tomando como experiencias propias y observaciones del contexto en el que me encuentro laborando, he planteado el siguiente tema de investigación.

El juego reglado como estrategia didáctica para desarrollar habilidades socioemocionales en niños y niñas de 2º grado de preescolar en el jardín de niños Nikola Tesla, de la localidad de Chicoloapan en el estado de México.

. 1.2. LOS REFERENTES DE LA UBICACIÓN SITUACIONAL DE LA PROBLEMÁTICA

1.2.1. REFERENTE GEOGRÁFICO



Mapa de los estados Unidos Mexicanos, con el estado de México referenciado.¹

¹Mapa de los estados Unidos Mexicanos, con el estado de México referenciado
<https://mr.travelbymexico.com/698-estado-de-mexico/> (consultado 16/08/2022)

La ciudad de México, en su forma abreviada (CDMX). Es un territorio de 1485 kilómetros cuadrados, lo que la hace la entidad federativa más pequeña en todo el territorio nacional, como integrante de la Federación. La ciudad de México funge como una figura de caracteres especiales que la diferencian de cualquier otro integrante de la Federación Mexicana.² La ciudad de México, una de las 32 entidades federativas del país, compuesto por 16 alcaldías.³

A.1. Ubicación de la Entidad en el Contexto Nacional



Mapa del estado de México con el municipio de Chicoloapan referenciado⁴

Es uno de los 125 municipios que conforman la entidad. Su cabecera municipal es Chicoloapan. Chicoloapan es uno de los municipios del estado de México, ubicado al

² Referente geográfico. https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Ciudad_de_M%C3%A9xico (16/08/2022)

³ Referente geográfico. https://es.wikipedia.org/wiki/Gobierno_de_la_Ciudad_de_M%C3%A9xico (16/08/2022)

⁴ Mapa del estado de México con el municipio de Chicoloapan referenciado <https://reydocbici.com/blog/2010/10/chicol/> (18/08/2022)

oriente del Valle de México. Colinda con los municipios de Chimalhuacán, Ixtapaluca, La Paz, y Texcoco.⁵

En Chicoloapan habitan 200,750⁶ personas, siendo 103,555 mujeres y 97,195 hombres.

A) ANÁLISIS HISTÓRICO, GEOGRÁFICO Y SOCIO-ECONÓMICO DEL ENTORNO DE LA PROBLEMÁTICA

a) Orígenes y antecedentes Históricos de la localidad

Chicoloapan proviene del Náhuatl *chichiouilapan* o *chicualapa*. Dichos términos se desprenden de *Chicoltic*, que significa "cosa torcida" y *atl*, que significa "agua", "pan" y "en"; por otro lado, también se desprende de la palabra chichicuilote, una especie de ave que formaba parte de la fauna del lago de Texcoco.⁷

La historia de este municipio se torna a más de 15,000 años, tiene su raíz en el nomadismo por sostenerse de la caza y recolecciones de frutos por cientos de años. Chicoloapan formó parte de los primeros pueblos habitados en el Anáhuac. En ese entonces Chicoloapan estaba ubicado en el cerro llamado del Portezuelo y distribuido en tres barrios, Huatongo, Coexcontitlan y Chilhuango.⁸

Antes de la llegada de los españoles, los chicoloapenses ya vivían grandes conflictos debido a la falta de gobierno. Esto permitió que los españoles sujetaran de inmediato

⁵ **Ubicación Chicoloapan.** <https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan>(18/08/2022)

⁶ **Población.** <https://paratodomexico.com/estados-de-mexico/estado-mexico/index.html>(18/08/2022)

⁷ **Toponimia.** <https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan#Toponimia>(19/08/2022)

⁸ **Historia de Chicoloapan.** <https://www.chicoloapan.gob.mx/tu-municipio/historia> (19/08/2022)

a los pobladores como pueblo de caballería y quedaran bajo la encomienda de Hernán Cortes.

b) Hidrografía

Chicoloapan no tiene ningún río permanente y sólo en tiempos de lluvias se forman corrientes que ocupan las barrancas llamadas Las Marianas, de Tlamimilolpan. También carece de manantiales, por lo que el agua es extraída de pozos profundos para abastecer a los habitantes; se cuenta con 26 pozos.⁹

c) Orografía

El relieve del municipio aparece con una planicie accidentada. Al sur y oriente tiene pequeños lomajes como son: La Copalera, La Noria, El Árbol Huérfano, Chocoatlaco, El Zapote, El Portezuelo, La Campana, El Potrero, entre otros. Hay un cerro llamado "El Tejocote" cerca de la cabecera municipal.¹⁰

d) Medios de comunicación

El gobierno cuenta con su propia página de internet, donde los boletines informan a la comunidad las actividades realizadas por la administración. Existe el medio comunitario denominado Portal de Chicoloapan, donde se generan los contenidos, tales como noticias, fotografías, programas de radio y tv en línea.

⁹ **Hidrografía.** <https://www.chicoloapan.gob.mx/tu-municipio/medio-fisico#:~:text=Hidrograf%C3%ADa,se%20cuenta%20con%2026%20pozos.> (19/08/2022)

¹⁰ **Orografía Chicoloapan.** <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM15mexico/municipios/15029a.html> (21/08/2022)

e) Vías de comunicación¹¹

El transporte que existe en Chicoloapan ofrece el traslado de pasajeros con destino hacia el Distrito Federal, específicamente las rutas que lo comprenden son la R-98, la R-83 y la R-107 (Auris- Metro Balbuena), R-98 R-83 ambas con el derrotero San Vicente - Metro Boulevard Puerto Aéreo. Así mismo el transporte ofrece una ruta con dirección al municipio colindante de Texcoco. Los horarios del servicio son desde las 04:00 hasta las 00:30 hrs., por la alta demanda de la población para trasladarse hacia su trabajo o para llegar a su casa. En este rubro se presentan las siguientes problemáticas:

- No existe un número adecuado de unidades que atiendan la demanda.
- El costo del viaje es muy elevado, comparado con el del Distrito Federal.
- Se ha vuelto demasiado inseguro, debido al aumento de asaltos al transporte público.

f) Sitios de interés, cultural y turístico¹²

Cuenta con una Parroquia de "San Vicente Mártir", data del siglo XVIII. Monumentos de gran valor arquitectónico como los cascos de las ex haciendas de Coxtitlán y Tlamimilolpan, un mirador de primera. Un sitio arqueológico no explorado en su totalidad y semi destruido. Esculturas: Diversidad de figuras religiosas talladas en madera y yeso, correspondientes a la parroquia de "San Vicente Mártir".

¹¹ **Orografía Chicoloapan. Idem.** (20/08/2022)

<http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM15mexico/municipios/15029a.html> (20/08/2022)

¹² ibidem

Pinturas: Retablos pintados alusivos a la vida cristiana, ubicados en la iglesia principal que datan del siglo XVIII y XIX. Un mural que se encuentra pintado a la entrada de la presidencia municipal, trabajo que plasma la historia de Chicoloapan, el cual fue realizado por el maestro Jesús Altamirano.

El comienzo de los desfiles carnavalescos en Chicoloapan inicia con los preescolares quienes son los que inauguran estas festividades en los que diferentes escuelas participan con disfraces, comparsas y carros alegóricos.

g) Como impacta el Referente Geográfico a la problemática que se estudia

Se observa cada vez más frecuente la incursión de las madres de familia al ámbito laboral, por ende, las escuelas han tomado un papel muy importante en la crianza de los niños desde etapas cada vez más tempranas, como el preescolar.

Es contribuir de forma rápida y oportuna para mejorar los resultados en el desarrollo de cada niño.

Que adquieran seguridad en sí mismos, dejar miedos y temores mediante el juego.

La mayoría de los alumnos son hijos únicos, los niños creen que solo existe una forma de jugar cada juego, por ende, se necesitan mucha práctica para descubrir que cada juego se puede jugar de modo diferente.

B. ESTUDIO SOCIO-ECONÓMICO DE LA LOCALIDAD

a) Vivienda

En Chicoloapan hay un total de 38765 hogares.

El Censo de Población del INEGI en el año 1995 reporta un total de viviendas de 15,238 con un promedio de 4.7% habitantes por casa-habitación. En el año 2000, existían en el municipio 17,044 viviendas (INEGI, 2000), las cuales en promedio habitaban 4.54 personas en cada una. Para el año 2005 las viviendas reportadas eran de 36,406. Es decir, que se incrementó en 110 por ciento el número de viviendas en tan sólo un lustro. El tipo de materiales que predomina en la construcción es el tabique y le siguen el de adobe, tabicón, lámina de cartón (este último material para las colonias de reciente creación, consideradas con un grado alto de pobreza).

Según los datos del H. Ayuntamiento (2007); el 97% de la población cuenta con servicio de agua, el 82% cuenta con drenaje y alcantarillado y el 88.5 % tiene el servicio de energía eléctrica (Plan de Desarrollo Municipal, 2006-2009). Aunque existe una cobertura muy amplia de los servicios, el mismo Ayuntamiento reconoce que existe un déficit en la dotación de servicios como agua potable, alcantarillado, alumbrado público, recolección de basura y el tratamiento de la misma, situación que se debe en gran medida a la gran migración (Plan de Desarrollo Municipal, H. Ayuntamiento de Chicoloapan. 2006-2009: 29).¹³

¹³ **Vivienda.** <https://www.redalyc.org/pdf/401/40118420003.pdf> (21/08/2022)

b) Empleo de mi localidad o colonia

Dentro del palacio municipal se encuentran las oficinas encargadas, la bolsa de trabajo, donde las personas pueden buscar las opciones que más les interesen y la dirección a donde se deben dirigir por medio de caratas que el mismo municipal otorga. Hay gran cantidad de empleos cajeros, choferes, administrativos, gerentes, docentes, etc.¹⁴

c) Deporte

La Escuela del Deporte (ESDEP) actualmente cuenta con el turno Matutino y Vespertino, en donde se dan las actividades de: Natación, Basquetbol, Voleibol, Tae Kwon-do y Atletismo. Anualmente participa en los Juegos Estatales de Escuelas del deporte, en donde ha obtenido resultados favorables en las pruebas de Atletismo y Tae Kwon-do.

Cuenta con alberca semiolímpica, pista de atletismo, cancha de Fútbol Asociación, cancha de Fútbol Rápido y dos canchas de basquetbol al aire libre.

El municipio de Chicoloapan cuenta con espacios para ejercitarse, como el deportivo “Benito Juárez” y el polideportivo “Bicentenario de la Independencia”. En estos espacios se desarrollan varias actividades como el basquetbol, gimnasia rítmica, hawaiano, aerobics, tae-kwon-do, lima-lama, box, entre otras.

¹⁴ **Empleo.** <https://mx.indeed.com/jobs?q=Chicoloapan> (21/08/2022)

Existe la escuela de fútbol Macro soccer, que en varias ocasiones ha representado al municipio en competencias, destacando en 2011 los resultados en las olimpiadas nacionales.¹⁵

d) Recreación

Museo Histórico 17 de octubre - Quinta de San Vicente. Museos especializados. Castillo Guerrero. Monumentos y lugares de interés. Granja Villanova. Granjas. Laguna de **San Vicente**. Masas de agua. Parroquia **San Vicente** Ferrer. Revolution Paintball. Asado Cooking Class in Country Club.¹⁶

e) Cultura

Se realizan exposiciones con diferentes fines, son ubicadas en la biblioteca municipal, entrada principal de la presidencia municipal, explanada del interior de la misma.

Entre las tradiciones que han dado vida al municipio, incluyendo el festejo de las fiestas patronales, las mayordomías juegan un papel importante, todas las fiestas religiosas se organizan a través de estas, mayordomías exclusivas de señores, señoras y señoritas (entre los 12 y 18 años).

Sólo podemos mencionar la elaboración de macetas y ollas para piñata hechas con barro. Algunos trabajos de labrado de madera, además trabajos de migajón, curtidos de piel, trofeos y enseres menores.¹⁷

¹⁵ **Deporte.** <https://chicoloapan.guialis.com.mx/deportes> (21/08/2022)

¹⁶ **Recreación.** <https://www.google.com/search?q=recreacion+de+san+vicente+chicoloapan&sca> (21/08/2022)

¹⁷ **Cultura.** <https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan> (21/08/2022)

f) Religión predominante

Chicoloapan se considera una población que ejerce la religión católica en un 55% el 41% son: santeros y el 4% testigos de Jehová, cristianos, evangélicos y ateos.

El santo patrono de Chicoloapan fue un mártir español que nace en el tercer siglo de nuestra era, originario de la provincia de Huesca (3) (que conserva un templo construido en el sitio de su casa natal) en Zaragoza. España, gobernada por un imperio romano en crisis. Esta hegemonía en ese mundo llegaba a su fin, por no poder sostener todos los privilegios a los que estaba acostumbrada su clase dominante, (4) además, los pueblos esclavizados a su dictadura se empezaron a rebelar, y ante este panorama tan caótico, la fe aparece como una nueva esperanza de vida para trascender y salvar el alma a un nivel de eternidad, la estadía del ser humano en la tierra era efímera, transitoria porque el cuerpo era corruptible, sin embargo, el espíritu trascendería como un elemento de salvación.

Chicoloapan se considera una población que ejerce la religión católica en un 55%, el 41% son santeros y el 4% testigos de Jehová, cristianos, evangélicos y ateos.¹⁸

g) Educación

Existen en el municipio los siguientes centros escolares. La Escuela Preparatoria Oficial No. 15 fue la primera en el municipio, fundada el 25 de septiembre de 1986:

Básico: Preescolares Estatales: 46. Preescolares Federales: 11. Preescolares Particulares: 14. Primarias Estatales: 44. Primarias federales: 24. Primarias

¹⁸ **Religión Chicoloapan.** <https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan> (21/08/2022)

Particulares: 7. Secundarias Estatales: 1. Secundarias Federales: 39. Secundarias Particulares: 2

Medio superior: 7 preparatorias. 1 CECyTEC (Colegio de Estudios Científicos y Tecnológicos del Estado de México). 3 CoBaEM (Colegio de Bachilleres del Estado de México).

Superior: Escuela de Bellas Artes de Chicoloapan. Licenciatura en Artes Plásticas. Universidad Revolución con la licenciatura en Desarrollo Local Sustentable. (En proceso de obtener su validez oficial). Tecnológico de Estudios Superiores Chicoloapan (TESCH), con las ingenierías en Desarrollo Comunitario y Energías Renovables. También se cuenta con el Centro de Educación a Distancia en las unidades de GEO Costitlán con el nombre del “Bicentenario de la Independencia”.¹⁹

h) Ambiente Socioemocional y su influencia en el desarrollo escolar de los alumnos de la localidad.

Influye positivamente, no existe problemática de acceso de infraestructura, se encuentra cerca del municipio, cuenta con vigilancia las 24 horas del día, el transporte está al acceso de todos, con excepción de una base de moto taxis que obstruyen el estacionamiento libre para los demás.

¹⁹ **Educación.** [https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan#Medio_ambiente\(21/08/2022\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan#Medio_ambiente(21/08/2022))

1.2.2 EL REFENTE ESCOLAR

- a) **Ubicación de la escuela:** Calle Guadalupe esquina, Ave. Río Manzano 1-B, San Antonio, 6373, Chicoloapan de Juárez, Estado de México.



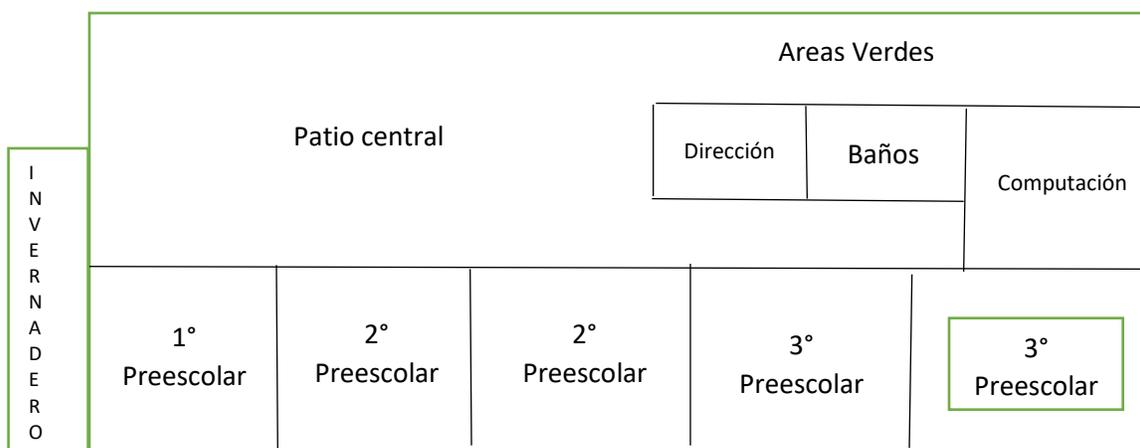
Google maps²⁰

- b) **Status del tipo de sostenimiento de la escuela:** Estatus privado
- c) **Aspecto material de la institución:** Cuenta con: 1 salón de primero de preescolar, 2 salones de segundo de preescolar, 2 salones de tercero de preescolar, área de computación, alberca, 1 dirección, área verde y 1 patio central.

²⁰ Google maps.com

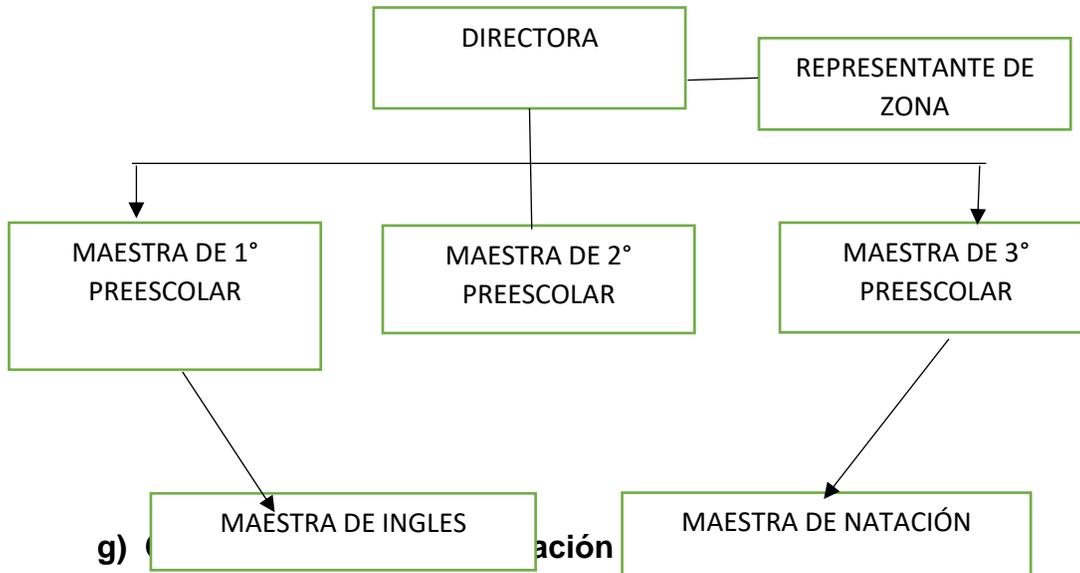
[https://www.google.com/searchubicacion+nikola+tesla+rio+manzano+san+vicente+chicoloapan\(21/08/2022\)](https://www.google.com/searchubicacion+nikola+tesla+rio+manzano+san+vicente+chicoloapan(21/08/2022))

d) Croquis de las instalaciones materiales



e) **La Organización Escolar en la Institución:** La escuela está organizada por un representante legal, una directora, cinco docentes, un profesor de natación.

f) Organigrama general de la Institución



g) **Organización**

Las familias de los alumnos pertenecen en su mayoría clases económicas medias, apenas hay entre ellos policías, amas de casa, bomberos, etc. El nivel cultural de las familias es bajo, aunque ya se percibe un aumento de la preocupación por el ámbito

cultural. La mayoría de los padres de los niños de educación preescolar tienen estudios secundaria, preparatoria y universidad.

h) Relaciones e interacciones de la Institución con los Padres de Familia

La aspiración fundamental de los padres con respecto a la educación de sus hijos es que aprendan lo básico para defenderse y ser independientes, trabajamos en conjunto con la educación al tener comunicaciones padres de familia y escuela, por ellos la relación es meramente formal ya que se siguen los protocolos para una sana convivencia escolar y familiar.

i) Relaciones e interacciones de la escuela con la comunidad

Es importante para el desarrollo de la educación y la sociedad, ya que contribuye a la formación integral de los estudiantes y a la construcción de un futuro deseable para la comunidad. La escuela ayuda a los niños a desarrollar su potencial y habilidades sociales, lo que favorece su rendimiento académico, con ello se implementan proyectos y planes de la escuela para lograr con un cambio comunitario.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.

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

¿Cuál es la estrategia didáctica para desarrollar habilidades socioemocionales en niños y niñas de segundo grado de preescolar en el Jardín de Niños Nikola Tesla, de la localidad de Chicoloapan, Edo. de México?

1.4 HIPÓTESIS GUÍA DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la búsqueda de los elementos teórico-práctico que den respuesta a la pregunta generada en el punto anterior, es la base del éxito de la construcción de los significados relativos a la solución de una problemática, en este caso educativo.

Para tales efectos se construyó el enunciado siguiente:

La estrategia didáctica para desarrollar habilidades socioemocionales en niños de segundo grado de preescolar en el Jardín de Niños Nikola Tesla: es el juego reglado.

1.5. ELABORACIÓN DE LOS OBJETIVOS EN LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

Construir objetivos dentro de planos, tales como la investigación, la planeación o el diseño curricular, lleva a la posibilidad de dimensionar el progreso, avances o términos de acciones interrelacionadas con esquemas de trabajo académicos.

Por ello, se considera fundamental de estructuras de esta naturaleza.

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

1.5.1. OBJETIVO GENERAL

Realizar una investigación documental, para conocer las bases teóricas conceptuales y analizar la importancia que tiene el juego reglado como estrategia didáctica para desarrollar habilidades socioemocionales en niños y niñas de segundo grado de preescolar en el Jardín de Niños Nikola Tesla, de la localidad de Chicoloapan, Edo. de México.

1.5.2. OBJETIVOS PARTICULARES

Por consiguiente, se exponen los objetivos particulares que darán impulso al logro del objetivo general.

- a. Plantear el proyecto de investigación documental.
- b. Analizar y recopilar documentación sobre el tema, para fundamentar la existencia de un problema.
- c. Proponer una solución para el problema

Tomando en cuenta los siguientes elementos para su logro.

Competencias para el aprendizaje permanente. Para su desarrollo se adquiere habilidad musical, integrarse a rondas infantiles, comunicarse en relación entre sí.

1.6. LA ORIENTACIÓN METODOLÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

La ruta metodológica plantea una propuesta que permite que la investigación pueda ser desarrollada en los diferentes escenarios del trabajo educativo, utilizada en la presente investigación, estuvo sujeta a los cánones de la sistematización bibliográfica y atendió a la consulta de fuentes primarias y secundarias, revisión de documentales sustentados.

La sistematización utilizada en el desarrollo de la investigación bibliográfica que se presenta fue:

- 1) Ubicación del tema a analizar
- 2) Elaboración del plan de trabajo búsqueda, revisión y organización
- 3) Elaboración de fichas bibliográficas
- 4) Organización y análisis de los materiales reunidos
- 5) Elaboración de fichero
- 6) Análisis de los datos
- 7) Redacción de un primer borrador
- 8) Presentación a revisión del primer borrador
- 9) Corrección sobre observaciones hechas al primer borrador por el tutor.
- 10) Presentación de la tesina ya corregida para revisión final y dictaminación.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO DE LA INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL

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

Para ello es necesario revalidar las preposiciones 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.

Artículo 3º de la Constitución Política de los estados Unidos Mexicanos

El artículo 3º nos dice que toda persona tiene derecho a la Educación y que es el Estado quien tiene la obligación de impartirla y garantizarla en todos los niveles, declara la obligatoriedad de la Educación Básica y Media Superior, señala también que la Educación es obligatoria, Universal, Inclusiva, Pública, Gratuita y Laica, su enfoque es en Derechos Humanos priorizando el interés superior de los Niños, Niñas y Adolescentes.

De igual forma reconoce a los Docentes como agentes fundamentales del Proceso Educativo contando con un Sistema Integral de Formación, Capacitación y

Actualización, plantea que los Planes y Programas de Estudio tendrán una perspectiva de Género y una orientación Integral por lo que se incluirá el conocimiento de las Ciencias y Humanidades.²¹

LEY GENERAL DE EDUCACIÓN

La ley general de educación se fundamenta en el artículo 3º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, que establece el derecho a la educación y la obligación del estado de impartirla.

Esta ley tiene como objetivo garantizar el derecho a la educación y establecer las bases para el acceso, la equidad, la calidad, la inclusión y la excelencia en la educación en México.

La ley también establece obligaciones para las instituciones educativas, los docentes, los padres de familia y la sociedad en general, consta de 181 artículos distribuidos en 11 títulos.

- Título Primero. Del derecho a la Educación
- Título Segundo. De la Nueva Escuela Mexicana
- Título Tercero. De la naturaleza del Sistema Educativo Nacional
- Título Cuarto. De la revalorización de las Maestras y los Maestros.
- Título Quinto. De los Planteles Educativos
- Título Sexto. De la mejora continua de la Educación
- Título Séptimo. Del Federalismo Educativo

²¹ Artículo 3º CPEUM https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/10288.pdf

- Título Octavo. Del financiamiento a la Educación
- Título Noveno. De la corresponsabilidad Social en el Proceso Educativo
- Título Décimo. De la validez de estudios y certificación de conocimientos
- Título Décimo primero. De la Educación impartida por particulares²²

PLAN Y PROGRAMA 2017

APRENDIZAJES CLAVE PARA LA EDUCACIÓN INTEGRAL 2017

Este programa contiene un nuevo planteamiento pedagógico, que requiere la reorganización del sistema educativo y de sus políticas públicas. Considera los pasos que debemos seguir todos, autoridades, maestros, padres de familia, estudiantes y la sociedad en general, para lograrlo. Aprendizajes Clave para la educación integral es la concreción del planeamiento pedagógico que propone el Modelo Educativo en la educación básica. Tal como lo marca la Ley General de Educación, se estructura en un Plan y programas de estudio que son resultado del trabajo conjunto entre la SEP y un grupo de maestros y especialistas muy destacados de nuestro país.

El programa aprendizajes clave 2017 reconoce la importancia de la educación socioemocional y el juego en el desarrollo integral de los niños y niñas (NN). En este sentido el programa busca promover el desarrollo de habilidades socioemocionales como la empatía, la autorregulación emocional, la toma de decisiones responsables y la resolución pacífica de conflictos. Estrategias pedagógicas para favorecer el desarrollo integral, reconociendo que, a través del juego, los niños y las niñas pueden

²² **Ley general de educación.** https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/lge.pdf (19/08/23)

desarrollar habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras, así como adquirir conocimientos y competencias de manera lúdica y motivadora.

El programa reconoce que el desarrollo socioemocional es fundamental para el bienestar de los niños y las niñas (NN), su éxito académico y su capacidad para relacionarse con los demás. Además, se reconoce que las habilidades socioemocionales son necesarias para enfrentar los retos y desafíos de la vida cotidiana, así como para contribuir al desarrollo de una sociedad más justa y equitativa. También destaca la importancia de que los docentes integren los juegos de manera intencional en sus prácticas educativas, diseñando actividades lúdicas que estén alineadas con los aprendizajes esperados y que promuevan la participación activa y el interés de los niños y las niñas (NN).

Se organiza en tres Componentes Curriculares: Formación Académica, el cual, está organizado en tres campos que son Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social y estos a su vez se organizan en Asignaturas; el segundo se orienta al Desarrollo Personal y Social de los Alumnos y atiende tres áreas de desarrollo que son: Artes, Educación Socioemocional y Educación Física y por último Autonomía Curricular organizado por cinco ámbitos.

En resumen, el programa Aprendizajes Clave 2017 incluye directrices específicas para la educación preescolar, que es una etapa fundamental en la formación de las niños y niñas (NN), que busca fortalecer las capacidades, y desarrollar habilidades socioemocionales a partir de sus conocimientos, y experiencias previas, así como promover su desarrollo cognitivo, emocional social y la formación de valores y

actitudes positivas, reconociendo la importancia del juego en el proceso de aprendizaje de las (NN) promoviendo su uso como estrategia pedagógica para favorecer el desarrollo integral.²³

LA NUEVA ESCUELA MEXICA

Es un plan educativo que busca transformar el sistema educativo en México. El plan se enfoca en proporcionar una educación de calidad que sea inclusiva, equitativa y pertinente a las necesidades de los estudiantes. Maestros, escuela, comunidades y regiones del país. La Nueva Escuela Mexicana se basa en principios como la promoción de una cultura de paz, la inclusión de todo tipo de personas sin importar su clase, genero, lengua o discapacidad, el fomento del dialogo constructivo y la solidaridad.

El plan también busca abordar las desigualdades educativas entre zonas urbanas y rurales y promover la formación de ciudadanos críticos y comprometidos con su comunidad y su país, el cual, se propone que sea de los 0 a los 23 años, garantizando el Derecho a la Educación desde la Educación Inicial a la Superior, la asequibilidad, la accesibilidad, la aceptabilidad y la adaptabilidad son cuatro condiciones necesarias para este fin.

Cada nivel educativo tiene un papel específico en la implementación de la Nueva escuela mexicana, la educación inicial y preescolar se enfoca en el desarrollo integral de

²³ **Aprendizajes clave para la educación 2017**

<https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/preescolar/1LpM-Preescolar-DIGITAL.pdf> (23-01-23)

los niños y niñas (NN), mientras que la educación básica busca proporcionar una formación sólida en áreas como la comunicación, las matemáticas y las ciencias. La educación media superior, y la educación superior busca formar profesionales capaces de enfrentar los retos del mundo actual.²⁴

2.1.A EL APARATO CRITICO-CONCEPTUAL ESTABLECIDO EN LA ELABORACIÓN DEL MARCO TEÓRICO

El juego es una actividad que se realiza para divertirse o entretenerse en la que se ejercitan destrezas, capacidades, y se emplea la imaginación. El juego es considerado según el autor Jean Piaget como parte de la inteligencia del niño.

2.1.1. TEORÍAS QUE APROXIMAN A LA COMPRESIÓN DEL JUEGO PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES SEGÚN JEAN PIAGET, VYGOTSKY, KARL GROOS Y DANIEL GOLEMAN.

JEAN PIAGET Y EL JUEGO

De acuerdo con Jean Piaget, *“el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación según cada etapa evolutiva del hombre”*.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Una perspectiva activa, en la que el juego y los juguetes son considerados

²⁴La nueva escuela mexicana. <https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

como materiales útiles para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño.²⁵

En su teoría estructuralista del juego, Piaget nos habla de cómo los niños y las niñas (NN) construyen su conocimiento a través de la interacción con su entorno, consideraba que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo cognitivo de los niños y las niñas; según el juego es una actividad espontánea y autónoma en la que pueden explorar el mundo, experimentar, construir significado y aprender.

Según la teoría de Piaget, el juego es un espacio donde los niños pueden enfrentarse a desafíos cognitivos y resolver problemas de forma lúdica; a través del juego pueden experimentar diferentes posibilidades, probar nuevas ideas, desarrollar habilidades sociales y construir su conocimiento de manera activa y significativa.

En definitiva, el juego es una actividad innata en las niñas y niños (NN) y es distinguida por el autor como un elemento esencial en su desarrollo integral, un aspecto que influye en el proceso educativo, sobre todo en la etapa preescolar, que se puede emplear en el aula proporcionando tiempo y espacio, siendo una actividad esencial para que los niños y las niñas (NN) adquieran conocimiento, desarrollen habilidades y se relacionen de manera positiva con su entorno reflexionando sobre las experiencias, normas y reglas a seguir, convivencia entre pares, para así de esta manera fomentar el aprendizaje activo, significativo y lúdico.

²⁵ **Jean Piaget y el juego.** Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. (Piaget,1973, pág., 102)

Sin duda los juegos ofrecen experiencias de gran valor y espontaneidad para el desarrollo integral, por lo que deben ser tomados en cuenta en la educación básica.

A continuación, se muestran mediante un cuadro las 4 etapas principales del desarrollo cognitivo según Jean Piaget.

CUADRO DEL DESARROLLO DEL NIÑO²⁶

ETAPAS DE DESARROLLO CONGNITIVO SEGÚN JEAN PIAGET

Etapa	Edad aproximada	Características
Sensoriomotora	(0 meses a 2 años)	El niño utiliza los sentidos y las aptitudes motoras para entender el mundo, no hay pensamiento conceptual o reflexivo
Preoperacional	(2-6 años)	El niño utiliza el pensamiento simbólico, que incluye el lenguaje para entender el mundo. A veces el pensamiento del niño es egocéntrico. Que entienda el mundo desde una perspectiva única, la suya.
Operaciones concretas	(7-12 años)	El niño entiende y aplica operaciones lógicas o principios, para ayudar a interpretar las experiencias objetivas y racionalmente en un lugar.
Operaciones formales	(más de 12 años)	El adolescente o adulto es capaz de pensar sobre las abstracciones y conceptos hipotéticos, y de especular sobre lo real y lo posible.

²⁶ Cuadro del desarrollo del niño. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. (2004, pág. 87)

2.1.2. TEORÍA SOCIAL DEL JUEGO VYGOTSKY

De acuerdo con Vygotsky en su teoría social, se centra en como el entorno social y cultural influye en el desarrollo cognitivo de los individuos, según él, las interacciones sociales y las experiencias compartidas con los demás desempeñan un papel fundamental en la adquisición de habilidades cognitivas y en la construcción del conocimiento. Su teoría propone las relaciones del individuo con la sociedad; afirmo que no es posible entender el desarrollo del niño si no se conoce la cultura donde se cría. Además, introdujo el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere a la brecha entre lo que un niño puede hacer de forma independiente y lo que puede lograr con ayuda de un adulto, para aprender como la interacción con otros puede promover el aprendizaje y el desarrollo de habilidades cognitivas.²⁷

Según Vygotsky el juego no es la actividad predominante de la infancia, puesto que el niño dedica más tiempo a resolver situaciones de la vida real que ficticias, dentro de su teoría constructivista otorga al juego, como instrumento y recurso sociocultural, el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. A través del juego el niño construye su aprendizaje, su propia realidad social y cultural. Pueden asimilar reglas y normas sociales, aprenden a resolver problemas y desarrollar la imaginación y la creatividad.

Por ejemplo, el desarrollo evolutivo del juego en las primeras edades destaca dos fases significativas:

²⁷Teoría social del juego Vygotsky. Ídem

La primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos, da importancia al entorno sociocultural, más inmediato, la familia.

La segunda: de 3 a 6 años en la que se representa imitativamente, mediante una especie de “juego dramático”, el mundo adulto.

De acuerdo con la teoría de Vygotsky en el ámbito educativo, es sin lugar a dudas, la postura psicoeducativa que mayor posibilidad tiene para fundamentar las actuales tendencias curriculares de los niveles de educación básica.

Es decir, a partir del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Asimismo, ayuda al niño a comprender las diferentes normas y los diferentes tipos de lenguaje.

Por ellos, Vygotsky considera que el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsadora del desarrollo mental del niño y que, a través del juego, el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural.

En el caso específico de preescolar, el juego puede ser una herramienta útil para mejorar la convivencia escolar al fomentar la colaboración y la participación conjunta, que aprenden a trabajar en equipo y respetar reglas.

2.1.3. TEORÍA DE KARL GROOS, EL JUEGO COMO ANTICIPACIÓN FUNCIONAL.

Para Karl Groos, filósofo y psicólogo plantea que el juego es una actividad que los animales y los humanos realizan como una forma de practicar habilidades necesarias para su supervivencia y desarrollo.

Según Groos, a través del juego, los individuos tienen la oportunidad de experimentar situaciones y acciones de una manera segura y controlada, lo que les permite anticiparse y practicar respuestas efectivas frente a diferentes desafíos y situaciones en la vida real. El juego, por lo tanto, se convierte en una práctica para enfrentar situaciones futuras.

Groos sostiene que el juego proporciona una forma de aprendizaje activo y significativo, permitiendo adquirir nuevas habilidades y conocimiento a través de la experiencia directa y la experimentación.²⁸

2.1.4. TEORÍA DE LA INTELIGENCIA EMOCIONAL DANIEL GOLEMAN²⁹

Como plantea Goleman, la inteligencia emocional es la capacidad de reconocer las emociones, no se adquiere de hoy para mañana, se requiere de un trabajo constante y colaborativo entre casa y escuela.

La inteligencia emocional resulta útil también para mejorar nuestras relaciones con los demás.

²⁸ Teoría de Karl Groos, el juego como anticipación funcional
<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

²⁹ Teoría de la inteligencia emocional Daniel Goleman <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7369.pdf>

Daniel Goleman sostiene que las competencias emocionales se dividen en dos categorías: intrapersonales e interpersonales. La primera se refiere a la relación que establecemos con nosotros mismos y la segunda a las relaciones que tenemos con los demás.

En este sentido la inteligencia emocional como plantea Daniel Goleman tiene cinco elementos clave:

1. **Autoconocimiento.** Capacidad de saber lo que siente y le sirve para tomar decisiones y para descubrir sus capacidades y limitaciones.
2. **Autorregulación.** Mantener el control.
3. **Automotivación.** Cumplir objetivos, esfuerzo, compromiso, intentar extraer algo positivo de una situación.
4. **Empatía.** Contar con la capacidad de entender las emociones, escuchar a los demás.
5. **Habilidades sociales.** Como comunicarse efectivamente, resolución de conflictos.

Lo que quiere decir, que el preescolar es un espacio en el que los niños y niñas comienzan su proceso de escolarización, van experimentando cambios que generan emociones y viven situaciones que permiten la expresión de estas, al mismo tiempo comienzan a establecer relaciones con sus pares y otros adultos.

Por ello, el desarrollo emocional en los niños de preescolar se divide a partir de tres tipos de capacidades que forman parte de la competencia emocional, las cuales son:

30

1. **Comprensión emocional:** a los 4 años los niños ya logran vincular las situaciones con determinadas emociones (por ejemplo, una fiesta de cumpleaños produce alegría); pueden explicar las emociones que hay en otras personas y a los 5 años, ya comprenden que las emociones de los demás son debido a que cada uno tiene sus propias creencias que los hacen reaccionar de tal manera.

2. **Regulación emocional:** Los niños utilizan diferentes estrategias para regular sus emociones como: la distracción, que es cuando intentan cambiar sus emociones ante una situación negativa desviando la atención hacia otra parte o pensando en algo que les cause bienestar; la modificación de un acontecimiento, el cual se da cuando interpretan la situación de otra forma para cambiar de emoción y por último, el apoyo social, que es cuando se enfrentan a situaciones de cólera buscando a figuras con las que sientan apego.

3. **La empatía:** Los niños, a partir de su propia experiencia emocional, ya tienen la comprensión suficiente para que reaccionen de manera prosocial ante la emoción de una “víctima”, algo que puede irse perdiendo a medida que crecen.

³⁰ **Teoría de la inteligencia emocional Daniel Goleman** <https://www.> Interacción familiar y desarrollo emocional en niños y niñas.

En este sentido, el juego reglado y la inteligencia emocional puede ser una estrategia valiosa en la educación preescolar, ya que puede ayudar a los niños y niñas a desarrollar habilidades socioemocionales de manera lúdica y divertida.

Si unimos el aprendizaje de la gestión emocional, uno de los pilares en el desarrollo de la infancia, con el juego, una herramienta por excelencia en el desarrollo infantil, obtendremos una fórmula de éxito para aplicar en el proceso de enseñanza.

Entendiendo que el juego y la inteligencia emocional pueden ser en conjunto, una poderosa herramienta para desarrollar y fortalecer las capacidades de cada individuo, para reconocer sus propias emociones, practicar sus habilidades sociales, resolución de conflictos, el autoconocimiento y la autorregulación.

Por lo tanto, la escuela debe empezar a desarrollar mediante el juego esta inteligencia emocional, animando a los niños y niñas a sentir los sentimientos, palabras y acciones de los demás, dotándoles de estrategias que les permitan comportarse y relacionarse de manera positiva en las distintas situaciones sociales de la vida.

2.1.5. EL JUEGO REGLADO

Los juegos reglados son los juegos populares, juegos a los que considera el psicólogo constructivista Jean Piaget, juegos de reglas, se caracteriza por la *“asimilación de los elementos de la realidad sin tener que aceptar las limitaciones de su adaptación”*, actividades socialmente transmitidas para el seguimiento de normas en un juego. ³¹

³¹**El juego reglado.**

Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil (1932, pág., 42)

Igualmente, el juego reglado permite al niño construir, dirigir y vivir experiencias para desarrollar su personalidad y autoestima. Es un medio fundamental para el desarrollo integral, para que su aprendizaje se torne significativo; involucra lo sensorial, la percepción, el afecto, la coordinación motriz, el pensamiento, la imaginación, la disciplina, el orden, la paciencia, y la empatía, no es una actividad complicada para quien lo juega, sino un proceso perfectamente estructurado y con sentido social y personal para quienes están jugando. La capacidad de jugar está vinculada a la capacidad de simbolizar o representar y por la espontaneidad. Además, el niño juega por disfrute, placer y diversión.

De acuerdo con Jean Piaget, los niños interactúan de tres formas, que son la asimilación, la acomodación y la adaptación. El juego es una manifestación de la asimilación, ya que, a través de juego, el niño adapta la realidad a esquemas que ya tiene, el juego es considerado una asimilación de lo real a sus propias capacidades.

Los juegos reglados necesitan de comportamientos de resolución, que son muy importante para el desarrollo psicológico aquellos que proponen una mayor interacción.

De igual forma, las reglas son las que definen específicamente los límites en los que el juego va a tener lugar, con la misma aceptación de lo que puede hacer y no hacer.

Por lo tanto, en la educación preescolar es de suma importancia incorporar el juego reglado en el desarrollo integral de los niños y las niñas (NN), ya que funge como una propuesta para la formación de límites que experimentan en su mundo de juego, se puede implementar el juego reglado en el aula de preescolar a través de actividades

lúdicas y recreativas que involucren la participación conjunta y colaborativa de los niños y las niñas (NN), para lograr desarrollar habilidades socioemocionales y aprender reglas que les permitan coordinar sus acciones con las de otros y a regular la competencia, ya que para los niños y niñas (NN) respetar las reglas del juego es parte del mismo juego, es algo que los divierte, los desafía e incluso los puede hacer enojar en determinado momento al perder, y esto conllevaría a no respetar algunas reglas; por ello, los conflictos que surgen como consecuencia del juego reglado facilitan la reflexión de lo que se puede hacer y no hacer dentro del juego, para así darle una solución y continuar jugando.

2.1.5.1 BENEFICIOS QUE TIENE EL JUEGO REGLADO EN EL APRENDIZAJE Y DESARROLLO INTEGRAL DEL NIÑO.

El juego tiene múltiples beneficios en el aprendizaje y desarrollo integral del niño, alguno de estos beneficios es:

1. Desarrollo cognitivo: el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades cognitivas como la atención, la memoria y la regulación emocional.
2. Desarrollo emocional: el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades emocionales como la empatía, la autoestima y la regulación emocional.
3. Desarrollo social: el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades sociales como la cooperación, la comunicación y la resolución de conflictos.
4. Desarrollo físico: el juego ayuda a los niños a desarrollar habilidades físicas como la coordinación, el equilibrio y la fuerza.

5. Aprendizaje de valores: el juego puede ser utilizado para enseñar valores como la honestidad, la responsabilidad y el respeto.
6. Aprendizaje de habilidades: el juego puede ser utilizado para enseñar habilidades como la lectura, la escritura y las matemáticas.³²

En resumen, el juego es una herramienta poderosa para el aprendizaje y desarrollo integral del niño, ya que ayuda a desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y físicas, así como enseñar valores y habilidades importantes en su desarrollo en la etapa de educación preescolar.

2.1.5.2. TIPOS DE JUEGOS³³

JUEGO REGLADO

Por lo anterior, el juego de reglas implica relaciones sociales, donde la regla supone una regularidad impuesta por el grupo. Este tipo de juego es el único que considera Piaget persiste en la edad adulta siendo la actividad lúdica del ser socializado. El juego de reglas además de constituir una regularidad implica una obligación. Como señala Piaget; los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamiento de canicas, o bolas, etc. o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

³² **Beneficios del juego reglado**

https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

³³ **Tipos de juegos.** <https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>

Sin duda no se cuestiona la importancia que tiene el juego de reglas en el desarrollo integral del niño, tanto en lo cognitivo, afectivo y social, ya que las reglas impuesto por los niños son imitadas, asimilada y puestas en práctica

2.1.5.3. JUEGO SIMBÓLICO.

El juego simbólico es aquel juego espontaneo que surge de modo natural, en el que los niños usan sus capacidades de representación mental, para recrear escenarios de juegos, donde combinan hechos reales e imaginativos creando así situaciones ficticias como si fuera algo real para ellos.

Por lo tanto, el juego simbólico les permite utilizar su creatividad e imaginación, superar su miedo, ganar confianza.³⁴

2.1.5.4. JUEGOS SOCIALES.

El juego social es una actividad fundamental en el desarrollo del niño en todas las edades, tanto que influye en su capacidad para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes. Por ellos, los juegos sociales podrían considerarse una actividad social, en las que se puede reflejar las características del pensamiento, emociones y sentimientos infantiles.

³⁴ **Juego simbólico.** <https://www.personal.unam.mx/Docs/Cendi/juego-simbolico.pdf>

2.1.5.5. JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN.

Los juegos de construcción aparecen alrededor del primer año, y está presente en todas las etapas del desarrollo infantil, estos juegos logran el desarrollo integral del niño. En pocas palabras, permiten desarrollar habilidades motoras finas, la coordinación, imaginación, creatividad.³⁵

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

Si es importante relacionar la teoría con el desarrollo de la práctica educativa, ya que permite que el docente en formación, así como el docente en ejercicio, se identifique con su función social y se comprometa con la transformación de la educación. La relación teórica y práctica debe quedar prescrita en el currículo de manera vivencial y aplicada.

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

³⁵Juego de construcción

<https://www. Teorias sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integr al infantil>

El papel del docente en preescolar es, ser un guía en su formación educativa, es fomentar y mantener a los niños y niñas el deseo de conocer, aprender, que favorezcan la cooperación, la reflexión de cómo actuar ante situaciones, fomentar y desarrollar sus emociones positivas, con la finalidad de que se dé cuenta de sus potencialidades y se apropie de los conocimientos con seguridad.

La principal función del docente es aportar con sus experiencias y capacidades a la construcción de ambientes que propicien el logro de los aprendizajes esperados, una convivencia armónica entre los alumnos.

En definitiva, la práctica docente frente a grupo es fundamental, ya que dentro del aula en su desempeño los alumnos reciben el apoyo emocional del docente en cada actividad, ayuda a regular sus emociones, el fomentar el respeto y los valores necesarios para la vida.

A continuación, se aborda en el capítulo 3, la solución a la problemática con base a la innovación de la práctica docente.

CAPÍTULO 3

UNA PROPUETA DE SOLUCIÓN AL PROBLEMA

3.1. TÍTULO DE LA PROPUESTA

“Jugando a las emociones”

3.2. JUSTIFICACIÓN PARA LLEVAR A CABO LA PROPUESTA

Se basa en la necesidad que muestran los niños y niñas (NN) para favorecer mediante el juego reglado el desarrollo de habilidades socioemocionales en el jardín de niños “Nikola Tesla”, este tipo de juegos donde se involucra el desarrollo integral para socializar, interactuar, respetar turnos, normas, esperando que los niños y niñas (NN) logren canalizar su frustración, una sana convivencia, mostrar empatía, trabajo en equipo; es cuando mejor aprenden, asimilan y disfrutan de las reglas del juego.

Entre la importancia que resalta en la práctica de estos juegos se encuentra conocer la evolución de los niños, así conocer sus capacidades y también necesidades, que sean tolerantes, que atiendan las reglas, para que se reflejen acciones positivas, regulen emociones, trabajen en equipo, y muestren autonomía.

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

La propuesta está dirigida a los niños del preescolar Jardín de Niños Nikola Tesla.

3.4. ¿CRITERIOS ESPECÍFICOS QUE AVALAN A IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA EN LA ESCUELA?

La propuesta se plantea para facilitar oportunidades de aprendizaje, favorecer el juego mediante una estrategia didáctica, es importante que los docentes comprendan la importancia del juego y de la pedagogía centrada en el niño, apto en competencias, necesarias para poner en práctica un aprendizaje basado en el juego.

Para su aplicación se toman en cuenta las particularidades del contexto y las necesidades de la problemática socioeducativa detectada en el grupo, en la que el niño sea capaz de identificar sus cualidades y reconocer las de otros; conocer sus capacidades y también necesidades, que sean tolerantes, que atiendan las reglas, para que se reflejen acciones positivas, regulen emociones, trabajen en equipo, y muestren autonomía, aprendan a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos.

3.5. LA PROPUESTA

3.5.1. Título de la propuesta

“Jugando a las emociones”

3.5.2. Objetivo General

Desarrollar habilidades socioemocionales en los niños de preescolar a través de los juegos reglados que fomenten la cooperación, la empatía, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos, contribuyendo así a su bienestar emocional y a la construcción de relaciones saludables con sus pares.

3.5.3. Alcance de la propuesta

Se busca lograr que por medio de estas sesiones se brinde al docente estrategias que cumplan con el propósito de solucionar la problemática, favorecer en los niños y niñas de segundo grado de Preescolar, el autoconocimiento de sus emociones, como demostrarlas y regularlas en distintos contextos.

3.5.4. Temas centrales que constituyen la propuesta

- a) ¿Quieres jugar?
- b) El juego, sus reglas y las formas al convivir.
- c) Mis habilidades y destrezas al competir en un juego.
- d) Resolución de conflictos en los juegos
- e) Me conozco
- f) Mis emociones
- g) Expresión de las emociones
- h) Colaboración grupal
- i) Convivencia sana

j) Empatía

3.5.5. Características del diseño

Dicha propuesta a manera de ejemplo en 10 sesiones de 30 a 45 minutos, en las que las niñas y niños puedan construir su aprendizaje a través de recursos educativos aptos para el nivel preescolar.

3.5.6 ¿Qué se necesita para aplicar la propuesta?

Autorizaciones, espacios físicos, materiales de apoyo como: hojas blancas, rotafolios, plumones, colores, crayolas, cartulinas, aparatos audiovisuales, plumones, lápiz, libretas, bocina, etc.

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

EVALUACIÓN FINAL			
Rubrica: Grado: Alumnos:		Fecha: _____	
Niveles de desempeño			
Aspectos para evaluar	Sobresaliente	Intermedio	Suficiente
Agilidad	Tiene agilidad en su intervención en el juego	Algunas veces es ágil en su intervención en el juego	Necesita apoyo para tener agilidad en su intervención en el juego
Velocidad	Corre con energía en el juego de velocidad	Corre con algo de energía en el juego de velocidad	Se le apoya a correr en juegos de velocidad
Fuerza	Participa en actividades de juego que requieren fuerza de sus piernas y brazos	Algunas veces participa en juegos que requieren fuerza de sus piernas y brazos	Requiere apoyo para participar en juegos que requieren fuerza de sus piernas y brazos
Participación	Propone de manera objetiva como participar en el juego	Algunas veces propone de manera objetiva como participar en el juego	Requiere apoyo para proponer de manera

			objetiva como participar en el juego
Equilibrio	Salta con seguridad para realizar la actividad	Observa como saltan los demás y lo intenta hacer	Requiere apoyo para saltar en las actividades
Convivencia	Logra tener una sana convivencia al jugar	Algunas veces tiene una sana convivencia al jugar	Requiere apoyo para tener una sana convivencia al jugar
Trabajo en equipo	Participa en actividades que requieren trabajo en equipo	Algunas veces participa en actividades que requieren trabajo en equipo	Se le dificulta el trabajo en equipo en las actividades

3.7. RESULTADOS ESPERADOS CON LA IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA

Con lo que se implementa en la propuesta se espera que los alumnos del Jardín de Niños Nikola Tesla adquieran destrezas cognitivas complejas y desarrollen habilidades socioemocionales, que le servirán para trabajar la aceptación de las reglas al jugar, trabajo en equipo, aprendan a dominar sus emociones, pensamientos, reacciones e impulsos, y a consecuencia de esto obtengan beneficios adicionales como un mejor desempeño académico , donde se refuerce su motricidad y autoestima, esto les permitirá en una sana convivencia, teniendo resultados positivos al relacionarse con los demás.

ACTIVIDAD 1º

Nombre de la situación de aprendizaje: ¿Quieres jugar?		
Propósito: Que el niño logre demostrar los patrones básicos de movimiento adquiridos en sus procesos de maduración y conocimiento que tienen de sí mismos, usar sus experiencias previas y las posibilidades que les brinda el contexto en el que se desenvuelven mediante el juego.		
Educación física		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Competencia motriz	Desarrollo de la motricidad	*Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad, por medio de juegos individuales y colectivos.
Secuencia didáctica		
Inicio	Se les darán indicaciones a los niños y niñas de que se realizará un juego en el patio de la escuela, y se les preguntara si alguna vez habían jugado “pato, pato, ganso”. Se les explicara que el juego tiene como propósito que todos socialicen y puedan llevar a cabo el juego de manera respetuosa y unidad grupal.	
Desarrollo	Sentados en el patio de la escuela, se les pondrá una pulsera color rojo para los patos, azul para los gansos, se les indicara cuando cada color tendrá que buscar la cantidad de patos o gansos que se indique de acuerdo con el color asignado, no podrán estar los colores juntos todos tendrán que estar caminado y cuando diga, 5 gansos y 5 patos, ellos tendrán que buscar a los niños de su mismo color y se agruparan en equipo, saldrán los niños que no logren estar en un equipo.	
Cierre	En el salón de clases se les preguntara, ¿Qué es trabajar en grupo?, ¿Cómo podemos trabajar en grupo?, y preguntar que les agrado de la actividad.	
Recursos: gises, pulseras de color rojo y azul Espacio: Salón de clases, patio Tiempo: 45 min		
Evaluación	Rubricas de desempeño	
Forma de organización grupal	Grupal, individual.	

ACTIVIDAD 2º

Nombre de la situación de aprendizaje: Aprendamos jugando		
Propósito: Que los alumnos al participar en diversas actividades puedan demostrar el desarrollo motor, así como el pensamiento divergente, al resolver problemas con distintas opciones que involucren conocer, proponer y buscar nuevas formas de moverse, actuar e interactuar con base a sus experiencias, gustos e intereses.		
Educación física		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Competencia motriz	Comunicación asertiva	Reconoce formas de participación e interpretación en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.
Secuencia didáctica		
Inicio	Se les cuestionara si conocen algunos juegos, mencionen algunos como ejemplo, ¿Cómo se juegan?, ¿Cuáles son las reglas al jugar?, ¿Por qué es importante la convivencia la jugar?, etc.	
Desarrollo	Salir al patio, se les indicaran las reglas a seguir del juego “a pares y nones”, donde ellos estarán disfrazados de frutas, manzanas y naranjas, se empezará a caminar por el patio, cuando la maestra diga 4 naranjas y 4 manzanas, ellos tendrán que formar su equipo rápidamente. Se deberán atender las reglas del juego correctamente, perderá el niño o niña que se quede sin pareja.	
Cierre	Dentro del salón de clases se les preguntara ¿qué fue lo que más les agrado del juego?, ¿cómo se llevó a cabo?, si ¿hubo algún conflicto o situación que no les agrado?, etc.	
Recursos: pizarrón, papel boom, marcadores, hojas, bote de plástico. Espacio: Salón de clases, patio Tiempo: 45 min		
Evaluación	Rubricas de desempeño	
Forma de organización grupal	Grupal, individual.	

ACTIVIDAD 3

Nombre de la situación de aprendizaje: Competencias		
Propósito: Que los alumnos demuestren el conocimiento que tiene de su entorno, así de cómo el trabajar en equipo, para ampliar sus posibilidades de interacción y participación en diversos juegos que implica tener control de sus emociones y sana convivencia.		
Educación física		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Competencia motriz	Desarrollo de la motricidad	Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos.
Secuencia didáctica		
Inicio	Realizar unas mini olimpiadas, donde ellos competirán en diferentes juegos demostrando sus habilidades y destrezas, como lanzamiento de costalitos, saltos de costales, trabajo en equipo pasando pelotitas con la boca, carreritas en parejas, se les pedirá que recuerden que en los juegos hay normas y reglas, la importancia de seguirlas y la sana convivencia.	
Desarrollo	Colocar de 5 a 8 carriles según el juego, se formarán de acuerdo con lo requerido en cada juego, se les dará indicaciones cuando escuchen el silbato empezar la actividad; abran ganadores o perdedores según sea el caso, en otros juegos se forman los equipos, reforzando en todo momento la importancia de una sana convivencia y las reglas al jugar y participar.	
Cierre	Se les premiarán a todos por su participación y dentro del salón comentaremos que fue lo que más les agrado, porque es importante seguir las reglas al jugar, que sintieron cuando ganaron o perdieron.	
Recursos: pelotas, costalitos, aros, canastas, charolas, colchonetas, cucharas. Espacio: Salón de clases, patio Tiempo: 45 min		
Evaluación	Rubricas de desempeño	
Forma de organización grupal	Grupal, individual.	

ACTIVIDAD 4

Nombre de la situación de aprendizaje: ¿Cómo resuelvo un problema al jugar?		
Propósito: Los niños por medio de diversas actividades lúdicas logran exponer sus posibilidades, tomar decisiones y buscar alternativas para dar solución a diversas tareas de locomoción, manipulación y estabilidad, son capaces de proponer y compartir distintas ideas ya través del dialogo lograr establecer formas de organización y participación.		
Educación física		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Competencia motriz	Comunicación asertiva	Propone distintas respuestas motrices y expresivas ante un mismo problema en actividades lúdicas
Secuencia didáctica		
Inicio	Preguntar de situaciones que les hayan pasado en algún momento al jugar o trabajar, se les cuestionará si alguna vez han estado en alguna situación que les cause algún conflicto y que no se pudo resolver.	
Desarrollo	En el salón, formando un círculo empezar a contar alguna anécdota que recuerden de alguna situación que les causo enojo, tristeza, dolor, etc., se les ira dando turnos para participar, levantado la mano, respetando la participación de cada uno de sus compañeros.	
Cierre	Al final hay que comentar que fue lo que ocurrió, hubo organización, todos participaron en el juego, algunos se enojaron y no participaron, como lo resolvieron, etc.	
Recursos: pizarrón, marcadores Espacio: Salón de clases, patio Tiempo: 45 min		
Evaluación	Rubricas de desempeño	

ACTIVIDAD 5

Nombre de la situación de aprendizaje: ¿Cómo soy?		
Propósito: Adquieran confianza para expresarse, dialogar y conversar en su lengua materna; mejoren su capacidad de escucha y enriquezcan su lenguaje oral al comunicarse en situaciones variadas y reconozcan y expresen características personales.		
Educación socioemocional		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Autoconocimiento	Autoestima	Reconoce y expresa características personales: su nombre, como es físicamente. Que le gusta, que no le gusta, que se le facilita y que se le dificulta.
Secuencia didáctica		
Inicio	Formaremos un círculo en el salón, con apoyo de una pelota jugaremos a la papa caliente, se les darán las indicaciones del juego, se trata de pasar la pelota ordenadamente sin tirarla al piso, el niño que se quede con ella tendrá que pasar al frente a participar, no deberán estar aventando la pelota y participaremos con adecuado orden y trabajo en equipo.	
Desarrollo	Cuando se a su turno de participar, pediremos que se levanten y en colectivo mencionaremos alguna característica personal del compañero que se encuentre parado, su nombre, como es físicamente, que les gusta, que nos les gusta, etc., así hasta que pasen todos, pidiendo respeten los turnos al participar de cada compañero. La maestra indicará quien va a participar de acuerdo con el orden del juego. Se les darán hojas blancas, pedir que se dibujen, cuando terminen lo pegaran en las paredes del salón, y le colocaran un corazoncito al que más les gusto.	
Cierre	Hay que pedir que muestren su dibujo, mencionen sus características y digan su nombre, cuestionar si este les gusta y por qué.	
Recursos: hojas blancas, colores, crayolas, plumones, pelota, lápiz, goma		
Espacio: Salón de clases, patio		
Tiempo: 45 min		
Evaluación	Rubricas de desempeño	

ACTIVIDAD 6

Nombre de la situación de aprendizaje: ¿Cómo me siento?		
Propósito: Expresar lo que siente y aprender un vocabulario más amplio para nombrar distintas emociones.		
Educación socioemocional		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Autorregulación	Expresión de las emociones	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente.
Secuencia didáctica		
Inicio	<p>Hable con las niñas y los niños sobre qué son las emociones: Las emociones nos ayudan a responder a situaciones que nos ocurren todos los días. Las expresamos con el cuerpo y observando el cuerpo de las demás personas podemos saber cómo se sienten: la cara se enrojece cuando alguien se enoja o se cierran y se aprietan los puños; cuando alguien está feliz, sonrío; y cuando alguien está triste, llora, por ejemplo.</p> <p>Es muy importante saber cuáles son las emociones, cómo se sienten en el cuerpo y cómo podemos entrenarlas. Las emociones son: tristeza, enojo, miedo, alegría, sorpresa, asco.</p>	
Desarrollo	<p>Explique que van a jugar a: “Vamos a conocernos mejor” que consiste en: Usted va a decir algo y si lo que escucharon es algo que a alguna niña o algún niño le pasa, camina al centro del salón y observa a quién más le pasa lo mismo; después, retrocede a su lugar. Se recomienda que usted también participe en el juego.</p> <p>– ¿Quién tiene miedo a las arañas? Observar quiénes tienen miedo a las arañas y después regresan a sus lugares.</p> <p>– ¿A quién le da alegría comer sopa de verduras?, ¿Quién se enoja cuando ya no puede ver más televisión?, ¿A quién le da miedo la oscuridad?, ¿Quién se pone triste cuando llueve?, ¿Quién se enoja cuando se tiene que bañar?, ¿A quién le da alegría comer un dulce?, ¿A quién le da asco el popo de los bebés?, ¿A quién le da alegría que le den un regalo sorpresa?, ¿A quién le da alegría ver una lagartija?, ¿Quién se pone triste cuando se cae?, ¿Quién se enoja cuando le quitan un juguete?, ¿Quién se enoja cuando no puede jugar?, ¿A quién le da asco comer insectos?</p>	
Cierre	Converse sobre esta experiencia haciendo ver que se comparten algunas emociones sobre distintas situaciones, pero otras no.	
Recursos: pizarrón Espacio: Salón de clases, patio Tiempo: 45 min		
Evaluación	Rubricas de desempeño	

ACTIVIDAD 7

Nombre de la situación de aprendizaje: El juego de las emociones		
Propósito: Lograr que los niños y niñas mediante el dialogo resuelvan situaciones en diversas actividades y logren llegar acuerdos de convivencia.		
Educación socioemocional		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Autorregulación	Expresión de las emociones	Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo
Secuencia didáctica		
Inicio	Se les plantean algunas situaciones de conflicto, ejemplo estamos jugando un juego y un compañero empieza a empujar y no quiere participar, preguntaremos ¿ustedes que harían ante esa situación?, ¿Cómo lo resolverían?, ¿Cómo integrarían a sus compañeros que no quieren jugar ni trabajar en equipo?, etc., reforzar la importancia de una convivencia sana y las reglas de los juegos. Y les diremos que jugaran un juego.	
Desarrollo	Salir al patio, se les entregara la imagen de una emoción, alegría, enojo, tristeza, etc., se la colgaran como un gafete para que se identifiquen, las emociones tendrán colores diferentes, después se les explicara que jugarán a “encuéntrame”, la maestra dirá encuentren a las emociones de alegría, ellos tendrán que identificar quien tiene esa emoción, serán claras las indicaciones al jugar, saldrá el niño o niña que no atienda las reglas al jugar.	
Cierre	Para finalizar se les preguntara en el salón de clases si les gusto la actividad, que emociones sintieron en ese momento, si todos trabajaron en equipo, quien no quiso participar y porque, etc.	
Recursos: pizarrón, plumones Espacio: Salón de clases, patio Tiempo: 45 min		
Evaluación	Rubricas de desempeño	

ACTIVIDAD 8

Nombre de la situación de aprendizaje: El tesoro perdido		
Propósito: Propiciar que los niños y niñas trabajen en equipo, jueguen, convivan con distintos compañeros, en forma divertida mediante un juego de habilidad e independencia.		
Educación socioemocional		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Colaboración	Inclusión	Convive, juega y trabaja con distintos compañeros
Secuencia didáctica		
Inicio	Se les darán las indicaciones de la actividad, se les entregara un mapa donde estarán ubicados los objetos que deben encontrar, se les pedirá que formen dos equipos, se les entregará una canasta para que recolecten los objetos encontrados, preguntaremos si tienen alguna duda y pediremos que trabajen en equipo para localizar todos los objetos siguiendo las indicaciones del mapa que se les dio.	
Desarrollo	Se les apoyara al estar buscando los objetos si se les dificulta seguir las indicaciones del mapa, permitir que en equipos logren ubicar todos los objetos, se marcara un tiempo para encontrar la mayoría de los objetos perdidos. En todo momento deberán atender las indicaciones y reglas al jugar.	
Cierre	En el salón de clases realizaremos conteo de objetos encontrados, al igual que marcarlos en el pizarrón, preguntar quién de los dos equipos encontró más, cual gano, ¿Cómo se sintieron al trabajar en equipo?, ¿Quién no quiso ayudar en la actividad?, ¿porque no participaron ¿, etc.	
Recursos: mapa del tesoro, canastas, pelotas, juguetes, pizarrón, plumones Espacio: Salón de clases, patio Tiempo: 45 min		
Evaluación		Rubricas de desempeño

ACTIVIDAD 9

Nombre de la situación de aprendizaje: Juegas con nosotros		
Propósito: La importancia de establecer relaciones positivas de convivencia para jugar y aprender.		
Educación socioemocional		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Colaboración	Inclusión	Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.
Secuencia didáctica		
Inicio	Leer el cuento que se llama “Grandes amigos” de Linda Sarah y Benji Davies. ¿Qué te pareció el cuento? ¿Alguna vez has sentido o vivido lo que siente Birt? ¿En qué momento te ha sucedido? En estos días que has estado en casa, ¿Te has sentido sola o solo porque extrañas a tu mejor amiga o amigo? ¿Te da miedo perder a tu mejor amiga o a tu mejor amigo por qué no los has visto? Para que no te sientas triste jugaremos un juego llamado “Stop” para jugarlo es necesario que lo hagamos con más personas.	
Desarrollo	Salir al patio y dibujar un círculo grande en el suelo, se les indicara las reglas del juego llamado “Stop”, donde ellos dibujaran una emoción que sea de su agrado o como ellos se sientan en ese momento , el jugador que comienza el juego tendrá que decir “Declaro mi sincera amistad a...y mencionará la emoción que se encuentra dibujada en el círculo y que haya elegido, los demás jugadores deberán salir corriendo y cuando el jugador diga la palabra “Stop” los demás se detienen y tendrá que decir a que distancia se encuentra, por ejemplo: Estoy a dos pasos largos, un brinco y un paso de pollito de.. Y mencionara la emoción al que le haya declarado su amistad.	
Cierre	En el salón de clases, recordaremos, ¿Recuerdas que pasó con Birt y su amigo cuando llegó el niño nuevo? Birt miraba por la ventana porque no quería convivir con el otro niño, Birt tenía ganas de jugar y no jugaba porque no aceptaba al niño nuevo. Hasta que se atrevió a jugar y convivir con él. Es muy importante que te des la oportunidad de jugar con más personas, así aprenderás a convivir y puedes ganar otra amiga o amigo.	
Recursos: gises, cuento de Linda Sarah “grandes amigos” Espacio: Salón de clases, patio Tiempo: 45 min		
Evaluación	Rubricas de desempeño	

ACTIVIDAD 10

Nombre de la situación de aprendizaje: Causas y consecuencias		
Propósito: Identificar sus conductas y consecuencias		
Educación socioemocional		
Organizador curricular 1	Organizador curricular 2	Aprendizajes esperados
Empatía	Sencibilidad y apoyo hacia otros	Habla de sus conductas y de las de otros, y explica las consecuencias de algunas de ellas para relacionar con otros.
Secuencia didáctica		
Inicio	¿Sabías que? una consecuencia es algo que sucede como causa de un evento, un acto o un hecho previo, es muy importante que reconozcas las consecuencias de tus comportamientos. ¿Alguna vez te has enojado con tu hermanita o hermanito porque te rompieron tu juguete favorito? ¿Cómo lo resolviste? seguramente te enojaste mucho, y quisiste pegarle, pegar nunca es una buena solución, cuando te rompan alguno de tus juguetes favoritos, mantén la calma, respira y traten de arreglar juntos el juguete, esta actividad les puede resultar muy divertida	
Desarrollo	Clasificar por colores las situaciones que se vayan planteando de acuerdo con lo mencionado por los niños y niñas, se colocara en el pizarrón, enojo de color rojo, azul la tristeza, verde el desagrado, amarillo la alegría. Al final se realizará un conteo de cuantos niños han estado en esa situación de acuerdo con los colores establecidos.	
Cierre	Reforzar diciéndoles, igualmente, si estás jugando con alguna amiga o amigo y sin querer te lastiman, no te enojas, también mantén la calma y escucha con atención lo que tiene que decirte y juntos acuerden de qué manera pueden hacer lo posible para que no vuelva a suceder, recuerda que escuchar el punto de vista del otro es importante. No olvides compartir tus juguetes, recuerda que cuando lo haces puedes divertirte más y te sentirás mejor. Escucha, disfruta y baila la siguiente canción se llama “Causas y consecuencias”	
Recursos: bocina, imágenes grandes, Diurex, pizarrón Espacio: Salón de clases, patio Tiempo: 45 min		
Evaluación	Rubricas de desempeño	

CONCLUSIONES

En virtud de los resultados, de acuerdo a lo expuesto a lo largo de esta investigación, se pueden recuperar las siguientes determinaciones.

Por ello, en conclusión, la propuesta a desarrollar en esta investigación, mediante la observación dentro de la institución educativa del Jardín de Niños Nikola Tesla, la problemática de no lograr el control de las emociones, el trabajo en equipo, la sana convivencia, la relación entre pares, el respeto, el atender reglas al jugar, la tolerancia, la frustración en la realización de actividades de manera grupal, que por ende afecta sus áreas cognitivas, social y su enseñanza-aprendizaje, por ello, a través de una investigación documental se construyó un marco teórico que permitió la comprensión de las causas y origen de las conductas detectadas en el aula, así como también encontrar las estrategias didácticas para diseñar una intervención como respuesta a la problemática encontrada.

Uno de los objetivos planteados fue, el promover el juego reglado como una estrategia para favorecer la autorregulación de sus emociones y la adquisición de habilidades sociales.

De acuerdo a las teorías planteadas en el presente trabajo, el juego es un espacio donde los niños pueden enfrentar desafíos cognitivos y lograr resolver problemas de forma lúdica; podrán experimentar diferentes posibilidades, probar nuevas ideas,

desarrollar habilidades sociales, construir su conocimiento de manera activa y significativa.

A través del juego el niño construirá su aprendizaje, su propia realidad social y cultural. Donde lograrán asimilar reglas y normas sociales, aprenden a resolver problemas y desarrollar la imaginación y la creatividad

Por ello, el juego reglado como estrategia didáctica para desarrollar habilidades socioemocionales, es una herramienta pedagógica primordial en la educación preescolar, la cual me ayudará a la resolución de la problemática dentro de mi aula escolar.

BIBLIOGRAFÍA

BISQUERRA ALZINA RAFAEL. Psicopedagogía de las emociones. España. Editorial Síntesis 2009.

BONILLA E., Rodríguez P. Mas allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia Ed., Norma, 1997.

CALERO M. Educar jugando. México, Alfaomega, 2003.

CASTAÑEDA. ANTONIO C. Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño. Toluca, Edo de Mex Ed. 2004.

CORDERO. La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños (as) de Educación Infantil. Revista On Line, 20, 1989.

CHAPELA, Luz María. El juego en la escuela, México, Ed., Paidós-Mexico, 2022.

DELORS, J. La educación encierra un tesoro. Madrid, Ed. Santillana, 1996.

FRANC. En torno al juego y la intervención psicomotriz. Ed., Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales, 2002.

GARVEY. El juego infantil. Madrid. Ed., Morata S.A. 1985.

GOLEMAN DANIEL. Inteligencia emocional. Editorial Kairós 2001.

MARTÍNEZ, Gerardo. El juego en el desarrollo infantil. 2da. Ed., Barcelona, Octaedro, 1999.

MONTIEL. La transcendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación educativa. 2008.

MORENO. Aproximación teórica a la realidad del juego. Ed., Aljibe, 2002.

TORRES C., Torres M. El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Ed., Gedisa, 2007.

SARLE. Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Ed., Paidós, 2006.

SEP. Plan de estudios 2011. México, Sep. 2011.

SEP. Programa de estudio. Guía para la educadora. Educación básica, preescolar. SEP, México, 2011.

SEP. Aprendizajes clave para la educación integral, educación preescolar, Plan y Programas de Estudio, Orientaciones Didácticas y Sugerencias de Evaluación. CDMX, SEP, 2017.

UNESCO. El niño y el juego: planteamientos teóricos, aplicaciones pedagógicas. Estudio y documentos de educación. 1980.

VALLES, Antonio y Vallès Consol. Habilidades sociales y autocontrol. Guía didáctica y recursos educativos. España, Ed., Marfil.2000.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

Mapa de los estados Unidos Mexicanos, con el estado de México referenciado

<https://mr.travelbymexico.com/698-estado-de-mexico/>

https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Ciudad_de_M%C3%A9xico

https://es-wikipedia.org/wiki/Gobierno_de_la_Ciudad_de_México

Mapa del estado de México con el municipio de Chicoloapan referenciado

<https://reydocbici.com/blog/2010/10/chicol/>

Ubicación Chicoloapan.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan>

Ubicación de la escuela

[https://www.google.com/searchubicacion+nikola+tesla+rio+manzano+san+vicente+chicoloapan\(21/08/2022\)](https://www.google.com/searchubicacion+nikola+tesla+rio+manzano+san+vicente+chicoloapan(21/08/2022))

Población.

<https://paratodomexico.com/estados-de-mexico/estado-mexico/index.html>

Toponimia.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan#Toponimia>

Historia de Chicoloapan.

<https://www.chicoloapan.gob.mx/tu-municipio/historia>

Orografía Chicoloapan.

<http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM15mexico/municipios/15029a.html>

Orografía Chicoloapan.

Idem. <http://siglo.inafed.gob.mx/enciclopedia/EMM15mexico/municipios/15029a.html>

Vivienda.

<https://www.redalyc.org/pdf/401/40118420003.pdf>

Empleo.

<https://mx.indeed.com/jobs?q=Chicoloapan>

Religión Chicoloapan.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan>

Educación.

https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan#Medio_ambiente

Empleo.

<https://mx.indeed.com/jobs?q=Chicoloapan>

Deporte.

<https://chicoloapan.quialis.com.mx/deportes>

Cultura.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan>

Religión Chicoloapan.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan>

Educación.

https://es.wikipedia.org/wiki/Chicoloapan#Medio_ambiente

Artículo 3° CPEUM

https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/10288.pdf

Ley general de educación.

https://siteal.iiep.unesco.org/sites/default/files/sit_accion_files/lge.pdf

Aprendizajes clave para la educación 2017

<https://www.planyprogramasdestudio.sep.gob.mx/descargables/biblioteca/preescolar/1LpM-Preescolar-DIGITAL.pdf>

La nueva escuela mexicana.

<https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

El juego reglado.

Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil (1932, pág., 42)

Beneficios del juego reglado

https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

Tipos de juegos.

<https://educacioninicial.mx/infografias/el-juego-en-la-infancia/>

Juego simbólico

<https://www.personal.unam.mx/Docs/Cendi/juego-simbolico.pdf>

Juego de construcción

https://www.Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil

Jean Piaget y el juego.

Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño.

Cuadro del desarrollo del niño.

Teorías contemporáneas del desarrollo y aprendizaje del niño.

Teoría social del juego Vygotsky.

Teoría de Karl Groos, el juego como anticipación funcional

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Teoría de la inteligencia emocional Daniel Goleman

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7369.pdf>

Teoría de la inteligencia emocional Daniel Goleman [https://www. Interacción familiar y desarrollo emocional en niños y niñas.](https://www. Interacción_familiar_y_desarrollo_emocional_en_niños_y_niñas.)