

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 094 CENTRO

PROGRAMA EDUCATIVO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR 2008

EL APRENDIZAJE COOPERATIVO COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR

MODALIDAD

PROYECTO PEDAGÓGICO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

PRESENTA:

JAZMIN MARTÍNEZ VELÁZQUEZ

ASESORA:

TERESA DE JESÚS PÉREZ GUTIÉRREZ

CIUDAD DE MÉXICO, JUNIO 2025

Ciudad de México, 11 de marzo del 2025

**MARTINEZ VELAZQUEZ JAZMIN.
P R E S E N T E**

En mi calidad de presidente de la comisión de titulación de esta unidad y como resultado del análisis realizado a su trabajo titulado:

**EL APJE COOPERATIVA COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER LAS
HABILIDADES SOCIALES EN LOS NIÑOS DE PREESCOLAR.**

OPCIÓN: PROYECTO PEDAGOGICO

A propuesta de la asesora, **MTRA. TERESA DE JESUS PEREZ GUTIERREZ**, manifiesto a usted que reúne los requisitos académicos establecidos al respecto por la institución.

Por lo anterior se dictamina favorablemente su trabajo y se le autoriza a presentar su examen profesional, de la Licenciatura en Educación Preescolar.

EL JURADO QUEDARÁ INTEGRADO DE LA SIGUIENTE MANERA

JURADO	NOMBRE
PRESIDENTE	MTRA. CYNTHIA MELENDEZ PEREZ
SECRETARIA (O)	MTRA. TERESA DE JESUS PEREZ GUTIERREZ
VOCAL 1	MTRA. MARIA LETICIA CASTILLO GONZALEZ
VOCAL 2	MTRA. AUREA RAMOS SANCHEZ

ATENTAMENTE
EDUCAR PARA TRANSFORMAR




S. E. P.
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL
UNIDAD 094
CIUDAD DE MÉXICO CENTRO

MTRA. TERESA DE JESÚS PÉREZ GUTIÉRREZ
DIRECTORA DE LA UNIDAD 094 CENTRO

TJPg/jjc

Dedicatoria

Quiero dedicar principalmente este trabajo a algunas personas, quienes fueron mi inspiración y motivación en la realización y conclusión de este proyecto. Con todo mi amor y gratitud, este trabajo de se lo dedico a:

A mi madre. Quiero tomar un momento para agradecer desde lo profundo de mi corazón, este trabajo que se ha realizado no sería lo mismo sin tu amor y tu apoyo incondicional. Tu dedicación y sacrificio a lo largo de los años me han inspirado a seguir adelante y a dar lo mejor de mí, cada paso que doy en este camino es un reflejo de los valores que me enseñaste y el gran ejemplo que eres para mí.

A mi hijo. Gracias por ser mi mayor animador y por recordarme siempre la importancia de seguir mis sueños. Este trabajo es un reflejo de mi esfuerzo, pero también es un homenaje a ti, pues tu alegría y curiosidad me motivan a seguir en cada momento.

Agradecimientos

Hoy con estas sencillas palabras, quiero agradecer a todos los maestros que nos acompañaron en este camino, principalmente a la maestra Teresa De Jesús Pérez Gutiérrez, quien con sus conocimientos nos ayudó y orientó durante todo este trabajo.

También agradezco a todas aquellas personas, docentes, padres de familia y alumnos que he conocido a lo largo de mi carrera profesional, quienes me han inspirado y motivado a ser una gran maestra y mejorar cada paso de mi trayecto laboral.

Gracias a mis compañeras y amigas, quienes compartieron este trayecto conmigo y aportaron algo significativamente importante a lo largo de la carrera.

Índice de Contenido

Introducción.....	5
Capítulo I. Experiencia y Práctica Docente. Mis Saberes e Incertidumbres.....	8
1.1. Importancia de la Práctica Reflexiva.....	8
La Práctica Reflexiva como Estrategia de Mejora y Cambio.....	9
El Docente Investigador.....	10
La Observación Docente.....	11
1.2. Mi Experiencia Formativa y Mi Práctica Docente.....	13
1.3. Incidente Crítico y Situación Problemática.....	18
¿Qué es un Incidente Crítico?.....	18
Incidente Crítico Identificado.....	20
Importancia de la Educación Socioemocional.....	21
propósitos de la Investigación.....	23
1.4. Vinculación Curricular y Transversalidad del Objeto de Intervención.....	23
¿Cómo se Pueden Alcanzar los Fines de la Educación?.....	24
Organización del Programa Educativo.....	25
A. Lenguaje y Comunicación.....	25
B. Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.....	26
C. Artes en Preescolar.....	28
D. Educación Socioemocional.....	30
Transversalidad.....	30
1.5. Plan de Acción y Desarrollo del Proyecto de Intervención Socioeducativa.....	32
La Investigación-Acción.....	32
Plan de Acción.....	33
A. Fase de Sensibilización.....	35
B. Fase Comunitaria o Socioeducativa.....	36
C. Fase de Intervención Pedagógica.....	37
Capítulo II. Referentes Teóricos Vinculados al Incidente Crítico.....	40
2.1. La Zona de Desarrollo Próximo y su Utilidad en la Educación Preescolar.....	40
¿Qué es la Zona de Desarrollo Próximo?.....	40
La Zona de Desarrollo Próximo y su Importancia en la Educación.....	41
La Ayuda de los Compañeros en la ZDP.....	42
La Evaluación de las Habilidades de los Niños.....	44
2.2. Importancia de la Educación Socioemocional en el Nivel Preescolar.....	45
Impacto del Contexto Educativo en el Aprendizaje de los Alumnos.....	48
2.3. Influencia de las Emociones en el Comportamiento y Aprendizaje de los Niños.....	50
Dimensiones de la Educación Socioemocional.....	51
1. Autoconocimiento.....	51
2. Autorregulación.....	52
3. Automotivación.....	53
4. Autonomía.....	53
5. Empatía.....	54
6. Trabajo en Equipo.....	54

Capítulo II. Fundamentación y Diseño de la Intervención Pedagógica.....	56
3.1. Ambientes de Aprendizaje y Proyectos Pedagógicos de Aula.....	56
Ambientes de Aprendizaje.....	56
Ambientes de Aprendizaje Lúdicos e Innovadores.....	58
Proyectos Pedagógicos de Aula.....	60
3.2. Diseño de Proyectos Pedagógicos de Aula.....	62
3.3. Evaluación de los Aprendizajes en Preescolar.....	76
Formas de Evaluar los Aprendizajes en Preescolar.....	79
3.4. Conclusiones.....	80
Alcances y Confirmaciones.....	81
Limitaciones de Estudio.....	82
Anexo I. Planeaciones. Desarrollo de Situaciones de Aprendizaje.....	83
• PPA 1. Conociendo las Habilidades de los Animales.....	83
• PPA 2. Un Mundo de Emociones.....	91
• PPA 3. Un Parque de Diversiones.....	97
• Herramientas Digitales.....	103
Instrumentos de Evaluación.....	105
Referencias.....	107

Introducción

Desde hace algunos años se han venido trabajando nuevas metodologías de aprendizaje que nos invitan a poner mayor atención a todas las necesidades de los niños, esto enfocándonos no solamente a aspectos cognitivos, sino en el desarrollo integral del niño, viendo a este como una persona capaz de pensar y hacer por sí mismo, pero también como un ser que siente, que puede expresarse y que experimenta sentimientos y emociones que influyen directamente en sus procesos de aprendizaje.

Por este tipo de investigaciones y metodologías actualmente tan importantes, a lo largo de este trabajo se pretende dar a conocer la importancia que tiene el aspecto socioemocional en los niños de preescolar y en la adquisición de aprendizajes y el desarrollo de múltiples habilidades que, si son favorecidas desde edades tempranas nos ayudarán a poner algunas bases sólidas que serán totalmente funcionales para el resto de la vida de todos nuestros alumnos.

El problema que abordamos en esta investigación se identificó mediante la metodología del incidente crítico de Rebeca Anijovich, con la cual se pudo reflexionar sobre nuestra propia práctica educativa y algún incidente que más llamo nuestra atención y por lo mismo decidimos comenzar a trabajar ante las demandas que se nos estaban presentando, para poder responder de forma asertiva y con mejores bases pedagógica.

Principalmente, esta investigación se inició en un contexto de pandemia, en donde nos encontrábamos en confinamiento y por ello, fue necesario retomar experiencias educativas de años pasados, sin embargo, posteriormente, al regresar de nuevo a nuestras aulas de clase comenzamos a trabajar con la metodología de investigación-acción y esto nos permitió ir avanzando en la investigación y darle continuidad a este Proyecto de Acción Pedagógica, el cual, tiene como objetivo dar a conocer la importancia que tiene la educación socioemocional en niños de preescolar y además muestra algunas herramientas y estrategias que podemos implementar como docentes para desarrollar estas habilidades en nuestros pequeños y que sus aprendizajes sean más funcionales y significativos para ellos.

Esta investigación se presenta en tres capítulos, siendo el primero, el capítulo inicial que nos permite comprender cómo se encontró nuestra problemática, qué importancia tiene el hecho de que los docentes aprendamos a cuestionar lo que hacemos en el aula y nuestro desempeño diario, además nos permite conocer bajo qué contexto se realiza la investigación, cuáles son sus objetivos, qué pretendemos alcanzar, cómo lo vamos a lograr, qué metodologías estaremos trabajando y qué modelo educativo estaremos utilizando.

Así mismo, en el primer capítulo hacemos mención de la importancia que tiene la transversalidad en nuestras actividades diarias con los niños, esto teniendo en cuenta que es mejor diseñar oportunidades de aprendizaje en donde los niños puedan poner en juego todos sus conocimientos y habilidades, sin la necesidad de ir trabajando día con día una asignatura o campo formativo, sino más bien creando espacios en donde ellos mismos puedan resolver problemas poniendo en juegos sus habilidades de lenguaje, herramientas de conteo, su pensamiento creativo, sus habilidades socioemocionales y así mismo puedan ir adquiriendo bases para expresarse mejor en su medio social y natural.

Durante el segundo capítulo, se habla sobre algunas investigaciones que han realizado algunos autores sobre la importancia del aprendizaje social, la zona de desarrollo próximo y la importancia de la educación socioemocional en la edad preescolar, esto enfocando nuestra investigación en aquellos autores que nos permiten sustentar nuestras ideas sobre cómo impactan las emociones y el contexto del niño en su desarrollo y aprendizaje, con el fin de que juntos podamos dar a conocer por qué es importante contemplar todos los aspectos que influyen en el desarrollo de los niños y de las personas.

De igual forma, se describen las dimensiones con las que estaremos trabajando a lo largo del proyecto, estas son el autoconocimiento, la autorregulación, la automotivación, la autonomía, la empatía y el trabajo en equipo; considerando que estas dimensiones nos ayudarán a estructurar aquellas habilidades que deseamos que los alumnos vayan dominando durante su educación preescolar y la oportunidad que se les brinde para compartir con otros en situaciones reales.

Por último, en el tercer capítulo, después de revisar lo que dice la teoría se propone como estrategia general de trabajo el diseño de Ambientes de Aprendizaje y los Proyectos Pedagógicos de Aula, con el objetivo de diseñar actividades acorde a las demandas e intereses de los propios alumnos y considerando su forma de aprendizaje y las características de su edad, por ello, se menciona la importancia que tiene el espacio áulico, la preparación de espacios, el acomodo y selección de materiales y el rol que se espera que puedan desempeñar tanto docentes como alumnos en dichos espacios.

En este mismo apartado, se explica cómo se diseñaron nuestros 3 Proyectos Pedagógicos de Aula, los cuales se diseñan considerando a los mismos alumnos con los que estamos trabajando y se planean para que cada uno de ellos tenga por lo menos dos meses de duración, en los cuales, los docentes tienen la oportunidad de diseñar actividades que le permitan a los alumnos desarrollar diferentes habilidades y conocimientos importantes para su vida.

Antes de finalizar el capítulo tres, se habla de la importancia que tiene la evaluación en el nivel preescolar y cómo debemos realizarla de forma continua para que gracias a ella los docentes puedan ir evaluando lo que el alumno va aprendiendo durante el proceso de los proyectos, además, hacemos mención de una evaluación formativa que busca que tanto docente, como alumnos, tengamos la oportunidad de ir mejorando nuestros procesos de aprendizaje y las herramientas que vamos utilizando.

Para finalizar, podemos ver el último inciso de la investigación y cerramos con una reflexión de dicho proyecto, en donde podemos evaluar el alcance de nuestra investigación, cuáles fueron los aprendizajes y las modificaciones que le pudimos hacer a nuestras prácticas y en general qué competencias y saberes desarrollé.

En la parte final, se encuentra un anexo con las actividades diseñadas durante los tres proyectos pedagógicos de aula y las herramientas digitales que se crearon con el fin de que los alumnos tuvieran nuevas oportunidades para expresarse y conocer sobre sus emociones y las de los otros, concluyendo con la reflexión final de la investigación.

1.1. Importancia de la Práctica Reflexiva

En la actualidad, estamos atravesando por cambios radicales que nos obligan a aprender a actuar rápidamente ante las adversidades que se nos presentan, este nuevo entorno social nos está exigiendo alumnos y docentes que seamos capaces de buscar nuevas soluciones a las problemáticas que nos rodean, personas respetuosas, responsables, tolerantes, más competentes, que sepamos trabajar en colaboración con otros y sobre todo que seamos personas con un pensamiento innovador, divergente, creativo y reflexivo, todo esto con el fin de que todos contribuyamos en el desarrollo de un mundo mejor, con mejores posibilidades de vida, mejores niveles de educación y con mejores recursos.

Para lograr que nuestras futuras generaciones de alumnos adquieran estas habilidades, es muy importante voltear a ver nuestras prácticas de enseñanza, lo que estamos haciendo hoy en día con los alumnos, lo que les estamos enseñando y cómo lo estamos haciendo, qué áreas se están favoreciendo y con qué objetivos, de esta forma, lograremos identificar qué nos hace falta como docentes, cuál debe ser nuestro papel para lograr que nuestros alumnos estén capacitados para enfrentarse a este mundo cambiante y así mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se da en las aulas de clase con ayuda de nuevos enfoques pedagógicos, nuevas metodologías y nuevas estrategias de trabajo.

En este aspecto, el docente es un mediador que tiene un papel de suma importancia en el desarrollo de diversas competencias en los niños, por ello debemos utilizar algunos instrumentos que nos permitan reflexionar sobre los acontecimientos del aula y sobre las situaciones didácticas que proponemos para alcanzar dichos objetivos de aprendizaje en cada alumno, estos instrumentos nos ayudan a narrar y contar de diferentes formas nuestras prácticas de enseñanza para que podamos identificar en qué aspectos debemos trabajar y cuáles son las principales problemáticas que se detectan en el ambiente áulico, problemas que si no son atendidos pueden desfavorecer y obstaculizar el aprendizaje de nuestros niños.

La práctica reflexiva como estrategia de mejora y cambio

Después de analizar algunos factores que están limitando el desarrollo de competencias tanto del alumnado, como del docente, se evidencia la necesidad de realizar algunas modificaciones en nuestra práctica profesional, para ello se propone utilizar el paradigma crítico-reflexivo dentro del aula buscando que los docentes cuestionemos nuestro actuar, observemos puntos de mejora y analicemos qué otras alternativas y estrategias podemos utilizar para favorecer el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos, en este caso la reflexión nos ayuda a visualizar factores que no estamos viendo con claridad y que si no se modifican podrían impedir el desarrollo de habilidades y aprendizajes en el alumnado.

Algunos de los dispositivos que se proponen para ayudar al docente en este proceso de reflexión y análisis son los diarios del profesor, las grabaciones de clases, visitas a las aulas de otros profesores, intercambio de opiniones y estrategias entre el colegiado, el registro de incidentes críticos y la narrativa de nuestra experiencia, estos instrumentos nos ayudarán a reflexionar en un momento adecuado sobre alguna situación que despierta nuestro interés y requiere de un espacio de diálogo y reflexión interno para mejorar nuestra práctica.

La reflexión que realicemos de alguna situación que se presente en el aula, nos permitirá poner en duda nuestra forma de actuar, de resolver problemas, nuestra capacidad para formularnos preguntas indagadoras y además nos ayudará a confrontar nuestras creencias y actitudes que en ocasiones realizamos de forma mecánica como parte de nuestra experiencia laboral.

De esta forma comenzamos a cuestionar lo que realizamos día con día y visualizamos factores que han sido poco favorecedores para el aprendizaje de nuestros alumnos, pero que, sin embargo, siempre habíamos realizado sin tener presente que no eran elementos que ayudaran en el desarrollo cognitivo de los niños.

Claramente como hemos podido ver la práctica reflexiva nos ayuda a visualizar aquellas problemáticas que se pueden presentar dentro del aula, pero ¿por qué es

importante reflexionar sobre nuestras prácticas de enseñanza?, ¿en qué nos puede ayudar este ejercicio de reflexión y análisis? Según Domingo y Gómez (2014:11) reflexionar no es dar vueltas a nuestras propias ideas, sino más bien es analizar nuestra experiencia en un proceso de retroalimentación que nos permita aprender y progresar. Con lo anterior podemos conocer la importancia de la reflexión docente, de cuestionarnos y de buscar siempre puntos de mejora y áreas de oportunidad que podemos trabajar en nosotros mismos.

Entonces, es importante tener en cuenta que la reflexión nos exige un espacio de autoevaluación constante, evaluaciones que nos invitan a mejorar y a aprender desde nuestras propias prácticas con el objetivo de que sepamos qué hacer y cómo actuar si se nos vuelve a presentar una situación inesperada o algún incidente crítico en futuras clases, por ello varios autores hacen mención de la importancia que tiene la investigación y la observación de un docente, ya que estos son elementos primordiales que nos ayudarán a identificar puntos de mejora y transformación en nuestra propia práctica.

El docente investigador

Como maestros muchas veces encontramos dificultades que nos limitan a poder realizar nuestra práctica profesional, limitantes que son compartidas por otros colegas, sin embargo, aun cuando son compartidas con muchos docentes no se encuentran la soluciones a los problemas y esto se debe a que estamos trabajando con personas y con una sociedad que se encuentra en constante cambio. Por ello, como maestros no podemos permitirnos entrar en un estado de estabilidad que nos limita a actualizarnos y comprender de una mejor manera nuestra labor.

Nuestro trabajo debe ayudarnos a ir creciendo poco a poco y esto solo podremos lograrlo si con el tiempo transformamos nuestras prácticas, con el objetivo de encontrarle una respuesta a todos nuestros problemas, intentando comprender a nuestros alumnos y todo su entorno social.

Ser maestro parece ser una labor sencilla, porque muchas veces es ignorada toda la labor que hay detrás de un grupo, que aparentemente se ve tranquilo. No se trata

de llegar a imponerles a los alumnos planes de trabajo, reglas de clase y formas de construir su aprendizaje; también es importante conocer lo que están pasando, observar que dificultades tienen para aprender, entender si hay patrones de conducta que nos estén impidiendo alguna actividad realizada en el aula, reflexionar sobre nuestro trabajo para saber si lo estamos haciendo de la mejor manera y cómo podemos mejorar.

La investigación en el aula nos proporciona herramientas para tener una mejor observación, reflexión y comprensión en nuestra realidad educativa; si queremos mejorar la educación de nuestros alumnos con una intervención de calidad necesitamos comprenderlos y entender los factores que limitan dicho proceso.

La investigación educativa es un proceso de construcción de conocimientos que implica apoyarse de teorías de diferentes especialistas y teóricos, ya que estas nos dan herramientas para reflexionar y tomar lo que nos sirve para llevarlo a la práctica, buscando una solución a los problemas en el aula.

La necesidad de que los maestros seamos investigadores se debe a que nosotros al formar parte del contexto estudiado podemos analizar y observar cuáles son los factores que hace falta modificar y transformar para entender la realidad educativa e ir mejorando constantemente, de esta forma los maestros podemos narrar, describir y reflexionar sobre lo que realizamos y así mejorar nuestras futuras intervenciones.

La observación docente

La observación en el ámbito educativo es el proceso mediante el cual los docentes podemos recabar datos importantes sobre algunos factores que influyen en el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos; gracias al proceso de observación que realizamos podemos conocer cuáles son los intereses y necesidades del alumnado y así desarrollar mejores estrategias y planeaciones de trabajo.

La observación nos permite entender algunas de las acciones del alumnado, además de ser una vía que nos permite mejorar en nuestra práctica y retroalimentar constantemente el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo dentro

del aula. La observación puede ser utilizada como una herramienta que nos ayuda a comprender la realidad que vive cada uno de nuestros alumnos y así recolectar información que nos ayude a crear situaciones didácticas acorde con las necesidades de los niños. También puede ser utilizada como estrategia metodológica para el proceso de investigación, de esta forma observamos las problemáticas que se están presentando dentro del aula y cómo podemos abordarlas para favorecer el aprendizaje de todos.

Como maestros podemos utilizar herramientas para registrar la información que observamos, así mismo podemos grabar nuestras clases y posteriormente ir analizando lo que se realiza y reflexionando cómo podemos mejorar y cuáles son los errores que debemos evitar.

Gracias a la observación podemos:

- Adaptar y diseñar actividades que favorezcan el aprendizaje de los niños.
- Vincular los contenidos curriculares con las necesidades del alumnado.
- Podemos contestar a las preguntas de qué enseñar y cómo enseñar.
- Entender el contexto de la escuela, su comunidad y el aula.
- Entendemos quiénes son los estudiantes y de qué forma se les facilita aprender.
- Comprender el porqué de las acciones y el interés o desinterés de los niños.
- Mejorar nuestras prácticas de enseñanza.
- Encontrar mejores respuestas ante problemáticas que se presentan con más frecuencia.
- Reflexionar sobre nuestro papel en el aula.

Gracias a estas estrategias e instrumentos que utilizamos para reflexionar y entender nuestras prácticas de enseñanza, es posible que identifiquemos factores que nos ayuden a mejorar en cada aspecto de nuestra labor. En este sentido, la observación es una herramienta que nos permite encontrar factores y limitantes que van afectando el aprendizaje de los alumnos, factores que no necesariamente

son cuestiones físicas o materiales, sino que también pueden depender del trabajo que realiza el docente dentro del aula.

Una de las principales herramientas de reflexión es, la narrativa docente, instrumento que nos permite entender cómo iniciamos nuestra vida laboral, qué aspectos han influido en ella y cómo hemos trabajado algunos aspectos de enseñanza con nuestros alumnos en determinados momentos, por ello considero importante la utilización de esta herramienta para comenzar a investigar mi propia práctica docente y lo que he realizado a lo largo de mi carrera laboral.

1.2. Mi Experiencia Formativa y Mi Práctica Docente

Durante estos tres años que tengo de experiencia laboral, he tenido la oportunidad de trabajar con distintas maestras y niños con características totalmente diferentes, he intercambiado ideas y planes de trabajo utilizando distintas metodologías de enseñanza que me han sido de gran utilidad al momento de planear y buscar estrategias de aprendizaje que motiven a mis alumnos a aprender y adquirir aprendizajes funcionales y significativos.

Para mí, ser docente es un reto y una responsabilidad muy grande, ya que requiere de un compromiso continuo por aprender y reflexionar siempre sobre nuevas cosas que me ayuden a mejorar el papel que desempeño dentro y fuera del aula. Sin embargo, considero que es una profesión que me motiva a aprender y a estar actualizada en cada momento, así mismo me da la oportunidad de replantear día con día mi trabajo y me presenta continuamente desafíos inesperados que me hacen salir de la rutina, pues esos retos me han dejado mayores aprendizajes.

Antes de comenzar la pandemia el trabajo presencial dentro del aula era principalmente realizar juegos y actividades de aprendizaje que incluyeran el movimiento, esto porque me encontraba trabajando con niños de maternal, a los cuales les es mucho más fácil y llamativo realizar juegos en donde puedan seguir trabajando sus habilidades motrices; por ello la metodología de trabajo estaba apoyada en el juego y la exploración libre, también se realizaban actividades sensoriales y algunos trabajos que se debían hacer en hojas, no obstante aun

cuando trabajamos en hojas no realizábamos planas ni trabajos que se tornaran aburridos y estresantes para los niños. Como principal proyecto de la escuela tenemos actividades basadas en las emociones de los niños y es por esto, por lo que favorecemos el aprendizaje con actividades que motiven a todo el alumnado.

Cuando inició la pandemia comenzamos a trabajar con clases virtuales vía Zoom, al inicio esta situación se nos presentó como algo desconocido y hasta poco funcional, teníamos muy en claro que no iba ser posible realizar las mismas cosas que se hacían en la escuela, por cuestiones de material, falta de apoyo de los padres de familia, poca capacidad de atención al estar sentados frente a una computadora y algunos otros factores que como maestras teníamos que comenzar a manejar y dominar.

Como personal docente comenzamos a buscar videos que nos ayudaran a descubrir todas las herramientas de la plataforma, buscamos aplicaciones de juegos educativos, nos capacitamos en la utilización de herramientas digitales, aprendimos a realizar videos, animaciones y a realizar presentaciones simulando nuestro salón de clases; gracias a todo nuestro interés por lograr captar la atención de nuestros niños y lograr un buen proceso de enseñanza-aprendizaje comenzamos a realizar presentaciones para las clases y seguimos trabajando con juegos; en este caso pedíamos el apoyo de los padres de familia y si teníamos que trabajar con colores o figuras pedíamos que ocultaran objetos o recortes en los lugares que nosotros les indicábamos y el juego se realizaba de igual manera apoyando los procesos cognitivos y motrices de los niños.

Para seguir favoreciendo las habilidades sociales se agregaron actividades en donde se pudieran ver videos de valores, situaciones de intercambio de opiniones, control de emociones y algunas otras habilidades que tenían que ser trabajadas aun en estas circunstancias, además se realizaban talleres de arte, música, ciencia y cocina para seguir motivando a lo pequeños teniendo en cuenta sus intereses.

Esta experiencia con el trabajo en línea nos demostró que los niños tienen muchísimas más habilidades, en mi caso tuvimos que comenzar a trabajar con otros temas que no estaban en la guía que nos brinda la escuela, pues los niños

dominaban muy bien los contenidos que se nos solicitaban, sin embargo los padres de familia tenían que ver que se seguían trabajando temas nuevos y se nos ocurrió la idea de realizar proyectos en donde los niños favorecieran su lenguaje, sus conocimientos cognitivos y sus habilidades sociales al poner realizar un show de talentos y un receta de cocina con ayuda de un familiar que ellos quisieran.

Estas actividades no incorporaron más contenido para los niños, pero propiciaron que ellos siguieran fortaleciendo lo que se había trabajado durante el ciclo escolar y fueron actividades que los motivaron y en donde pudieron aprender de forma divertida en compañía de algunos miembros de sus familias.

En cuanto al vínculo afectivo, logramos crear un ambiente armónico, de confianza y respeto, los niños nos contaban con toda libertad situaciones personales o alguna anécdota de lo que les había sucedido en su fin de semana o algún otro día, si en ocasiones las maestras u otros compañeros teníamos problemas por fallas en el internet y nos desconectábamos un momentos, los niños se percataban de la ausencia de alguien y de inmediato preguntaban qué había pasado; los padres de familia participaban en todas las actividades, comentaban con nosotras sus inquietudes, nos decían cuando una actividad les parecía agradable y nos mencionaban cuando los niños pedían realizar alguna actividad de lo que habían aprendido durante las clases.

El trabajo con el personal directivo fue muy bueno, nos revisaban con tiempo las clases, nos retroalimentaban después de ver las grabaciones de alguna actividad, nos sugerían actividades de otras compañeras que habían sido un éxito en sus grupos y realmente fueron de mucha ayuda en el conocimiento de nuevas plataformas de educación.

Las problemáticas que hasta el momento he enfrentado derivan de los materiales que se nos brindan como modelos educativos, pues en la escuela se trabaja con una guía muy básica que en ocasiones pareciera que nos ofrece rúbricas que los directivos quieren que sigamos al pie de la letra, sin contar que no todos los niños tienen los mismos logros de aprendizaje y que incluso estos pueden ser superados

por todos los estímulos que reciben los niños día con día en sus contextos cotidianos.

En lo particular me gusta trabajar con los modelos de la SEP porque los conozco y he realizado planeaciones que van enfocadas con los aprendizajes esperados que se nos presentan, cuando nos solicitan realizar planeaciones leo con detenimiento los aprendizajes esperados y observo cuáles puedo abordar en mis actividades, siempre tengo en cuenta lo que les interesa a los niños y qué metodología de trabajo disfrutan más, por ejemplo, los juegos, actividades de exploración, investigación, actividades sensoriales, rítmicas, dramatización de cuentos, etc.

De forma presencial la rutina de trabajo está muy establecida y se tiene 1 hora destinada para actividades pedagógicas en la materia de español y 30 minutos para clases de inglés, además de talleres de arte, música, psicomotricidad, happy habits, cofre de las emociones, recreo y hora del lunch que se distribuyen en distintos días de la semana y horarios específicos. De forma virtual los días lunes, miércoles y viernes teníamos clases tres horas, 50 minutos de inglés, después un descanso de 10 minutos, al terminar ese tiempo se comenzaba con una clase de 40 minutos con actividades de psicomotricidad, cofre de las emociones o happy Friday, según el día en el que estuviéramos; acabando esas dos clases los niños comían su lunch y podían prender micrófonos, enseñarnos algún juguete, contar un cuento, pedir una canción o platicar lo que quisieran con sus compañeros o nosotras; y por últimos se tenía la clase de español.

Durante todas las clases virtuales se utilizaron materiales que los niños tuvieran en casa como cucharas, bloques, juguetes pequeños, vasos, canastas, calcetines, palos de escoba, recipientes pequeños, plumones y a veces también hacíamos utilización de celulares, tabletas o la computadora, puesto que realizábamos juegos en Kahoot, Boom Cards, Educatina o juegos que realizábamos en presentación PPT.

Así mismo también nos ayudábamos de recursos digitales como videos o cuentos de YouTube, realizábamos animaciones en la pantalla, vídeos con asambleas de otros grupos y procurábamos tener el material nosotras para realizar las actividades

junto con los niños y que ellos pudieran observar el procesamiento y una alternativa que ellos también podían utilizar, también nos gustaba mucho realizar adivinanzas, describir a algunos compañeros, dibujar en la pantalla de Zoom y formar frases o historias con pictogramas o fotos de los propios niños.

Actualmente hemos comenzado a trabajar de forma presencial con pocos niños y hemos observado que a algunos si les ha costado separarse de sus padres, pero también vemos a niños que quieren ir todos los días para poder jugar con sus amigos; un factor con el que seguimos trabajando es el los hábitos del lavado de manos, la utilización del gel antibacterial, el uso correcto del cubrebocas y un poco contradictorio el no compartir en estos momento nada con nadie, lo cual les envía a los niños un doble mensaje, el de no compartir juguetes, no prestar material.

Finalmente, puedo decir que mi formación académica me ha ayudado a ir comprobando las teorías que he revisado durante cada cuatrimestre, he podido mejorar mi práctica dejando de lado las enseñanzas tradicionales y mitos con los que llegué y que muchas personas tienen por falta de conocimientos teóricos. Lo aprendido teóricamente me permite reflexionar cada vez que se me presenta una situación un poco complicada con algún pequeñito, gracias a las metodologías y estrategias que diseñamos en las materias de la carrera he descubierto nuevas situaciones de aprendizaje y sobre todo nuevas habilidades de los niños que en ocasiones se dejan de lado por atender únicamente el área cognitiva de estos.

Mi formación me ha motivado a aprender e investigar sobre todo lo que me sucede, me he vuelto más analítica en las actitudes y expresiones del niño, reconozco sus individualidades, intereses, gustos, necesidades, estilos de aprendizaje y trabajo para generar estrategias individuales que favorezcan el aprendizaje de cada niño que tengo en el aula.

La pandemia me dejó muchos aprendizajes, no solo en el dominio de tecnologías y aparatos electrónicos, sino también a desarrollar una actitud más empática hacia con los niños, los padres de familia y compañeras de trabajo, pues aprendes a escuchar y a entender las dificultades tan diversas que se nos están presentando a todos en este momento. Mi desempeño docente mejoró mucho durante este tiempo,

ahora tengo nuevos aprendizajes que podre poner en práctica de forma presencial dentro del aula ahora que regresemos poco a poco a las escuelas, estoy segura de que seguiré aprendiendo y modificando mis aprendizajes en el transcurso del tiempo, sin embargo, sé que cada paso que damos es un nuevo escalón lleno de aprendizajes y experiencias.

Después de esta narración y de reflexionar sobre mi práctica educativa, es importante ir identificando cuáles son las problemáticas a las que nos estamos enfrentando, qué factores debemos ir modificando y en dónde hay que mejorar para seguir favoreciendo el aprendizaje del alumnado, ante esto, primeramente, es importante identificar un incidente crítico, una situación problemática o una necesidad que encontremos dentro de nuestra aula, misma que nos invite a investigar y transformar lo que hacemos día a día.

1.3. Incidente Crítico y Situación Problemática

¿Qué es un incidente crítico?

Al reflexionar y analizar nuestras prácticas de enseñanza podemos encontrar algunas situaciones que limitan el aprendizaje de nuestros alumnos, factores que se nos presentan dentro del aula de manera inesperada y que nos invitan a pensar y a cuestionar nuestra labor; estos incidentes críticos nos llevan a buscar alternativas de solución ante las problemáticas que vivimos como profesores y a crear estrategias que nos ayuden a enfrentar tal situación, con el fin de seguir favoreciendo el aprendizaje y desarrollo de nuestros niños.

Por ello, gracias al papel investigativo que hemos realizado en este trabajo hemos podido identificar una situación problemática dentro de nuestras aulas, problemática que limita y obstaculiza nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje.

Durante mi experiencia laboral he podido observar que en las aulas de clase no se les da mucha importancia a las emociones de los alumnos, por lo regular siempre nos enfocamos en el aspecto cognitivo; en que aprendan a leer, escribir, contar, sumar, restar y otros temas que los maestros ponemos como principal objetivo de la educación, pues en las instituciones privadas en donde trabajamos siempre se

nos exigen resultados académicos que los padres de familia puedan observar con claridad en sus propios hijos.

Sin embargo, se han dejado de lado temas como el autoconocimiento, la autorregulación, la empatía, la automotivación, el trabajo en equipo, las habilidades sociales y la comunicación asertiva con otras personas, además de poner poca atención a las emociones que los niños manifiestan al interactuar en un ambiente que los reprime, les presenta retos que nunca habían enfrentado y que les causa un sentimiento de inseguridad al contestar algo de forma incorrecta o al equivocarse en una situación determinada.

Ante esta situación, es necesario reflexionar sobre lo que es el niño, cuáles son sus características según la edad en la que se encuentran, sus intereses, necesidades y habilidades a favorecer, así mismo es importante tener en cuenta que la educación que se les brinda debe favorecer su desarrollo integral, el cual implica tener en cuenta al niño es su totalidad y no favorecer únicamente algunas áreas del desarrollo.

Al adentrarnos al desarrollo integral del niño, específicamente a las edades que nos competen, podemos entenderlo mejor y así planificar actividades acorde a sus necesidades, pues si revisamos distintas teorías podremos ver la importancia del aprendizaje social y como al favorecer la educación socioemocional desde edades tempranas puede repercutir positivamente en el aprendizaje de todas las áreas curriculares y a lo largo de la vida escolar y social de los niños.

En el tiempo que llevo laborando, he podido reflexionar sobre mi propia práctica y ver que dentro de mi aula de trabajo no he implementado estrategias que favorezcan el desarrollo de las diferentes dimensiones de la educación socioemocional, gracias a este proceso de reflexión me he dado cuenta de que se han presentado incidentes críticos que demuestran que hace falta fomentar y desarrollar estas habilidades en los alumnos de preescolar y en los propios profesores de educación preescolar. Por lo anterior, a continuación, se narra un incidente crítico que me presentó dentro del aula de clases.

Incidente crítico identificado

Se realizó un Rally en equipos de 5 pequeñitos, cada equipo debía organizarse y escoger a un representante por cada una de las pruebas que debían superar en el juego, ganando un premio el equipo que lograra terminar de forma correcta todas las pruebas.

El incidente crítico se identificó al momento del juego, cuando un pequeñito comenzó a rendirse por no poder superar la prueba. Ethan decían **“Yo no puedo”**, **“Yo no sé”**, por lo que la maestra intervino diciéndole “Tú puedes Ethan, eres muy inteligente”, mientras el niño contestaba ¿En serio si puedo?, por lo que la maestra pidió que levantaran la mano los compañeros que creían que Ethan lo iba a lograr.

Con el apoyo de los compañeros se logró motivar al pequeñito, sin embargo, pudimos observar que son más los niños que presentan estas problemáticas y por lo tanto el aprendizaje se ve obstaculizado, por ello es importante cuestionarnos sobre ¿qué tanto influyen las emociones de los alumnos en su proceso de aprendizaje?, pues se observa que es necesario comenzar a trabajar con algunas dimensiones de la Educación Socioemocional para que el aprendizaje en todos los campos formativos se vea favorecido y que los alumnos se sientan motivados al momento de seguir aprendiendo y resolviendo distintas problemáticas a las que se enfrentan comúnmente.

En este sentido se identificó que los niños de preescolar presentan dificultades para reconocer sus aptitudes y habilidades, se sienten inseguros al realizar actividades que los sacan de su zona de confort y tienen miedo a equivocarse. Se observa que los niños no han aprendido a autorregular sus emociones y que en ocasiones el sentir miedo los limita al realizar algunas actividades. Ante ello he decidido que es necesario trabajar en los niños de preescolar algunas dimensiones de la Educación Socioemocional, por ejemplo: la autorregulación, el autoconocimiento, la automotivación, la empatía, el trabajo en equipo y la autonomía, debido a que no se incluyen suficientes actividades que favorezcan estas habilidades en los pequeñitos y no existe suficiente información que los profesores puedan tener de referencia para trabajar esta área con sus alumnos.

Con el análisis de esta situación didáctica, evidencie como en mi propia práctica educativa existen problemáticas que deben trabajarse con ayuda de la Educación Socioemocional y todo lo que esta engloba, todas sus dimensiones que ayudan al alumnado a sentirse seguros dentro del aula y que estos adquieran habilidades que puedan poner en práctica al resolver problemas que se les presentan de forma sorpresiva.

Después de detectar la problemática, comencé a buscar información en distintas fuentes y con diferentes profesores, información que me ayudó a comprender la importancia de estos factores y cómo los mismos van de la mano con el desarrollo de todos los conocimientos y habilidades que el niño tiene, pues me permiten ver al alumno de una forma holística y favorecer de esta forma cada área de su desarrollo.

Importancia de la educación socioemocional

Desde hace ya varios años se comenzaron a realizar investigaciones que plasmaban la importancia de las emociones en el ámbito educativo, estas como una herramienta que favorece el aprendizaje de los alumnos no sólo en la edad infantil, sino también a lo largo de toda su vida; con dichas investigaciones se logró que especialistas, pedagogos y docentes comenzaran a tomar en cuenta las emociones de los alumnos y observaron cómo estas pueden llegar a favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, además, se dio a conocer la importancia de un ambiente de aprendizaje que inspire confianza entre compañeros y maestros, ya que esto permitirá que los alumnos vayan adquiriendo mejores habilidades sociales que le favorezcan al momento de interactuar con otras personas y en la propia construcción de su aprendizaje.

A pesar de la gran cantidad de investigaciones que se han realizado y de poder encontrar la Educación Socioemocional actualmente en el currículum escolar, podemos ver que aún quedan muchas cosas sin saber, falta más información que apoye a los docente y padres de familia en este trayecto tan importante que hacen los niños de poder identificarse, reconocer sus emociones, saber cómo expresarlas y cómo esta construcción de sí mismo favorecerá el aprendizaje, la comunicación, el autoestima, la participación y la interacción con todos los individuos.

Como docentes tenemos la responsabilidad de conocer muy bien el tema del que le vamos a hablar a los pequeños y es imposible lograr que los alumnos se lleven un aprendizaje significativo si uno mismo como docente no es capaz de reconocer sus emociones e interactuar positivamente en su contexto laboral con sus compañeros de trabajo o con los alumnos. Con lo anterior, pretendo manifestar la importancia que tiene el que exista más material de apoyo sobre este tema, material que el personal docente pueda recuperar y utilizar al momento de planear actividades que permitan trabajar las dimensiones que abarca la Educación Socioemocional, siendo el maestro uno de los primeros modelos a seguir por parte de los alumnos.

Si actualmente se habla de que la educación debe ser significativa y funcional para la vida de los alumnos, entonces se debe ver como principal objetivo que el alumno aprenda primeramente a reconocer sus emociones y luego a autorregularlas, ya que estoy segura de que cuando exista una buena metodología y estrategias de apoyo ante este tema podremos lograr que exista menos acoso escolar, bullying, desconfianza ante sus propias capacidades y su potencial intelectual, también, podremos ver más compañerismo y una mejor mirada hacia lo que pensamos que es diferente a nosotros. Del mismo modo si queremos tener una mejor sociedad es evidente que tenemos que comenzar por este camino, pues cuando un alumno aprende a reconocer sus emociones y las de los demás será capaz de identificar lo que lastima al otro y se evitarán muchas acciones inadecuadas que hoy en día vemos en nuestro alrededor.

Pretendo que el personal docente y las familias tenga más información sobre la importancia de la Educación Socioemocional, para que se eliminen comentarios como “No llores, eso no es de fuertes”, “El que se enoja pierde”, “Los niños no tienen miedo”, etc., ya que este tipo de comentarios hacen que los alumnos refugien sus emociones sin saber cómo controlarlas y es por ello por lo que llegan a lastimarse o lastimar a otros; además busco que la sociedad educativa comprenda la importancia que tienen todas las emociones en el aprendizaje y desarrollo cognitivo de los alumnos, pues si estas son manifestadas correctamente pueden ser utilizadas como estrategia de aprendizaje dentro de nuestras aulas.

Propósitos de la investigación

Diseñar actividades y proyectos que favorezcan la apropiación de aprendizajes significativos y funcionales, en donde se puedan poner en juego todas las esferas del desarrollo, entre ellas la esfera socioemocional del niño.

- Reflexionar sobre mi práctica profesional con el fin de identificar puntos de mejora.
- Identificar los incidentes críticos que se presentan dentro del aula, buscando seguir favoreciendo el aprendizaje y desarrollo del niño.
- Distinguir las problemáticas que con frecuencia se presentan en el aula para buscar soluciones y estrategias de cambio que mejoren dichos aspectos.

Este trabajo se guía por el siguiente supuesto de acción:

La importancia de desarrollar las habilidades sociales de los niños a través de juegos sociales, al aprendizaje por modelaje y la metodología del aprendizaje cooperativo para trabajar las relaciones interpersonales y armónicas en el aula y facilitar el aprendizaje del grupo.

1.4. Vinculación Curricular y Transversalidad del Objeto de Intervención

El trabajo que se ha realizado hasta ahora está guiado por el nuevo modelo educativo: Aprendizajes clave para la educación integral, este tiene en consideración el contexto actual en el que estamos viviendo y cuáles son las demandas que se nos están presentando como sociedad, qué habilidades se deben favorecer en los estudiantes y cómo se han venido trabajando los contenidos académicos a lo largo de varios años, mismos que han demostrado que aún faltan más modificaciones que nos permitan alcanzar los niveles de aprendizaje que se espera logren obtener nuestros alumnos al término de sus estudios.

Con el fin de mejorar la educación en México, en el año 2017 se da a conocer este nuevo programa que busca garantizar que todos los niños, niñas y jóvenes del país tengan acceso a una educación de calidad, inclusiva y equitativa que les permita desarrollar competencias, conocimientos y habilidades funcionales para enfrentarse

y desenvolverse de manera adecuada en sociedad, esto permitiendo que todos tengan acceso a la educación con las mismas condiciones, sin importar la región en donde vivan.

Ante esto se habla de una educación integral que tenga en cuenta las necesidades individuales de los niños y que le permita que todos aprendan lo que les interesa, lo que necesitan y contenidos que les sean funcionales para desarrollarse plenamente a lo largo de su vida, apropiándose de aprendizajes y conocimientos significativos, relevantes y útiles.

Con el objetivo de mejorar y transformar el país, se comienzan a articular todos los niveles de educación básica y media superior, con el fin de que los docentes identifiquen qué es lo que se debe trabajar en cada grado y cómo esos aprendizajes favorecerán el desarrollo de otros posteriormente, esto nos ayuda a trabajar en equipo para lograr un fin común, que según la SEP (2017:215) es lograr que los alumnos desarrollen todo su potencial y las habilidades que verdaderamente necesitan para resolver problemas, es por ello por lo que en cada nivel se da un perfil de egreso en donde se describe las competencias que el niño ha de haber adquirido al terminar cada nivel educativo y se les da a los docentes una mejor idea de cómo van a ingresar los niños al próximo nivel educativo.

Una de las características principales de este modelo educativo es que es flexible y se utiliza como un instrumento que apoya y guía la labor docente, permitiendo que se realicen actividades y prácticas de enseñanza contextualizando los contenidos y valorando la diversidad de ideas, creencias, formas de vida y culturas del país.

¿Cómo se pueden alcanzar los fines de la educación?

Primeramente, el programa curricular pone de manifiesto que estos fines se alcanzarán en un ambiente cálido, motivador, respetuoso, con valores como el reconocimiento del otro, posibilidades de interactuar y de participar de manera activa en espacios dentro y fuera del aula, rescatando los aprendizajes previos de los alumnos y respetando los intereses que ellos tengan por aprender y qué aprender.

De igual forma se hace hincapié en mejorar las escuelas y fortalecer su autonomía y gestión para poder lograr los objetivos de la educación, entre las mejoras está el fortalecer la cultura del aprendizaje, emplear de manera óptima el tiempo escolar, fortalecer el liderazgo directivo, establecer alianzas provechosas para la escuela, poner en marcha la escuela de verano y la capacitación continua del profesorado.

Organización del programa educativo

Los programas de Educación Preescolar establecen que cada actividad que se les presenta a los alumnos puede ser motivo para crear y desarrollar aprendizajes, sin embargo, cada actividad estará favoreciendo más algún campo en específico. Estos campos formativos tienen la función de ordenar y visualizar de mejor forma los objetivos que desean obtener con los alumnos, siendo así una herramienta de apoyo para el docente. Cada campo formativo cuenta con aprendizajes esperados que el docente debe tomar en cuenta para lograr alcanzar los objetivos establecidos.

Teniendo en cuenta los objetivos de la educación en México, el programa se organiza en tres Campos de Formación Académica y tres Áreas de Desarrollo Personal y Social, mismos que se describirán a continuación enfocándonos en aquellos campos con los que nos apoyaremos para trabajar las habilidades sociales de los alumnos.

A. Lenguaje y Comunicación

Según el modelo educativo aprendizajes clave, el lenguaje se concibe como una actividad comunicativa, cognitiva y reflexiva mediante la cual se expresan, intercambian y defienden ideas; se establecen las relaciones interpersonales; se accede a la información y se participa en la construcción del conocimiento (SEP. 2017: 181). En ese sentido se pretende que los niños se acerquen al lenguaje oral y escrito a través de diversas prácticas del lenguaje y conociendo la importancia de este para comunicarse y poder expresar lo que uno necesita, le interesa y piensa.

En el desarrollo de este proyecto, nos interesa este campo por ser una estrategia que favorece la autorregulación y el trabajo en equipo, pues a través del lenguaje

los niños pueden aprender a manifestar sus emociones de distintas formas y con distintas personas.

Enfoque pedagógico

Este campo está enfocado en lograr que los niños mejoren su vocabulario, puedan expresarse utilizando oraciones más largas y precisas y además logre utilizar el lenguaje oral para comunicarse con una intención, es por ello por lo que se espera que en las escuelas se les brinden a los alumnos las oportunidades de interactuar, dialogar y cambiar de opiniones con sus compañeros, ya que de esta forma podrán ir reflexionando de qué manera pueden expresar lo que sienten, a quien decírselo, cómo decirlo y para qué hacerlo.

Además, hablando del lenguaje escrito y la lectura se espera que a partir de esta edad se les brinde la oportunidad de comprender con qué intenciones se escribe y se lee, puesto que de nada sirve enseñar por letras o sílabas, si lo que queremos es lograr que la lectura tenga un sentido y significado para los niños, así como lo es para los adultos alfabetizados.

Objetivos

- Fomentar que el estudiante sea más participativo o Buscar que el alumno desarrolle su capacidad de expresarse oralmente y que se integre a una cultura escrita.
- Usar el lenguaje de manera analítica y reflexiva o Utilizar el lenguaje para organizar su pensamiento y expresar lo que sabe o Que el alumno adquiera la confianza necesaria para expresarse y mejorar su capacidad para escuchar a los demás
- Desarrollar el gusto por la lectura o Que el alumno exprese sus sentimientos mediante el lenguaje oral o Lograr expresar enunciados más largos

B. Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social

Durante este campo se pretende que los alumnos tengan su primer acercamiento hacia algunos fenómenos y procesos naturales y sociales, desarrollando en ellos un

pensamiento crítico que les permita cuestionar todo lo que le rodea, ya que de esta forma podrán investigar y explicarse el mundo en el que viven y algunos factores que pueden dañarlo.

Así mismo se espera que los alumnos desarrollen su curiosidad, su imaginación y su interés por conocerse, conocer a otras personas y su ambiente en el que se desenvuelven, en este sentido pueden reconocer cuáles son sus derechos y obligaciones en cuanto al cuidado responsable de la naturaleza y la salud de uno mismo y de los otros.

Enfoque pedagógico

En este campo se espera que los niños tengan la oportunidad de interactuar directamente con distintos objetos, que tengan la posibilidad de observar, registrar y obtener información para encontrarle un sentido a lo desconocido.

En este sentido se valora que los niños se formulen pequeñas explicaciones, consideren posibles relaciones de causa y efecto y comiencen a reflexionar acerca de algunos fenómenos o procesos naturales y sociales.

En cuanto al cuidado de la salud, se pretende que los niños practiquen mejores hábitos de higiene y cuidado personal, esto mejorando sus estilos de vida, las formas de alimentarse, cuidarse y procurar la salud de los otros.

Objetivos

- Promover que el alumno despierte su curiosidad, imaginación e interés por aprender acerca de sí mismo y de las personas que lo rodean
- Reconocimiento de su historia y la de su familia o favorecer que los niños reconozcan sus derechos y aprendan a convivir con las demás personas
- Que el alumno reflexione y observe que cada cosa que hace tiene repercusiones en la naturaleza
- Promover los cuidados al entorno y la salud personal

- Reconocer algunos fenómenos del mundo que le permitan comprender lo que sucede en su entorno
- Que el alumno se interese por conocer a nuevos seres vivos para después compartirlo con sus compañeros
- Describir lo que observaron y lo que aprendieron para comparar información y enriquecer más sus conocimientos
- Adquirir actitudes del cuidado del medioambiente o Promover un estilo de vida saludable

C. Artes en Preescolar

Las artes son fundamentales para desarrollar el pensamiento creativo y favorecer la identidad de las personas, en este sentido estas nos permiten expresar de manera original ideas, pensamientos, sueños, experiencias, sentimientos y opiniones sobre lo que nos gusta o nos interesa dar a conocer o transmitir a los demás.

Entonces esta área pretende que los estudiantes desarrollen un pensamiento artístico y creativo que les permita conocer, resolver problemas de forma innovadora, respetar y convivir mejor con otras personas, ya que se favorecen valores fundamentales para la armónica y el respeto a la diversidad.

Enfoque pedagógico

De acuerdo con el actual modelo educativo, en el nivel preescolar el área de las artes está orientada en permitir que los niños tengan experiencias de expresión, apreciación, sensibilidad, espontaneidad, imaginación y creatividad, para que logren manifestar lo que sienten y piensan a través de la música, la danza, las artes visuales y el teatro. Así mismo se espera que a través de estas oportunidades puedan conocer algunos autores, obras muy famosas, lugares emblemáticos y distintas épocas.

Objetivos

- Proporcionar que el alumno se exprese a través de movimientos, sonidos o colores
- Brindar distintas formas de aprendizaje (visual, kinestésico, auditivo)
- Se espera que el estudiante valore y compare distintas artes locales, nacionales e internacionales
- Pretende que el estudiante desarrolle un pensamiento artístico que le permita disfrutar de las artes
- Permitir que el alumno utilice su imaginación y su creatividad para resolver problemas
- Que el alumno identifique manifestaciones artísticas de su entorno

D. Educación Socioemocional

Esta área del desarrollo espera que los estudiantes pongan en práctica herramientas que los ayuden a estar bien consigo mismos y con los demás, esto logrando controlar y manejar sus emociones y la relaciones con los otros, mismo que les permitirá sentirse motivados a alcanzar distintas metas y establecerse retos importantes a lo largo de su vida.

Enfoque pedagógico

En esta área se trabajan distintas dimensiones y habilidades socioemocionales que permiten que los estudiantes puedan ir adquiriendo mayor confianza en ellos mismo y en lo que pueden llegar a lograr; es así como va favoreciendo la autonomía, las capacidades para actuar de mejor manera ante situaciones sorpresivas, las capacidades para interactuar y relacionarse sanamente con otros y las habilidades que requieren para poder expresar ideas, sentimientos y emociones con otros.

Gracias a las experiencias de socialización los niños van adquiriendo mayores habilidades que le permiten participar, escuchar, compartir y empatizar con sus pares y con las demás personas que le rodea.

Objetivos

- Fomentar en los alumnos el respeto por los derechos
- Crear una educación transformadora que permita un mejor futuro para todos
- Dialogar sobre las emociones, saber identificarlas en uno mismo y en los demás y saber cuáles son sus causas.
- Ayudar a los alumnos a ser más afectivos
- Brindar herramientas para que los estudiantes se sientan bien consigo mismos
- Mejorar la convivencia humana
- Aprender a autorregular emociones y a resolver conflictos en forma pacífica
- Aprender a escuchar y respetar las opiniones de los otros
- Minimizar los conflictos emocionales que ponen en riesgo la integridad de las personas
- Desarrollar un sentido positivo de sí mismo
- Trabajar colectivamente
- Promover la confianza y la automotivación para creerse capaces de lograr sus metas

Transversalidad

Después de conocer y describir en qué consiste cada campo formativo y sus principales objetivos, puedo mencionar que el modelo al hablar de una educación integral pone de manifiesto que se deben favorecer cada una de las habilidades del niños, entre ellas sus capacidades y actitudes para trabajar y vivir en sociedad, por ello considero de gran importancia trabajar con el área de desarrollo personal y social de la educación socioemocional, ya que este me permitirá dar a conocer cómo las emociones y el aprendizaje social son una de las principales vías para favorecer las competencias de todos los niños y lograr alcanzar los objetivos de la educación en México.

Al trabajar con esta área considero que es posible favorecer todos los otros campos y los elementos curriculares, entre ellos el campo de lenguaje y comunicación, puesto que el sentirse bien y en confianza permite que los alumnos expresen y

tengan mejores oportunidades de interrogar, dialogar y comentar con otros temas de su interés. Así mismo se puede trabajar con el campo de Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social evidenciando las emociones que unos siente al ver los cambios que hemos propiciado en el ambiente y al favorecer la habilidades sociales al trabajar en equipo para mejorar nuestro entorno social y nuestra calidad de vida, por último trabajaré con el Arte, pues a través de esta los niños pueden manifestar emociones a través del baile y la pintura, pudiendo utilizarse esta como instrumento de autorregulación cuando sentimos enojo, miedo y tristeza y no sabemos cómo manifestarlo.

A continuación, se presenta una tabla que nos permitirá visualizar mejor cómo se logró realizar el ejercicio de transversalidad, para trabajar con estos elementos curriculares y el desarrollo de competencias socioemocionales en los niños de preescolar.

Tabla 1
Matriz de Transversalidad

Educación Socioemocional			
Nociones a Trabajar	Aprendizajes Esperados	Transversalidad	Aprendizajes Esperados Transversales
Autoconciencia: tomar conciencia de las propias emociones. Empatía: habla de sentir en, sentir desde dentro del otro. Capacidad de poder adoptar el rol del otro, conociendo y prediciendo sus sentimientos. Trabajo en Equipo: implica que los niños trabajen juntos para resolver problemas y construyan juntos su aprendizaje.	Autoconocimiento - Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta. Autorregulación - Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. - Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. Autonomía - Reconoce lo que puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando lo necesita. - Persiste en la realización de	Lenguaje y Comunicación Artes Exploración y Comprensión del mundo natural y	Oralidad - Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas. - Narra anécdotas, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas, con entonación y volumen apropiado para hacerse escuchar y entender. Expresión artística - Comunica emociones mediante la expresión corporal. Cuidado del medio ambiente

Tolerancia a la Frustración: ser capaces de mantener nuestro estado de ánimo, aunque se nos dificulte llegar a nuestras metas.	actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las. Empatía ○ Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona. Colaboración ○ Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo. ○ Propone acuerdos para la convivencia, el juego o el trabajo, explica su utilidad y actúa con apego a ellos.	Social	○ Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el medio ambiente.
--	---	----------------------	--

Entonces, después de poder encontrar algunos campos formativos con los que podemos ayudarnos para trabajar nuestro tema de interés, ahora es momento desarrollar un plan de acción en donde se mencionen y establezcan las actividades a realizar durante el siguiente tiempo.

1.5. Plan de Acción y Desarrollo del Proyecto de Intervención Socioeducativa

La investigación-acción

La Investigación-Acción es un método emprendido por muchos docentes para observar, reflexionar, auto-evaluar, comprender, y transformar sus prácticas educativas, esta estrategia de investigación nos ayuda a encontrarle un significado a nuestras problemáticas que se nos presentan día a día dentro del aula.

Este tipo de investigación implica que el maestro sea capaz de observar lo que a simple vista no se ve, y busque soluciones para mejorar en su labor. Transformar nuestras prácticas educativas no es una tarea fácil, por lo cual, la Investigación-Acción nos brinda la oportunidad de probar hipótesis que con el tiempo nos llevarán a la comprensión de los problemas en el aula, encontrando así soluciones más certeras.

“La investigación-acción es un proceso de espiral que consta de tres fases: (1) La planeación, que implica el reconocimiento de un aspecto; (2) La toma de decisiones;

y (3) La búsqueda de datos sobre resultados de las acciones emprendidas.” (Lewin, 1946).

Entonces podemos identificar que hay distintas fases que debemos seguir para realizar una buena investigación y un proyecto de intervención que nos ayude a mejorar nuestras prácticas y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Las fases de la investigación-acción se enlistan a continuación.

1. Reflexión Inicial
2. Planificación
3. Observación
4. Reflexión

El docente para poder investigar primero debe encontrar un problema dentro del aula, posteriormente debe ser capaz de cuestionarse y reflexionar sobre lo que está haciendo mal, de esta forma logrará un cambio que favorezca no solo su práctica, sino también la de sus otros compañeros de trabajo y los aprendizajes de sus alumnos.

Para que estas investigaciones puedan ayudar a otros colegas o investigadores que quieren estudiar los procesos de aprendizaje, el docente requiere instrumentos que le permitan, anotar, registrar, analizar y recopilar información que después podrá reflexionar para entender su contexto estudiado.

Plan de acción

Hasta ahora hemos podido reflexionar sobre nuestra práctica docente y encontrar en ella una problemática que ha estado afectando el desarrollo de habilidades, competencias y aprendizajes en los alumnos, hemos realizado la vinculación curricular para encontrar en la problemática aspectos en los que podemos trabajar y aprendizajes esperados con los que podemos ir mejorando dichas habilidades.

Con el fin de seguir avanzando en este proyecto, es momento de plantearnos las siguientes preguntas: ¿qué es lo que podemos hacer para solucionar el problema?

¿cómo podemos involucrar a la comunidad educativa, es decir, maestros, directivos y padres de familia? ¿qué talleres, cursos y pláticas se les pueden brindar a las personas que formen parte del proyecto? ¿cuáles son las estrategias que se utilizarán? ¿cómo se pretende favorecer las habilidades de los alumnos? y ¿cuál será la intervención pedagógica de la docente?

Para poder dar respuesta a estas preguntas es importante formular un plan de acción en donde podremos planear de mejor forma cómo se llevará a cabo el proyecto de intervención socioeducativa, informando a la comunidad educativa y sensibilizando a las personas sobre la problemática identificada y la importancia de trabajarlo de forma inmediata para seguir favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los objetivos del plan de acción son los siguientes:

- Planificar los tiempos, acciones, cursos y actividades que se realizarán durante el proyecto de Intervención.
- Identificar cuáles son las posibles acciones que se realizarán para generar un cambio significativo en el dominio de las habilidades socioemocionales en los niños y adultos.
- Buscar alternativas de solución y estrategias que nos ayuden en la transformación del problema.
- Diseñar proyectos pedagógicos de aula y actividades que nos ayuden a resolver el problema.

Por lo tanto, el conjunto de actividades que se propongan en este plan de acción tendrá la finalidad de lograr cambiar y transformar la situación problemática que se detectó en un momento inicial del proyecto, la cual tiene como principal propósito trabajar las dimensiones de la educación socioemocional en los niños de preescolar.

Al tener definidos cuáles son los objetivos de este plan, se sugiere planear las actividades dentro de tres fases importantes que nos ayudarán a establecer las actividades en tiempo aproximados y guiar nuestra actividad durante el desarrollo

del proyecto. Las fases del plan de acción se mencionan en los siguientes párrafos, explicando en qué consistirá nuestra intervención y qué acciones se llevarán a cabo.

A. Fase de sensibilización

En esta primera fase se pretende involucrar a personas de la comunidad escolar como maestros, directivos y padres de familia; el propósito es dar a conocer la problemática identificada, la importancia en el desarrollo de los alumnos e incluso en nosotros como personas adulta, así mismo demostrar cómo podemos ser factores importantes que apoyan, guiar y orientar a los niños en el reconocimiento y autorregulación de las emociones, así como también la importancia de estas competencias en nuestra vida social al interactuar con otros, resolver problemas y realizar actividades en equipo, actividades que posteriormente nos servirán al enfrentar retos en lugares concretos que nos encontramos fuera de la escuela.

Durante la fase de sensibilización se pretende que directivos, maestros y padres de familia estén enterados del proyecto de intervención socioeducativa que se realizará dentro de la escuela, como proyecto de mejora y estrategia de cambio que nos ayude a garantizarle a los alumnos un mejor desarrollo de todas sus competencias.

Para lograr lo anterior, primeramente, se invitará a los participantes a una presentación importante de lo que implica la educación socioemocional y la importancia de su implementación desde edades tempranas, sobre todo en este nuevo contexto en el que nos encontramos viviendo, y las problemáticas más mencionadas en nuestras comunidades, colonias y en general en todo el país.

Después se realizará una presentación en Power Point en donde se mencionará la problemática detectada, algunos incidentes críticos que se presentan dentro del aula y la justificación mencionando la importancia de intervenir como participantes en el desarrollo de los alumnos, ya que al ser parte de la comunidad más cercana a ellos podemos apoyarlos para seguir mejorando en cada área de su desarrollo.

También se mencionarán los objetivos principales del proyecto de intervención, la metodología utilizada, cómo se trabajará, los tiempos estimados para dicho proyecto y cuál será el papel de la docente en este proceso, que si bien busca favorecer

principalmente el proceso de enseñanza-aprendizaje dirigido hacia los alumnos, también es un trabajo importante para reflexionar y evaluar nuestro propio trabajo y mejorar dicha práctica laboral.

B. Fase comunitaria o socioeducativa

Durante el desarrollo de esta fase la docente buscará especialistas, profesionales y psicólogos que puedan nutrir mejor la información que se le brinda a la comunidad escolar, esto para que más personas se interesen en participar y difundir la importancia de la educación socioemocional.

Después de investigar en distintas fuentes, es posible encontrar asociaciones que brinden talleres, cursos, obras de teatro, pláticas y conferencias sobre el tema que nos interesa y las habilidades que se pueden favorecer en todas las personas implicadas en dicho proyecto, con el fin de adquirir mejores conocimientos y estrategias para aprender a identificar nuestras emociones, las de los demás y la forma adecuada de expresarlas y autorregularlas en situaciones que se nos presentan de manera sorpresiva.

Se pretende que las actividades que se realicen sean motivadoras, reflexivas, interesantes y que nos ayuden a comprender mejor la importancia del aspecto socio-afectivo como competencia indispensable en pleno siglo XXI en toda la sociedad, siendo la edad infantil la edad más adecuada para comenzar con el aprendizaje de todas estas habilidades y competencia.

El objetivo fundamental de esta fase es que los padres de familia, profesores y directivos puedan ayudar en la guía de los alumnos y que como comunidad estemos más preparados y capacitados para poder seguir trabajando por más generaciones con estos temas tan importantes, adecuando los aprendizajes a cada alumno y a sus necesidades individuales, pues sin duda la educación socioemocional es una área que se debe seguir tomando en cuenta para mejorar los conocimientos de los alumnos de forma significativa.

C. Fase de intervención pedagógica

Por último nos encontramos con el trabajo que estará enfocado especialmente en los alumnos, para ello se crean objetivos específicos, se trabaja con el currículo escolar y se hace de forma lúdica, divertida y motivante, ya que se tienen en cuenta las necesidades de los niños con los que se trabaja, su forma de aprender, su necesidad nata de movimiento y exploración y sobre todo los aspectos que nos interesan, el área socioemocional, en donde favoreceremos las interacciones con otros, el trabajo cooperativo, el intercambio de ideas, el aprendizaje entre pares y también las emociones, es decir, se generarán espacios de libre expresión y retos que impliquen que los niños puedan experimentar ciertas emociones de forma espontánea, para qué expresen cómo se sienten y lo que ven en los otros amigos.

De igual forma es importante que se implementen metodologías que nos ayuden a favorecer estas habilidades en los niños, para ello, se estará trabajando con el aprendizaje por modelaje, el aprendizaje cooperativo, el diseño de proyectos pedagógicos de aula y actividades que planeará la docente buscando que los alumnos logren identificar sus emociones, las de sus compañeros, aprendan a autorregularlas y expresarlas de forma adecuada, además de lograr que tengan confianza en sí mismos y sepan trabajar en actividades colectivas.

Según Carrillo (2001) el proyecto pedagógico de aula se fundamenta en la enseñanza activa partiendo de las necesidades de los alumnos y la escuela, con el fin de proporcionar una mejor educación en cuanto a calidad y equidad.

Así mismo, estos proyectos pueden favorecer el aprendizaje colectivo, responden a las necesidades de la sociedad actual y ayudan integrando y correlacionando distintas áreas del conocimiento para que el aprendizaje sea más significativo, funcional y duradero.

Teniendo en cuenta esto, se diseñarán proyectos pedagógicos de aula teniendo como referencia los aprendizajes esperados que aparecen en el modelo educativo actual “Aprendizajes Clave”. Los proyectos deberán responder a las problemáticas detectadas y favorecer las habilidades sociales de todos los participantes.

Para poder comprender mejor el desarrollo y el tiempo establecido para realiza dicho proyecto, a continuación, se presenta una tabla que estipula tiempos y actividades a realizar en cada fase del proyecto.

Tabla 2
Plan de Acción

Plan de Acción					
Fases	Objetivo	¿Qué se va a hacer?	¿Quién lo va a hacer?	¿Para quién?	Fecha
Sensibilización	Informar a directivos, docentes y padres de familia sobre el proyecto de intervención que se realizará, cuál es la problemática detectada y el propósito general del trabajo a realizar.	Se realizará una presentación PPT en donde se mencionará la problemática detectada y la importancia de intervenir para mejorar en dicho aspecto y seguir favoreciendo los aprendizajes de los niños. Esta presentación será dirigida a compañeros docentes, directivos y padres de familia.	Encargada del proyecto de intervención. Jazmin Martínez Velázquez.	Docentes Personal directivo Padres de Familia	Abril 2022
Comunitaria - Socioeducativa	Realizar talleres, platicas informativas, sesiones de dialogo y cursos online, en donde se pueda hablar sobre el tema que nos interesa difundir y cómo este influye en el aprendizaje cognitivo de los niños y adultos.	Se realizará un curso en línea MOOC UMA Mindfulness para regular emociones. Fundación Carlos Slim – taller sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales. Platica informativa con psicóloga especialista.	Especialistas Investigadores Psicólogos	Docentes Personal directivo Padres de Familia	Abril - Agosto 2022
Intervención Pedagógica	Diseñar proyectos pedagógicos de aula que nos ayuden a trabajar el campo de formación académica de la educación socioemocional con	Se diseñarán 3 PPA teniendo como referencia los aprendizajes esperados que aparecen en el modelo	Encargada del proyecto de intervención. Jazmin Martínez Velázquez.	Niños de Preescolar Docentes	Septiembre – Diciembre 2022

	los niños de	educativo "Aprendizajes Clave". Los proyectos diseñados deberán responder a las problemáticas detectadas y favorecer las habilidades sociales de todos los participantes.			
--	--------------	--	--	--	--

2.1. La Zona de Desarrollo Próximo y su Utilidad en la Educación Preescolar

¿Qué es la Zona de Desarrollo Próximo?

Dentro de las aportaciones de Lev Vygotsky, uno de los conceptos más mencionados y recuperado por investigadores, psicólogos y educadores es el de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), ya que este hace evidente la estrecha relación entre el aprendizaje de los alumnos y su desarrollo; el autor describe la zona como próxima porque estas son conductas y habilidades que van a desarrollarse en el niño en un futuro muy cercano.

Michael Cole y sus colegas, describen la Zona de Desarrollo Próximo como una “zona de construcción”, pues en esta el maestro conoce el nivel de desarrollo de los alumnos, identifica la meta de la tarea a desarrollar y visualiza la conducta que espera que los alumnos alcancen y dominen (referido por Bodrova y Leong, 2004: 57). Es decir, es lo que nos ayudará a planificar nuestras actividades futuras basadas en lo que el niño puede llegar a hacer de manera independiente para alcanzar mayores niveles de desarrollo y aprendizaje.

Al hablar de Vygotsky se evidencia la importancia de tomar en cuenta las interacciones y el contexto sociocultural de los estudiantes en todo proceso de aprendizaje, ante ello él describe dos niveles que delimitan la ZDP. El nivel bajo es el desempeño independiente que como su nombre lo dice, hace referencia a lo que el niño sabe y puede hacer solo, con autonomía e independencia. El nivel superior es lo que un niño puede lograr con ayuda y es denominado desempeño asistido o mediado, en este sentido se requiere de la ayuda de un “experto” que en este caso no puede ser solo el docente, sino también compañeros, padres de familia o personas que forman parte del entorno del niño.

La ZDP no es estática, más bien puede cambiar conforme el niño alcance niveles superiores de pensamiento, conocimiento y habilidades, por ello no encontramos con un proceso cíclico en donde el estudiante será capaz de aprender y desarrollar habilidades y conceptos más complejos según su edad y los estímulos que se le presenten socialmente, entonces a medida que el niño enfrenta tareas y retos más

difíciles, surge un nuevo campo de desempeño asistido que ayudará a los alumnos a seguir adquiriendo mejores procesos mentales.

La zona de desarrollo próximo y su importancia en la educación

Como maestros siempre observamos y calificamos lo que es evidente, lo que el niño ya sabe, domina o puede hacer por sí mismo, sin embargo no somos capaces de identificar qué cosas está a punto de lograr nuestro alumno, qué tipo de ayuda requiere para lograr dar el siguiente paso que lo lleve a hacer cosas con un mayor grado de complejidad o cómo identificar que lo aprendido por el niño verdaderamente le es útil o significativo para resolver problemas de su vida social.

Al trabajar con la ZDP se nos permite conocer las individualidades de los niños, ya que esta no es la misma para todos los estudiantes, algunos requieren toda la asistencia posible para alcanzar algunas metas cortas, mientras que otros pueden avanzar rápidamente y de una forma impresionante con una asistencia mínima de cualquier “experto”; así mismo esta ayuda dependerá de las necesidades de cada alumno, pues no todos presentan las mismas dificultades en las mismas áreas, quizás algunos son muy buenos en el conteo, las sumas, la resolución de problemas y la identificación de números, mientras que presenta dificultades para socializar, expresar sus emociones y pensamientos de forma abierta con compañeros, amigos, familiares o profesores.

De esta forma podemos ver qué grado de asistencia requieren los alumnos y en qué áreas, además de identificar qué tipo de asistencia se les puede brindar, puesto que podríamos ayudarnos de algunas estrategias de interacción entre pares, mismas que se les permita realizar proyectos en equipo y aprender de forma colectiva al intercambiar ideas, platicar o explicarse entre ellos temas de importancia y dudas que se les presenten en pleno proceso de aprendizaje.

Entonces la ZDP nos permite visualizar las habilidades que están a punto de surgir en los niños e identificar cuáles son los límites de su desarrollo en ese momento, porque a los niños no se les pueden enseñar habilidades que rebasen sus niveles de desarrollo, esto porque no logran usarlos correctamente e incluso podemos

generar en ellos sentimientos de frustración por no poder lograr una meta difícil de alcanzar para su edad o su nivel de maduración.

Por ende, nuestro papel como docentes es conocer e identificar en qué nivel de desarrollo se encuentra cada uno de nuestros alumnos y ver cuáles son las habilidades a potencializar. Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje se hace mención de la importancia del papel activo tanto del alumno como del maestro, pues en este proceso se toman en cuenta las necesidades de ambos y así el maestro podrá ayudar al alumno a alcanzar sus metas, utilizará mejores estrategias y métodos de evaluación y también determinará lo qué es más adecuado para el desarrollo de sus estudiantes, mientras que el alumno tiene la oportunidad de construir su propio aprendizaje en este espacio áulico de interacción e intercambio social.

Según Vygotsky los niños pueden comenzar a actuar en un nivel superior de la ZDP por medio de cualquier tipo de interacción social: con sus compañeros de clase, con compañeros imaginarios, con niños de otros niveles más altos de desarrollo o con intervenciones de profesores u otros adultos.

Entonces dentro del aula se deben crear espacios de integración, aprendizaje colaborativo y actividades retadoras y desafiantes que lleven a los alumnos a hacer mejores cosas por su cuenta, actividades pensadas en favorecer todas las áreas del desarrollo de los estudiantes y que permitan dotar de aprendizajes tanto a los estudiantes como a los profesores.

La ayuda de los compañeros en la ZDP

Los aprendizajes y el desarrollo de habilidades pueden ser estimulado entre compañeros mediante un proceso de ayuda, trabajo en equipo y colaboración que les faciliten alcanzar los objetivos de las actividades que se les presenten; esto es una oportunidad de compartir aprendizajes y descubrimientos a partir de lo que ha entendido y creado cada uno de los alumnos, creando una red de ideas y aprendizajes que sea más entendible y funcional para todos.

Con la oportunidad de expresar lo que se les dificulta, las hipótesis creadas y lo aprendido todo el grupo tiene la oportunidad de aprender uno de los otros, ya que muchas veces los niños pueden entender mejor si se utiliza un lenguaje más apropiado para ellos, en este caso el lenguaje de uno de sus pares.

Como ya sabemos para Vygotsky un mejor aprendizaje es el que se da de manera social, en donde los niños puedan observar primeramente la acción, conducta o estrategias que se utilizan en la realización de diversas tareas, para después interiorizarlo, comprender y ser capaz de apropiarse de todo lo que se le brinda en el medio exterior para utilizarlo con mayor autonomía en la construcción de su propio aprendizaje.

Para el autor una de las estrategias o herramientas que más pueden facilitar el desarrollo cognitivo de los alumnos es el uso de mediadores, en especial el lenguaje, puesto que funciona como activador de los procesos psicológicos superiores “avanzados”, es decir, nos referimos a aquellos que son comprendidos e integrados por el alumno en una situación específica y real, esto porque les permite comprender el significado y la función de los procesos que está implementando en un determinado momento, con el fin de interiorizarlos y utilizarlos después en otras situaciones con mayor sentido y dominio.

En nuestra labor docente utilizamos los mediadores para poder lograr que el alumno realice alguna acción que nosotros queremos que logre por sí mismo.

Como docentes utilizamos los mediadores para orientar las conductas de los alumnos, también para que realicen determinadas tareas y principalmente para facilitar la adquisición de funciones mentales superiores, tales como la percepción, la atención, la memoria y la autorregulación; todas estas funciones se van adquiriendo por los niños primeramente con mediadores exteriores, que sean visibles para ellos y que puedan ser su apoyo para lograr interiorizar su significado y su función a través de un periodo de práctica, en donde el niño utilice dichos mediadores con el apoyo de un adulto y posteriormente no dependerá de ningún objeto o sujeto que le indique lo que debe o no debe hacer, pues estos mediadores serán interiorizados y los utilizará con autonomía.

En este sentido el docente debe conocer y tener en cuenta cuáles son las habilidades y conocimientos que ya poseen sus alumnos y apoyarse de actividades de interacción grupal en donde los mismos alumnos puedan ir construyendo significados importantes de lo que pueden hacer con determinados objetos, así mismo el conocer a los alumnos nos ayudará a determinar tareas específicas que los ayuden a pasar al siguiente nivel, esto teniendo en cuenta qué cosas ya domina, en cuáles requiere apoyo y qué cosas se le dificultan demasiado.

Para que logremos que los alumnos alcancen a potencializar todas sus habilidades es importante el rol del docente y los alumnos, ya que no se trata de seguir utilizando técnicas tradicionales de aprendizaje, puesto que se ha demostrado que es más funcional y significativo para los niños aprender de forma activa, en interacción con sus pares y con apoyo de modelos o guías que los orienten en su trabajo.

La evaluación de las habilidades de los niños

Al hablar de evaluación nos fijamos únicamente en lo que es observable y cuantificable, es decir lo que podemos ver en un examen o durante todas las clases, mismo que nos permite verificar lo que el niño sabe y puede hacer, sin embargo, es importante también incluir lo que los alumnos pueden llegar a hacer con ayuda de diferentes personas y con diferentes niveles de asistencia, así podremos conocer cómo usan los niños nuestra ayuda y qué pistas les son más útiles.

Al utilizar la ZDP en la evaluación obtendremos una noción más exacta de todas las habilidades que tienen los niños y así podemos comprenderlos mejor y sabremos en qué áreas y aspectos es importante seguir trabajando.

En el entendido de mejorar el proceso de evaluación y los aprendizajes de los alumnos se hace hincapié en la guía e instrucción de los profesores, pues el papel de estos también debe ser cuestionado y reformulado para poder lograr nuestro principal objetivo, que va encaminado a potencializar todas las habilidades de los alumnos teniendo en cuenta lo que necesitan y les interesa.

Para lograr conocer e identificar cuál es el porcentaje de alumnos que logran expresar de forma asertiva sus emociones y qué dificultades están presentando

para socializar o realizar de forma autónoma algunas de sus actividades se realizó una evaluación, durante esta se utilizó el Manual para la Aplicación de la Prueba Evaluación del Desarrollo Infantil diseñada por la Secretaría de Salud en 2013, ya que este nos permite identificar algunas habilidades del área socioemocional de los niños de preescolar y gracias a esto se identificó que la mayoría de los niños muestran poca iniciativa para participar en actividades colectivas, les cuesta trabajo comunicarse y expresar sus emociones con otras personas y cuando se les presenta alguna situación problemática o retardadora se ven desmotivados y no se sienten capaces de lograr superar esa prueba, por ello nos vemos en la necesidad de conocer más sobre las investigaciones existentes con respecto a la importancia de la Educación Socioemocional en los niños preescolares.

2.2. Importancia de la Educación Socioemocional en el Nivel Preescolar

Desde hace algunos años se han comenzado a realizar diversas modificaciones en el currículo escolar, esto esperando que la educación que reciban todos los niños sea de calidad y funcional en cada momento de su vida, por ello se le ha comenzado a dar más importancia a otras áreas del desarrollo de todas las personas, en este sentido se habla de una educación integral que tome en cuenta las necesidades y demandas de la sociedad actual, misma que hoy en día exige que todos los alumnos tengan desarrolladas grandes habilidades no solo cognitivas, sino también habilidades sociales que les permitan enfrentar grandes retos y problemáticas que se presentan desde su vida escolar, como también en su vida comunitaria.

Alguna de las principales problemáticas que hoy en día podemos observar en gran parte de la ciudad son los altos niveles de violencia, diariamente es muy común escuchar o incluso vivir de cerca una situación de inseguridad, violencia, agresión o alguna situación desagradable que impacta directamente en nuestras vidas y en nuestro sentir; así mismo este tipo de situaciones ya deja de ser temas solo de adultos, pues es evidente que al propagarse todo este tipo de información en redes sociales, televisiones, videojuegos o al vivirlo en nuestras propias comunidades los niños han podido percatarse y ser partícipes de los miedos y pensamientos que se pueden generar al tener tan de cerca estas situaciones.

Aunado a lo anterior, existen otras problemáticas como los altos niveles de deserción escolar, poco interés por seguir estudiando, niños y padres poco interesados y comprometidos por la educación, bajas calificaciones en los alumnos de cualquier edad, grandes problemas de depresión infantil, trastornos alimenticios desde edades tempranas, juegos demasiado violentos en las escuelas y algunas otras problemáticas que nos indican que como sociedad educativa es importante hacer algo con respecto a lo que estamos viviendo y que por lo mismo no podemos ignorar algo tan evidente y preocupante.

Ante estas situaciones nos vemos en la necesidad de preguntarnos ¿qué estamos haciendo como profesores para atender estos problemas?, ¿en qué medida el trabajo en las escuelas contribuye en el aprendizaje y desarrollo de dichas conductas?, ¿qué podemos hacer para disminuir la violencia?, ¿cómo favorecer el interés por aprender de los alumnos?, ¿cómo sensibilizar a la sociedad sobre los problemas que se están presentando?, y sobre todo ¿qué habilidades sociales se deben desarrollar en todas las personas para disminuir estas situaciones de violencia?.

Este tipo de preguntas han comenzado a responderse por distintos investigadores, psicólogos y especialistas que buscan mejorar nuestra sociedad a partir de la educación que reciben todos los alumnos desde la edad infantil, por ello considero importante analizar algunas de las principales definiciones que existen sobre el concepto de educación socioemocional.

Bisquerra (2000, referido por Vivas, 2003: 3) define la educación socioemocional como un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo.

En esta primera definición el autor nos invita a comprender la relación existente entre el proceso cognitivo de los alumnos y su estado socioemocional, dejando de manifiesto el alto impacto que tienen las emociones y la convivencia dentro de las escuelas en la promoción, estimulación y motivación hacia el aprender. De esta forma nos habla de la importancia de entender que la educación socioemocional debe ser algo trabajable con gran continuidad y permanencia, pues a través de los

años seguiremos teniendo más experiencias sociales y retos que nos exigirán poner en juego habilidades como la empatía, persistencia, la autorregulación de emociones, el trabajo en equipo, las habilidades para comunicarnos con los demás, escuchar las diversas opiniones y algunos valores importantes como el respeto, la amabilidad, la tolerancia y otras habilidades más.

A partir de las primera investigaciones y la importancia que algunos autores le han dado a las emociones en el proceso educativo de los alumnos, organizaciones gubernamentales y organismos internacionales de gran impacto en todos los sistemas educativos han comenzado a tomar en cuenta esta área del desarrollo y ante ello han planteado diversas estrategias y modificaciones que debemos considerar para seguir favoreciendo el aprendizaje del alumnado, con base a lo anterior en 2015 la UNESCO estableció en el documento *Replantear la educación: hacia un bien común mundial*, que la finalidad esencial de la educación del siglo XXI debería ser el desarrollar algunos conocimientos, valores, habilidades y actitudes asociadas al ámbito socio-afectivo (Chao, 2018: 25).

En este sentido se han desplegado aún más documentos y textos que relatan la importancia de seguir realizando modificaciones en el sistema educativo y los contenidos que se han venido trabajando desde hace ya varios años, pues ahora en el contexto actual en el que nos encontramos podemos identificar muchas más necesidades que no necesariamente se solucionarán con habilidades cognitivas, sino más bien con un cambio en cuanto a nuestro pensamiento emocional y social, mismo que se traduzca en un mejor sentido de solidaridad humana y responsabilidad compartida para construir un futuro mejor.

Según algunos libros y documentos científicos, la educación socioemocional se utiliza para hablar de intervenciones educativas, orientadas principalmente a temas como la resolución de conflictos, la educación para la paz, las habilidades sociales de los alumnos, habilidades de comunicación y liderazgo, el establecimiento de metas, la toma de decisiones y la autoconciencia.

Teniendo en cuenta todas las habilidades y competencias que se van desarrollando en las personas desde la educación socioemocional, diversas investigaciones han

demostrado que estadísticamente está comprobado que los alumnos con mayor éxito académico poseen mejores capacidades para relacionarse con los demás, resolver problemas, reconocer sus emociones y las de los otros. De acuerdo con Schutte, et al. (2000, citado por Repetto y Pena, 2010: 85) los alumnos con escaso desarrollo en competencias emocionales suelen ser vulnerables y desaventajados.

Por lo anterior, es muy conveniente que comencemos a trabajar con estas habilidades desde el nivel inicial, pues es evidente que, si queremos abordar el problema del fracaso escolar, la violencia, problemas de autoestima y el poco interés por seguir aprendiendo y asistiendo a las escuelas tenemos que comenzar a trabajar con todas las habilidades socioemocionales de las personas.

Impacto del contexto educativo en el aprendizaje de los alumnos

En el ámbito escolar aun cuando los maestros han trabajado y se han preocupado por las emociones de los niños, siempre se ha pensado que esa área les corresponde principalmente a los padres de familia y por lo tanto carencia de importancia como para trabajarlo dentro de la escuela; fue hasta 2017 que se incorporó en el modelo educativo la educación socioemocional contemplando la importancia que tiene y los beneficios que se pueden adquirir en la vida de los alumnos y la sociedad en general. En este modelo se define la educación socioemocional como:

Un proceso de aprendizaje a través del cual los niños trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética. (SEP,2017: 304)

De esta forma se enfatiza en todas las habilidades que deben irse trabajando con los alumnos a lo largo de su educación básica, para ello se contemplan todas las habilidades que deben poseer lo profesores y el ambiente áulico que se debe

generar en cada salón, cómo se debe trabajar y qué objetivos debemos perseguir como docentes, sin embargo aún existen espacios en blanco y dudas que se les presentan a los profesores sobre cómo trabajar esas habilidades con los niños, qué actividades proponer, qué metodologías utilizar, entre otras más.

Así mismo algunos investigadores recientemente han identificado que los profesores no están totalmente capacitados para identificar sus propias emociones, no han aprendido cómo expresarlas de manera adecuada y en ocasiones aún no han desarrollado suficientes habilidades sociales que les permitan trabajar en equipo, comunicarse asertivamente, escuchar atentamente y con respeto las opiniones e ideas de otros y algunos valores que puedan modelar durante su día a día con los alumnos, de igual manera es poco probable que puedan diseñar espacios de socialización e intercambio para sus alumnos.

Para poder dar respuesta a las necesidades y a o que nos plantea el modelo educativo, el maestro debe desarrollar algunas habilidades para poder relacionarse tanto con los alumnos, como con sus demás compañeros docentes; algunas de estas habilidades pueden ser la flexibilidad, tolerancia, sentido del humor, capacidad para relajarse, la innovación, creatividad, la capacidad para improvisar y otras competencias indispensables para poder motivar a sus alumnos a relacionarse con otros y expresar sus emociones adecuadamente. Siguiendo con lo anterior, Gallego, et al., mencionan:

Un buen profesional de la enseñanza debe tener conciencia de sus propias emociones, tener la capacidad de controlar sus emociones, ser capaz de motivarse a sí mismo, empatizar con sus alumno, padres y colegas y tener habilidades sociales para crear y mantener relaciones, para reconocer los conflictos y saber solucionarlos, encontrar el tono adecuado para dirigirse a sus alumnos, padres y colegas, entre otras capacidades. (1999: 11).

Teniendo en claro los objetivos de la educación actual, los intereses de los alumnos, las demandas de la sociedad y las competencias a desarrollar para favorecer las formas de vida personal y social, podremos establecer rutas de trabajo que nos

ayuden a organizar nuestros proyectos y el trabajo que diario realizamos con el fin de dar mejores resultados que nos beneficien a todos.

2.3. Influencia de las Emociones en el Comportamiento y Aprendizaje de los Niños

Después de conocer como los distintos contextos en los que participamos influyen directamente en nuestra forma de relacionarnos con los otros, de expresar nuestras emociones, de sentirnos ante alguna situación nueva y retadora y de la percepción que vamos generando sobre nosotros mismos, ahora es momento de conocer cómo influyen nuestras emociones en nuestro proceso cognitivo y las ganas que se pueden generar al momento de aprender, convivir y trabajar en equipo con nuestros compañeros.

En este sentido varios investigadores han demostrado la vinculación existente entre la esfera cognitiva y la emocional, esto porque se ha podido comprobar que algunas competencias y habilidades se ven más favorecidas si se tienen en cuenta las emociones y el sentir de los alumnos y el profesor en todo el proceso formativo, ya que si este aspecto se deja de lado se pierde el interés por aprender y lo aprendido comienza a ser memorístico y poco perdurable en la vida futura de los alumnos.

Según García (2012: 6) la memoria, la motivación, el razonamiento y la toma de decisiones se encuentran más influenciados por el carácter emocional que el racional; es por ello por lo que ahora la educación que brindamos debe cambiar completamente de metodología, pues es evidente que no podremos favorecer el aprendizaje de los alumnos si continuamos pensando que el ser inteligente implica saber matemáticas, resolver problemas mentales, leer perfectamente o saberse de memoria datos importantes, ya que la evidencia y los datos mostrados hasta el momento demuestran todas las habilidades y logros que se pueden obtener desde la educación socioemocional.

Es así como se puede explicar la fuerte influencia que tienen nuestras emociones en nuestra vida futura, puesto que si se logra trabajar en ellas las personas podremos dominar las manifestaciones de estas, existirán mejores relaciones

sociales y en general la sociedad podrá tener más posibilidades de adaptarse a las diferentes situaciones que se nos suelen presentar repentinamente y así obtener mayores éxitos en los proyectos o metas que nos propongamos alcanzar.

Entonces podemos decir que en la educación socioemocional los aprendizajes son determinados por las emociones y las formas de interacción que se generen dentro del aula y en la institución educativa, esto como motivación para estimular dichos aprendizajes. De acuerdo con García (2012: 12) debe considerarse que el aprendizaje es el producto de dos vertientes que interactúan entre sí de manera dinámica, la racional, ligada a la cognición y, la emocional, ligada a los sentimientos, de tal forma que es difícil separarlos.

Por lo anterior es importante conocer mejor cuáles son las diferentes habilidades y competencias que se deben trabajar en la esfera socioemocional, pues si no se conocen estas y en qué consiste cada una de ellas no podremos brindarles a nuestros alumnos los conocimientos que requieren para poder seguir favoreciendo sus distintos aprendizajes.

En este sentido, es importante dar a conocer la importancia que tiene el aspecto socioemocional en el aprendizaje de las personas, pues esta área del desarrollo es importante para favorecer la motivación y el interés por aprender de forma significativa.

Dimensiones de la educación socioemocional

Al hablar de educación socioemocional estamos haciendo mención de distintas dimensiones, componentes o áreas en las cuales es importante trabajar, por esto a continuación se presentan algunos referentes teóricos que nos ayudaran a comprender en qué consisten las seis dimensiones con las que estaremos trabajando a lo largo de este trabajo, estas son las siguientes: Autoconocimiento, Autorregulación, Automotivación, Autonomía, Empatía y Trabajo en Equipo.

1. Autoconocimiento

Como la misma palabra lo indica, el prefijo -auto- significa que vamos a hablar de uno mismo, entonces el autoconocimiento tiene que ver primeramente con

reconocernos, tener en claro quiénes somos, cómo somos, qué nos gusta, qué nos desagrada, en qué somos buenos, qué cosas se nos dificultan, qué cosas nos interesan y qué cosas nos diferencian de los otros; es decir, el autoconocimiento es tener muy claro cómo nos percibimos y si verdaderamente nos conocemos y aceptamos.

Según Bennett (2008, citado por Carrasquero, 2010: 20), el autoconocimiento es la llave del éxito. Puesto que aquí se adquiere mayor confianza en sí mismo, mayor satisfacción personal y se eleva la autoestima como un proceso progresivo, donde se van comprobando los avances realizados día a día. En este sentido aquellas personas que se conocen bien pueden identificar rápidamente en dónde deben mejorar, para así tener mejores resultados en lo que hacen.

En el área emocional conocerse es de gran beneficio, porque gracias a esto las personas podemos reconocer cómo se manifiestan nuestras emociones, cómo nos sentimos con la experimentación de determinada emoción, cómo moderarlas y expresarlas de manera consciente y razonable; entonces podemos decir que al tomar consciencia de nuestras propias emociones tendremos la llave para poder desarrollar las otras competencias socioemocionales, ya que esto nos permite gestionar nuestras emociones y las de los que nos rodean, sentir empatía por ellos, ser capaces de motivarnos a nosotros mismos y a los demás, y sobre todo mejorar nuestra forma de comunicarnos y trabajar con los otros.

2. Autorregulación

Esta habilidad es considerada una de las más importantes en el nivel preescolar, porque se trata de poder manejar nuestras reacciones emocionales ante situaciones inesperadas o intensas, en este caso muchos niños de entre 3 y 6 años generalmente tienen reacciones inconscientes, negativas o impulsivas, por lo que es importante trabajar a través de distintas estrategias infantiles con esta dimensión, por ejemplo, la dramatización o el juego de roles.

En esta dimensión es importante tener en cuenta que las emociones no se pueden elegir, desconectar o evitar, sin embargo, con el aprendizaje que se puede generar

en eventos reales o simulados los niños pueden conducir sus reacciones hacia eventos positivos y favorables para todos.

Para Vallés y Vallés (2003, referido por Carrasquero, 2010: 21), la autorregulación es la habilidad para controlar y redireccionar impulsos, estados emocionales negativos, unido a la capacidad para suspender juicios o pensar antes de actuar. Entonces una persona que es capaz de controlar sus impulsos entiende qué hay detrás de cada emoción y aprende a manejarla adecuadamente, entendiendo que es responsable de sus actos y decisiones, y que estas deben expresarse de manera adecuada para no lastimarse o lastimar a los demás.

3. Automotivación

La motivación se refiere a tener el afán, compromiso, iniciativa y optimismo para triunfar y obtener metas, para ello el ambiente de las personas juega un papel importante, ya que una persona que se siente apoyada siempre podrá lograr mejores cosas, en comparación con aquellas que son desmotivadas, juzgadas y criticadas en cada acción o iniciativa llevada a cabo.

En el espacio escolar un ambiente cálido, respetuoso, empático y agradable permitirá que los alumnos ordenen sus emociones al servicio de sus objetivos, teniendo consecuencias favorables, creativas e impactantes en su accionar cotidiano. Según Repetto y Pena (2010: 89), la motivación se trata de un proceso que incluye diversas tendencias, unas de alejamiento y otras de aproximación, y que pueden regularse tanto por uno mismo como por los demás. Entonces, así como las acciones de otros y los pensamientos o emociones de uno mismo pueden despertar el optimismo de una persona para que llegue a culminar una meta, también existen acciones, comentarios y actitudes que desmotivan e intimidan a las personas a cumplir sus objetivos.

4. Autonomía

Esta dimensión está relacionada con la motivación, ya que, si el niño se siente motivado y confiado de sus habilidades, podrá desarrollar con mayor autonomía la mayoría de sus actividades. Nuestro papel como docentes en este caso debe ser

permitirle al niño realizar distintas cosas por ellos mismos, motivarlos en cada momento para que sigan intentando y felicitarlos por cada logro que alcancen.

De acuerdo con el modelo educativo Aprendizajes Claves (2017: 322), los niños necesitan aprender a ser responsables de sí mismos y de sus acciones, ya que esto les ayuda a resolver problemas y les provoca una sensación de satisfacción.

5. Empatía

Al hablar de empatía nos referimos a una especie de imitación de malestar de los otros, con el fin de que la personas entiendan la emoción que está presentando una persona en una determinada situación. También podríamos decir que se trata de conocer la capacidad de las personas para poder adoptar el rol del otro, conociendo y prediciendo sus emociones, sentimientos y pensamientos.

En este sentido la empatía es poder entender lo que están sintiendo los otros, aunque estos no nos lo mencionen de manera verbal, la empatía puede guiar muchas de nuestras habilidades sociales, puesto que, si en alguna ocasión no recibimos una buena respuesta ante una situación negativa, podremos repetir conductas y comenzar a manifestar indiferencia hacia lo que sienten los demás.

Para trabajar en el nivel preescolar estas habilidades se pueden utilizar estrategias como el juego dramático, cuentos educativos, análisis y reflexión sobre las historias de algunos personajes y contar o aconsejar a las personas sobre algunas propuestas de acciones a seguir en caso de que una persona se sienta sola, sufra un accidente o alguna historia ficticia o vivida por los mismos niños.

6. Trabajo en equipo

Como bien sabemos, los seres humanos somos seres sociales por naturaleza y eso implica que muchas de las actividades que realizamos requieran de cierta comunicación, acompañamiento y colaboración de otros para poder realizar mejores tareas, por ello en el nivel preescolar es mucho más importante trabajar estas habilidades en los niños, pues esto permite que ellos por imitación aprendan mayores cosas, favorezcan su vocabulario, se sientan más motivados a realizar todo tipo de actividades e incluso tengan mayor confianza en sí mismos.

Al realizar trabajos en equipos, todas las personas pueden conocer mejores ideas para realizar diversas cosas, aprenden a valorar y respetar las distintas opiniones de los demás y adquieren mejores normas de convivencia. El trabajo en equipo implica que todos los participantes adquieran y desarrollen aprendizajes y conocimientos funcionales para su vida social, lo cual les permite aprender a resolver distintas problemáticas utilizando todo tipo de ideas.

Dentro de las habilidades que se pueden favorecer al trabajar en equipo están: la espera de turnos, mayor capacidad para analizar las cosas, mayores habilidades de lenguaje y comunicación asertiva, actitud positiva para trabajar con otros, mejores relaciones sociales, disposición para opinar y crear cosas nuevas, mejor desenvolvimiento y mayor confianza en uno mismo.

Es así como cada una de estas dimensiones nos permite trabajar todas las habilidades sociales de las personas, teniendo en cuenta que cada una de ellas está ligada con la otra y deben trabajarse con la misma importancia, pues esto permitirá que se desarrollen grandes habilidades y competencias indispensables para mejorar nuestra vida social y las problemáticas que se evidencian como ya se había mencionado en actos de violencia y abandono escolar.

3.1. Ambientes de Aprendizaje y Proyectos Pedagógicos de Aula

Ambientes de aprendizaje

Hoy en día existen muchas estrategias metodológicas que nos ayudan a implementar mejores actividades y proyectos de trabajo dentro del aula, estrategias que buscamos implementar con el fin de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se genera dentro de nuestras aulas, en este sentido los ambientes de aprendizaje son utilizados en la educación preescolar como escenario de aprendizaje que posibilitan que los alumnos y maestros adquieran conocimientos, habilidades y competencias importantes para su vida.

Cuando hablamos de ambientes de aprendizaje generalmente solo nos imaginamos un espacio amplio, luminoso, ordenado y con muchos juguetes o materiales que los niños pueden utilizar con el fin de aprender algo específico, sin embargo, el diseño de estos espacios implica algo más que solo materiales llamativos, pues el docente que desee diseñar un ambiente de aprendizaje debe tener en cuenta que estos espacios se forman por circunstancias físicas, sociales, culturales, psicológicas y procesos pedagógicas, ya que como lo menciona Morales (1999, referido por García, 2014:64), el ambiente involucra todo aquello que rodea al hombre, lo que puede influenciarlo y puede ser influenciado por él.

De esta forma nos podemos dar cuenta de que todo lo que forme parte del ambiente de aprendizaje permitirá que los alumnos aprendan con las diferentes posibilidades de interacción e intercambio que se les presenten en las experiencias que vivan en esos espacios. De igual forma es importante mencionar que estos ambientes no hacen referencias únicamente a espacios áulicos, sino también se trata de hacer utilización de distintos espacios fuera del aula, de la escuela o de la casa, para ir más allá a museos, calles, mercados o parques, pues hoy más que nunca sabemos que las personas no solo aprendemos en la escuela, sino también de todo lo que vemos y vivimos en nuestro día a día.

Entonces podemos decir que un ambiente de aprendizaje es un escenario o espacio en donde la gente puede relacionarse, aprender y transformar algo de su entorno o

de él mismo como persona, es decir, un ambiente de aprendizaje no hace referencia únicamente a espacios institucionales y a aprendizajes cognitivos pues evidentemente estos espacios pueden diseñarse en distintos lugares y con temáticas y objetivos diversos. Según el Centro de Educación en Apoyo a la Producción y al Medio Ambiente (referido por Duarte, 2003: 5), los ambientes de aprendizaje son escenarios donde existen y se desarrollan condiciones favorables para el aprendizaje, teniendo en cuenta un espacio, un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores.

Lo anterior nos permite conocer unos de los principales objetivos de los ambientes de aprendizaje, ya que al hablar de valores podemos entender que estos espacios no solo buscan que los alumnos y las personas adquieran habilidades en cuanto al proceso de escritura o de pensamiento matemático, sino también buscan favorecer el desarrollo integral del niño, considerando así el aspecto de la socialización, las habilidades sociales de los participantes y las relaciones que se espera favorezcan la autonomía, la confianza en sí mismo y por supuesto habilidades como el trabajo en equipo y comunicación asertiva, temas importantes para mejorar nuestra vida en comunidad.

En este sentido un ambiente de aprendizaje bien diseñado puede brindarnos la oportunidad de conocer cuáles son sus necesidades e intereses de los niños, cómo se relaciona con los demás, cuál es su principal estilo de aprendizaje y algunos rasgos de su personalidad, así como también nos permiten desarrollar su autonomía, independencia y la autodisciplina.

Dentro de las interacciones que se pueden generar en los ambientes de aprendizaje están no solo las que se generan entre pares, sino también aquellos intercambios entre maestro-alumno, que según Montessori (1957, referido por García 2014:68), para que el alumno se sienta en confianza y acepte la guía del educador, este debe de cumplir con ciertas características, las cuales son:

- Asumirse como un guía o mediador que oriente al alumno y no como un enseñante.

- Estar atento a los intereses del niño.
- Generar una relación positiva con los niños, basada en el amor y el respeto.
- Valorar cada logro del niño.
- Estimular y orientar las actividades e ideas espontáneas del niño.
- Comprender el proceso de desarrollo del niño para brindarle materiales concretos que le permitan favorecer algunas capacidades.
- Propiciar espacios naturales de intercambio e interacción entre pares.

Entonces después de identificar cuáles son las características de los ambientes de aprendizaje, podemos decir que estos espacios tienen el objetivo de estimular a los alumnos para que deseen seguir aprendiendo, para que puedan ser participantes activos y constructores de su propio aprendizaje y para que puedan seguir favoreciendo todas sus habilidades sociales. La importancia de crear estos espacios es que permiten que los alumnos potencialicen sus habilidades y adquieran competencia y aprendizajes funcionales y más significativos para ellos, ya que de esta forma el proceso de enseñanza-aprendizaje es mucho más motivador, dinámico e innovador.

Ambientes de aprendizaje lúdicos e innovadores

Actualmente hemos podido ver que los planes y programas educativos han presentado diversos cambios, entre los más destacados se menciona que la educación debe tener en cuenta las problemáticas sociales que hoy en día se les presentan a los alumnos, además de sugerir que los profesores implementen nuevas metodologías y vayan modificando las prácticas tradicionalistas y memorísticas que hasta el momento se siguen implementando en un gran número de escuelas mexicanas.

A pesar de que se han dado a conocer diversas estrategias de aprendizaje y estudios que evidencian la necesidad de realizar estos cambios en las prácticas educativas, existen muchas técnicas que siguen siendo repetitivas y rutinarias por muchos docentes, por ello nos vemos en la necesidad de ir innovando y desarrollando proyectos creativos que permitan el desarrollo integral de nuestros

alumnos. De acuerdo con Gutiérrez (2018: 4), es importante que nos dirijamos a innovar los ambientes de aprendizaje, que estemos abiertos al cambio para crear una mejora continua y con ello alcanzar el objetivo de la enseñanza.

En el entendido de que la innovación en el ámbito educativo permite la transformación y la mejora de la práctica docente, podemos decir que la innovación es de suma importancia, puesto que nos permite dar mejores respuestas a las necesidades actuales de la población. En cuanto al diseño de ambientes de aprendizaje podremos identificar qué habilidades necesitan desarrollar los alumnos y diseñar espacios que favorezcan dichas competencias, con el fin de generar aprendizajes más funcionales en los niños.

Teniendo en cuenta lo anterior, a continuación, se enlistan algunas características de los ambientes de aprendizaje innovadores, características que según López (s/f: 6), todo ambiente de aprendizaje ya sea para trabajar en modalidad presencial o virtual debe de tener.

- Deben de ser estructurados por los docentes, de tal manera que los estudiantes puedan abordar el aprendizaje de manera sistémica y flexible,
- Estos espacios deben favorecer la autonomía e independencia de los alumnos.
- Ser propicios al diálogo, la interacción y la reflexión, el espacio debe ser estimulante y retador, gerenciados con propósitos y oportunidades para que sean realmente efectivos y creadores,
- Se debe contar con herramientas tecnológicas y dispositivos digitales,
- Tener materiales y herramientas didácticas que favorezcan el proceso de enseñanza-aprendizaje,
- Los espacios deben estar guiados por los intereses y necesidades de los alumnos, y
- Se debe favorecer el aprendizaje colaborativo, la interacción entre los participantes y su autonomía.

Teniendo en cuenta estas características podremos comenzar a generar espacios innovadores y lúdicos que permitan que los alumnos adquieran diversidad de conocimientos y competencias, un punto importante a considerar es que los ambientes de aprendizaje lúdicos se diseñan teniendo en cuenta las necesidades naturales de exploración, movimiento e interacción de los niños. Un ambiente lúdico permite que los niños encuentren soluciones a los problemas que se les presentan, favorece la construcción de la identidad, la construcción del pensamiento ayuda en la construcción de los procesos cognitivos y sociales, favorece el desarrollo del lenguaje y sobre todo permite que el niño pueda jugar y explorar su entorno de forma divertida y más interesante.

Proyectos pedagógicos de aula

El trabajo por proyectos ha impactado desde hace unos años en nuestras escuelas, sin embargo aún no se tienen en cuenta cuáles son los elementos que se deben considerar para poder implementar esta metodología en nuestras aulas de clase y favorecer con ello los aprendizajes y habilidades de nuestros alumnos, es por ello que nos vemos en la necesidad de definir qué son los Proyectos Pedagógicos de Aula (PPA), cómo se trabajan, cuáles son las fortalezas de dicha metodología y los diferentes pasos a seguir para poder diseñar un buen proyecto en el nivel preescolar.

Según algunos autores los PPA son una estrategia de enseñanza que parte principalmente de los intereses de los alumnos, ya que son ellos mismos los que planean, investigan y resuelven problemas concretos y reales, mismos que les permiten lograr aprendizajes más significativos y funcionales para una mejor vida social. Así mismo estos pueden ser de gran utilidad para planificar actividades en donde se puedan tomar en cuenta todos los componentes del currículo, las necesidades de la escuela, docentes y hasta de las comunidades.

Uno de los principales beneficios de esta metodología es ver la autonomía con la que logran trabajar los alumnos, además de verlos participando con más iniciativa y cooperación en todas las fases de sus proyectos, esto debido a que se sienten partícipes en cada momento, se plantean ellos mismos sus propios objetivos y una

meta a alcanzar en equipo; por lo mismo todos los alumnos y los profesores van retroalimentando su trabajo en cada momento y aprenden a resolver distintos tipos de problemáticas al mismo tiempo que aprenden e investigan.

Los PPA están orientados a realizar una tarea o proyecto enfocado en la resolución de una problemática detectada por todos, es por ello por lo que el trabajo siempre debe ser diseñado tomando en cuenta las características de los niños con los que se va a trabajar, sus intereses, necesidades y así tener bien en cuenta sus finalidades, objetivos y lo que se puede ir trabajando con los niños en cada una de las fases.

A continuación, se mencionan algunas de las fases a seguir para el desarrollo de un verdadero PPA en el nivel preescolar.

- Fase 0: Selección del tema del proyecto y bautizo.
- Fase I: Planificación del alcance del PPA.
- Fase II: Planificación del tiempo del PPA.
- Fase III: Planificación de los costos y las adquisiciones del PPA.
- Fase IV: Planificación de la calidad del PPA.
- Fase V: Planificación de los recursos humanos del PPA.
- Fase VI: Planificación de las comunicaciones del PPA.
- Fase VII: Planificación de los riesgos del PPA.
- Fase VIII: Evaluación de PPA.

Al tener en cuenta estas fases también es importante otras consideraciones que debe tomar en cuenta el profesor y preguntas que plantearse antes de iniciar con dicho proyecto, mismas que se enlistan en los siguientes renglones.

- El momento de evaluación tiene que ser un proceso continuo, mismo que se realice en cada una de las etapas para permitir visualizar si se han logrado avances y logros en cuanto a lo que se espera lograr con el PPA.
- Es importante que antes de iniciar dicho proyecto se tenga en claro lo que se quiere conseguir y si verdaderamente responde a lo que se identificó como problemática, necesidad o interés inicial de los alumnos.

- Contemplar las características del entorno, el contexto histórico y las personas con las que se está trabajando.
- El profesor debe tener en claro qué habilidades cognitivas, sociales y afectivas quiere desarrollar en sus estudiantes con el proyecto.

Es por ello por lo que en este trabajo se realizarán ambientes de aprendizaje y proyectos pedagógicos de aula orientados a favorecer las habilidades sociales de los alumnos, teniendo en cuenta los temas de interés de los niños y lo que les interesa aprender, esto bajo la metodología de aprendizaje por modelaje y aprendizaje cooperativo puesto que son estrategias sugeridas por distintos investigadores que nos ayudarán a seguir favoreciendo el desarrollo integral del niño.

3.2. Diseño de Proyectos Pedagógicos de Aula

Tabla 3
Asamblea. Selección del Tema I

Bitácora de Clases (Ficha de Observación)	Nivel:	Kínder 1
	Aula:	Cantos y Juegos
	Docente:	Jazmin Martínez Velázquez

Este instrumento será implementado para la identificación de intereses y potencialidades manifestados por los alumnos (temas de interés) en un periodo de tiempo determinado, con el objetivo de definir los Proyectos Pedagógicos de Aula. Los temas de interés serán identificados durante el desarrollo de una asamblea en donde los niños expondrán lo que más les gusta, caricatura favorita y temas de su interés, así mismo esta información se complementará con la información obtenida en la rutina diaria y las evaluaciones realizadas con anterioridad a los mismos alumnos.

Metodología

Para completar este instrumento cumpla los pasos descritos a continuación:

1. Identifique los temas de interés y/o las potencialidades manifestadas por los alumnos durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (observación participante).

2. Registre los intereses y potencialidades manifestadas por los alumnos en los recuadros destinados a tal fin. Recuerde mencionar el nombre de cada alumno en los recuadros.

Período de Observación

El período de observación y aplicación de la entrevista fue de la semana del 10 al 14 de enero del año 2022.

Tabla 4
Intereses de los Niños. Proyecto I

Alumno	Intereses / Potencialidades	Alumno	Intereses / Potencialidades
Alexa Beltrán	Princesas (Elsa, Ana, Moana y Cenicienta)	Luisa Baca	Animales (Mascotas)
Alonso Domínguez	Monstruos (Películas)	Macarena Flores	Cuentos de Animales
Ana Sofía	Perros (Animales)	Maddi Sofía	Princesas (Sirenita, Bella)
Daniela	Gatos (Animales)	María Isabel E.	Robots
Diego Alejandro G.	Monstruos (Cuentos)	Mateo Sandoval	Carros
Diego Martínez	Animales (Características)	Paloma Gonzales	Animales
Fabio Alejandro Chi	Monstruos (Espantar)	Patricio Antonio P.	Cuentos
Greta Aly	Cuentos (Ir a las bibliotecas)	Patricio Palomo	Animales acuáticos
Iker Palomo	Animales de la Selva	Patricio Tinoco	Monstruos (Cuentos)
José Leonardo I.	Superhéroes (Spiderman, Hulk, Batman)	Regina Aiko	Películas
Leonardo Aponte	Superhéroes (Thor, Iron Man, Superman)	Renée Michelle	Perros (Mascotas)
Leonardo G.	Colores (Azul, verde, rojo, amarillo)		

Procesamiento de Temas Identificados	
Según la entrevista realizada, se identificaron algunos temas y subtemas para trabajar con los alumnos.	
Temas y Subtemas	No.
1. Los Animales 1.1. Tipos de animales, cómo conviven. 1.2. Cuentos	9
2. Monstruos 2.1. Cosas que dan miedo 2.2. Historias	4
3. Superhéroes 3.1. Salvar personas 3.2. Fortalezas	2
4. Princesas 4.1. Películas	2

Selección Definitiva del Tema	
Los temas sobre los que la mayoría de los niños tienen interés son sometidos a votación en una sesión dirigida por el docente.	
No. del Tema	Votos
1. Los Animales	13
2. Monstruos	7
3. Superhéroes	3

Tabla 5
Fase I. Planificación del Alcance del Proyecto Pedagógico de Aula I

Nuestro Proyecto de Llama: Conociendo las Habilidades de los Animales	
Descripción: Este proyecto constituye un tema sumamente rico en cuanto a contenidos, ya que pueden trabajarse temas y subtemas desde los intereses de los niños, mismos que comienzan al presentar dudas sobre sus propias mascotas y los animales que pueden ver a través de la televisión, en visitas a zoológicos o en películas y cuentos infantiles. Se decidió investigar sobre los distintos tipos de animales, cómo conviven, si viven en manadas o son animales solitarios y también su forma de expresar alguna emoción; con el proyecto se espera que los niños puedan adquirir conocimientos de algo que les interesa, en este sentido los animales, además de poder reconocer emociones en ellos y algunas habilidades sociales.	
Justificación y utilidad	
En cuanto a los intereses y potencialidades de los niños	En cuanto a la propia temática seleccionada
El tema responde a los intereses de la mayoría de los niños del aula, fueron los niños quienes eligieron trabajar sobre esta temática. Este tema ayudará a que los niños aprendan a	Trabajar este tema será de utilidad para: Reconocer que todos los animales y las personas también experimentan diferentes emociones.

trabajar en equipo, investiguen de forma individual y grupal temas de su interés y que adquieran habilidades para cuidar a los animales ya que conocerán que situaciones les generan miedo, tristeza, alegría o enojo.	Identificar las diferencias existentes entre los distintos tipos de animales y cómo llegan a vivir y convivir con las otras especies. Conocer las diferencias entre los animales, sus diferentes habilidades y lo indispensable que pueden ser para el desarrollo de otros.
--	---

Información Histórica

Antes de comenzar con este trabajo se han trabajado con diversos proyectos de lectura y revisión de videos que nos han permitido ir reconociendo nuestras habilidades y emociones, además de conocer cuentos sobre animales que enfrentan retos, expresan emociones y aprenden a convivir de forma asertiva, como por ejemplo, El oso enojoso, Gracias por ser mi amiga, Carrera de zapatilla, La liebre y la tortuga y El valor de la empatía, Un erizo triste y otras historias educativas que han permitido que los alumnos adquieran grandes habilidades socioemocionales.

Investigación Documental sobre el Tema Seleccionado

Hablando de la convivencia de los animales, está comprobado que aquellos animales que han convivido desde pequeños y han estado en contacto con diferentes especies podrán convivir de mejor forma, sin ser agresivos o violentos con los otros animales.

A pesar de que se piensa que hay animales que son agresivos por naturaleza y no pueden convivir con otros, se han comprobado teorías que evidencian que esto depende de su vida y las experiencias que estos hayan tenido.

Estructura del Trabajo_ Dimensiones a Trabajar

Lenguaje y comunicación:

Oralidad

- Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.
- Expone información y datos de algún animal de su interés.

- Puede imitar algunos sonidos que hacen los animales.

Exploración y Comprensión del mundo natural y social

Cuidado del medio ambiente

- Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el medio ambiente.
- Reconoce como conviven los animales, qué animales pueden llegar a ser agresivos y con cuáles puede acercarse sin temor a que sea lastimado.
- Identifica como se pueden clasificar los distintos tipos de animales, en donde viven y cómo viven.

Educación Socioemocional:

Empatía

- Muestra algún sentimiento si identifica que los animales están sintiendo miedo o tristeza por alguna acción humana que los lastima.
- Es capaz de reconocer cuando alguien necesita ayuda y menciona cómo puede ayudarlo.

Colaboración

- Puede trabajar con algunos compañeros generando ideas de cómo cuidar la vida de los animales realizando acciones que busquen concientizar a la gente.
- Escucha ideas y propone acuerdos para trabajar en la realización de distintos proyectos.

Objetivos	
Objetivo General	Objetivos específicos
Que los alumnos adquieran conocimientos sobre los distintos tipos de animales, además de que puedan ver que en ellos también pueden	• Desarrollar en los niños mejores habilidades de lenguaje. • Generar en los alumnos un sentimiento de empatía hacia lo que sienten los animales y las demás personas.

reconocer emociones y estrategias para trabajar en equipos y lograr mejores metas.	• Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintas personas o animales. • Valorar la diversidad y las habilidades individuales de cada persona, con el fin de entender que cada uno desempeña su propio papel y lo hace según sus posibilidades.
--	--

Tabla 6
Asamblea. Selección del Tema II

Bitácora de Clases (Ficha de Observación)	Nivel:	Kínder 1
	Aula:	Cantos y Juegos
	Docente:	Jazmin Martínez Velázquez

Este instrumento será implementado para la identificación de intereses y potencialidades manifestados por los alumnos (temas de interés) en un periodo de tiempo determinado, con el objetivo de definir los Proyectos Pedagógicos de Aula. Los temas de interés serán identificados durante el desarrollo de una asamblea en donde los niños expondrán lo que más les gusta, caricatura favorita y temas de su interés, así mismo esta información se complementara con la información obtenida en la rutina diaria y las evaluaciones realizadas con anterioridad a los mismos alumnos.

Metodología

Para completar este instrumento cumpla los pasos descritos a continuación:

1. Identifique los temas de interés y/o las potencialidades manifestadas por los alumnos durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (observación participante).

2. Registre los intereses y potencialidades manifestadas por los alumnos en los recuadros destinados a tal fin. Recuerde mencionar el nombre de cada alumno en los recuadros.

Período de Observación

El período de observación y aplicación de la entrevista fue de la semana del 01 al 04 de marzo del año 2022.

Tabla 7
Intereses de los Niños. Proyecto II

Alumno	Intereses / Potencialidades	Alumno	Intereses / Potencialidades
Alexa Beltrán	Pintura	Luisa Baca	Los amigos
Alonso Domínguez	Adivinanzas	Macarena Flores	Juegos de Mesa (Memorama, Rompecabezas)
Ana Sofía	Monstruos	Maddi Sofía	Películas (Encanto, Coco, Valiente)
Daniela	Monstruos	María Isabel E.	Princesas (Ana y Elsa, Bella)
Diego Alejandro G.	Monstruos (Películas)	Mateo Sandoval	Monstruos
Diego Martínez	El monstruo de los Colores	Paloma Gonzales	Juegos (Correr, Brincar, Tregar)
Fabio Alejandro Chi	Superhéroes	Patricio Antonio P.	Cuentos
Greta Aly	Monstruos (Cuentos)	Patricio Palomo	Monstruos
Iker Palomo	Superhéroes (Spiderman, Hulk, Batman)	Patricio Tinoco	Monstruos (Cuentos)
José Leonardo I.	Monstruos (Cuentos)	Regina Aiko	Videos (Cuentos, cortos de películas)
Leonardo Aponte	Poderes	Renée Michelle	Adivinanzas y Chistes
Leonardo G.	Adivinanzas	Michelle	Monstruos

Procesamiento de Temas Identificados	
Según la entrevista realizada, se identificaron algunos temas y subtemas para trabajar con los alumnos.	
Temas y Subtemas	No.
1. Monstruos 1.1. El monstruo de los colores 1.2. Emociones 1.3. Cuentos e historias	10

2.Adivinanzas 2.1. Descripción de objetos y personas 2.2. Escucha y respeto	3
3. Películas 3.1. Valores 3.2. Reconocimiento de emociones en otros	2

Tabla 8
Fase I. Planificación del Alcance del Proyecto Pedagógico de Aula II

Nuestro Proyecto de Llama: Un mundo de emociones	
Descripción: Este proyecto pretende abordar temas sumamente importantes para los niños ya que a través de sus mismos intereses pueden aprender a reconocer en ellos mismos sus propias emociones y las de otros. Se decidió tomar como referencia el cuento de “El monstruo de los colores” pues a través de este podremos comprender en qué consiste cada emoción y cómo autorregularla y además qué puede generarnos dicha emoción.	
Justificación y utilidad	
En cuanto a los intereses y potencialidades de los niños	En cuanto a la propia temática seleccionada
El tema responde a los intereses de la mayoría de los niños del aula, fueron los niños quienes eligieron trabajar sobre esta temática. Este tema ayudará a que los niños conozcan las distintas emociones que pueden llegar a experimentar y en qué consiste cada una de ellas, así mismo lograrán reconocer las emociones de otras personas para poder desarrollar habilidades como la empatía, el trabajo en equipo y la importancia de la motivación.	Trabajar este tema será de utilidad para: - Reconocer la importancia de todas las emociones. - Identificar qué cosas pueden generarles alegría, tristeza, miedo, enojo y algunas otras emociones. - Desarrollar nuevas habilidades sociales que les permitan empatizar con otros y reaccionar de mejor forma ante situaciones inesperadas.
Información Histórica	

Antes de comenzar con este trabajo hemos estado trabajando con distintas canciones y juegos digitales en donde pretendemos que los niños conozcan algunas expresiones que hacen las personas cuando están experimentando alguna emoción, además se han realizado historias sociales que permiten que los niños conozcan cómo se puede sentir una persona que está enojada y cómo podemos ayudarla y empatizar con ella.

Investigación Documental sobre el Tema Seleccionado

Durante este ciclo escolar se le ha dado mucha más importancia al área socioemocional en todos los niveles educativos, esto pretendiendo que a través de distintas estrategias los niños aprendan a percibir sus emociones, comprendan en qué consisten y puedan regularlas en distintas situaciones.

Con esto se pretende que las persona vayamos creciendo con mejores habilidades y competencia que nos ayuden a sentirnos seguros al realizar cualquier actividad, pero además se busca que como personas conozcamos la importancia que tienen las emociones dentro de la educación y nuestro interés y motivación por aprender.

Estructura del Trabajo_ Dimensiones a Trabajar

Lenguaje y comunicación:

Oralidad

- Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.
- Expone cómo se siente y qué lo hace experimentar alguna emoción.

Educación Socioemocional:

Empatía

- Muestra algún sentimiento si identifica que algún compañero está sintiendo miedo, tristeza o enojo por alguna situación.
- Es capaz de reconocer cuando alguien necesita ayuda y menciona cómo puede ayudarlo.

Autoconocimiento

- Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.

Autorregulación

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza,
- miedo o enojo y expresa lo que siente.

Objetivos	
Objetivo General	Objetivos específicos
Qué los alumnos puedan conocer en qué consisten las emociones y así reconozcan en ellos mismos lo qué les puede provocar enojo, tristeza, miedo, angustia, amor, calma y otras emociones, así mismo se espera que reconozcan en otros estas emociones y expresen cómo pueden ayudarlos.	• Que los niños conozcan la importancia de las emociones. • Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintas personas o animales. • Aprender acerca de los compañeros a través de distintas estrategias de exposición o juegos. • Desarrollar la capacidad de percibir y comprender las emociones de otros.

Tabla 9
Asamblea. Selección del Tema III

Bitácora de Clases (Ficha de Observación)	Nivel:	Kínder 1
	Aula:	Cantos y Juegos
	Docente:	Jazmin Martínez Velázquez

Este instrumento será implementado para la identificación de intereses y potencialidades manifestados por los alumnos (temas de interés) en un periodo de tiempo determinado, con el objetivo de definir los Proyectos Pedagógicos de Aula. Los temas de interés serán identificados durante el desarrollo de una asamblea en donde los niños expondrán lo que más les gusta, caricatura favorita y temas de su

interés, así mismo esta información se complementara con la información obtenida en la rutina diaria y las evaluaciones realizadas con anterioridad a los mismos alumnos.

Metodología

Para completar este instrumento cumpla los pasos descritos a continuación:

1. Identifique los temas de interés y/o las potencialidades manifestadas por los alumnos durante el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje (observación participante).
2. Registre los intereses y potencialidades manifestadas por los alumnos en los recuadros destinados a tal fin. Recuerde mencionar el nombre de cada alumno en los recuadros.

Período de Observación

El período de observación y aplicación de la entrevista fue de la semana del 07 al 11 de marzo del año 2022.

Tabla 10
Intereses de los Niños. Proyecto III

Alumno	Intereses / Potencialidades	Alumno	Intereses / Potencialidades
Alexa Beltrán	Parque de juegos	Luisa Baca	Parque de juegos
Alonso Domínguez	Rompecabezas	Macarena Flores	Piratas
Ana Sofía	Memoramas	Maddi Sofía	Juegos de mesa
Daniela	Juegos (serpientes y escaleras, laberintos)	María Isabel E.	Princesas (Ana y Elsa, Bella)
Diego Alejandro G.	Juegos de Pac-Man	Mateo Sandoval	Video juegos
Diego Martínez	Parque de diversiones	Paloma Gonzales	Juegos (Correr, Brincar, Tregar)
Fabio Alejandro Chi	Juegos con amigos	Patricio Antonio P.	Películas
Greta Aly	Atrapadas	Patricio Palomo	Adivinanzas y cuentos
Iker Palomo	Adivinanzas	Patricio Tinoco	Construcción

José Leonardo I.	La ciudad	Regina Aiko	Videos (Cuecos, cortos de películas)
Leonardo Aponte	Películas infantiles (encanto)	Renée Michelle	Adivinanzas y Chistes
Leonardo G.	Adivinanzas	Michelle	Robots

Procesamiento de Temas Identificados	
Según la entrevista realizada, se identificaron algunos temas y subtemas para trabajar con los alumnos.	
Temas y Subtemas	No.
1. Parque de diversiones 1.1. Juegos 1.2. Resolución de problemas 1.3. Trabajo en equipo 1.4. Espera de turnos	12
2. Adivinanzas 2.1. Descripción de objetos y personas 2.2. Creatividad	3
3. Películas 3.1. Valores 3.2. Reconocimiento de emociones en otros	3

Tabla 11
Fase I. Planificación del Alcance del Proyecto Pedagógico de Aula III

Nuestro Proyecto de Llama: Un Parque de Diversiones	
Descripción: Este proyecto pretende que los alumnos aprendan a resolver problemas en situaciones reales y divertidas para ellos, se pretende que los alumnos conozcan la importancia de trabajar con otros y adquieran habilidades que les permitan seguir persiguiendo algunas metas sin rendirse y siempre con la motivación y confianza que necesitan para lograrlo. Además, con este proyecto se puede desarrollar el pensamiento del niño y algunos conocimientos y competencias cognitivas.	
Justificación y utilidad	
En cuanto a los intereses y potencialidades de los niños	En cuanto a la propia temática seleccionada
El tema responde a los intereses de la mayoría de los niños del aula, fueron los niños quienes eligieron trabajar sobre esta	Trabajar este tema será de utilidad para: Generar oportunidades de trabajo en equipo, resolución de problemas y seguir favoreciendo la motivación y confianza de los niños en sus propias habilidades.

temática. Este tema ayudará a que los niños puedan aprender algunas funciones de los números, del conteo y la importancia de utilizar algunos referentes para guiarse y trasladarse de un lado a otro, de esta forma a través del juego los niños adquieren también habilidades sociales importantes para su vida diaria.	Crear oportunidades reales en donde los niños puedan utilizar los números en situaciones reales. Desarrollar en los niños habilidades para aprender a respetar turnos y sobre todo autorregular sus emociones al perder o ganar en cualquier juego.
--	---

Información Histórica

Antes de comenzar con este trabajo se han realizado actividades por subgrupos, en donde los alumnos han tenido que resolver problemas y ponerse de acuerdo para lograr llevar a cabo alguna actividad, además hemos trabajado en la observación de las características de los objetos, lo que les permitirá poder clasificar y conocer la ubicación espacial de las cosas o de ellos mismos.

Investigación Documental sobre el Tema Seleccionado

Desde hace años, varios investigadores han dado a conocer la importancia que tienen los intereses de los niños en sus aprendizajes, pues gracias a que estos son tomados en cuenta las actividades diseñadas son más significativas y enriquecedoras para los pequeños, es así como se pueden generar aprendizajes que los alumnos pueden llevar a sus contextos en situaciones reales y no dejar lo aprendido únicamente en las aulas de clase o dentro de las escuelas.

Además, si tomamos en cuenta las necesidades de los niños, entenderemos que el juego es una de las estrategias que más habilidades y conocimientos puede generar en los alumnos, ya que a través de ellos el niño aprende y adquiere competencia que le servirán para seguir resolviendo problemas a lo largo de su vida.

Entonces si comenzamos a pensar en algunos escenarios de aprendizaje más significativos para los niños, podremos conocer la importancia que tiene un parque de diversiones y todos los conocimientos que podemos adquirir dentro de él.

Estructura del Trabajo_ Dimensiones a Trabajar

Lenguaje y comunicación:

Oralidad

- Expone cómo se siente y qué lo hace experimentar alguna emoción.

Pensamiento Matemático

Número

- Identifica algunos usos de los números en la vida cotidiana y entiende qué significan.
- Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos.

Ubicación Espacial

- Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia.

Educación Socioemocional:

Empatía

- Es capaz de reconocer cuando alguien necesita ayuda y menciona cómo puede ayudarlo.

Autoconocimiento

- Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué no le gusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.

Autorregulación

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente.

Objetivos

Objetivo General	Objetivos específicos
Qué los alumnos puedan conocer algunas situaciones que les generan miedo, tristeza o alegría y cómo pueden autorregular esa emoción para que no les impida seguir realizando sus actividades, además de resolver algunos problemas a través del conteo y del reconocimiento de su ubicación espacial.	• Que los niños conozcan la importancia de las emociones. • Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintos juegos o situaciones de la vida diaria. • Aprender a ubicar espacios y lugares a través de algunos puntos de referencia. • Desarrollar la capacidad de autorregular nuestras emociones. • Conocer la utilidad del número y el conteo en distintas situaciones de juego.

3.3. Evaluación de los Aprendizajes en Preescolar

Al hablar de evaluaciones muchas veces podemos escuchar comentarios y opiniones negativas acerca de los exámenes, pruebas y trabajos que se realizan para conocer y cuantificar lo que los alumnos y maestros sabemos, esto realmente porque por muchos años se ha trabajado con un modelo de evaluación que únicamente sirve para definir lo que está bien y lo que está mal, evaluaciones que son diseñadas de la misma forma para todos y que pueden causar miedo, angustia y hasta estrés en cualquier personas.

Este tipo de evaluaciones que sirven para calificar los aprendizajes obtenidos, en ocasiones se sigue utilizando en la actualidad y llegan a mostrarnos unas calificaciones de aprendizajes memorísticos y momentáneos, ya que este tipo de pruebas se realizan esperando respuestas que los alumnos pueden aprender únicamente para pasar la prueba y después olvidan por falta de significado y funcionalidad en sus vidas.

Entonces, es ahí cuando podemos ver que ese tipo de evaluaciones deja de ser funcional para los docentes y alumnos, puesto que no busca mejorar o

retroalimentar el trabajo que se ha realizado, sino más bien se enfoca en dar calificaciones que muchas veces no entendemos, puesto que no se dan a conocer los errores y puntos de mejora, mismos que pueden ser trabajados desde diversas estrategias, metodologías y herramientas para el aprendizaje de todos.

Según varios autores, a lo largo de los años ha evolucionado la idea de evaluación y la función de esta en el aprendizaje de los niños y adultos, por ello, en el Currículo Nacional de Educación Básica Regular (2016, recuperado de Santillana, s/f:5), se distinguen dos tipos de evaluaciones: una centrada en la enseñanza, que califica lo correcto e incorrecto, y otra centrada en el aprendizaje del estudiante, que brinda una retroalimentación oportuna durante los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En este sentido, al hablar de una evaluación centrada en el aprendizaje del estudiante podemos hacer mención de una evaluación formativa, misma que involucre a los alumnos, promueva su autonomía, la autorreflexión y al mismo tiempo le brinde herramientas al docente para poder cuestionar su actuar, sus metodologías de enseñanza, sus estrategias y en general herramientas para transformar y mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje en beneficio de los alumnos. Para Anijovich y Gonzáles (2012) por medio de la evaluación formativa se reconoce aquello que aparece como un obstáculo para que los alumnos realicen sus tareas y, al mismo tiempo, los docentes pueden diseñar las estrategias más adecuadas que ayudarán a superarlo.

Es por ello, que una de las principales características de la evaluación formativa es que esta debe realizarse en el aula de clases y durante el proceso de aprendizaje, realizando modificaciones cuando todavía se tiene tiempo de mejorar algunos aspectos y no al final como cualquier otra evaluación. En este sentido, una evaluación formativa no se hace con el objetivo de juzgar y calificar las debilidades y fortalezas de todos los alumnos, sino más bien, esta se realiza buscando que todos los alumnos logren ir aprendiendo y desarrollando diversas habilidades y conocimientos durante distintas actividades y proyectos pedagógicos.

Debido a lo anterior, es de suma importancia el papel que desempeñe tanto el alumno como el profesor en dicho proceso de evaluación, puesto que es necesario

que los profesores sean claros y precisos con los criterios y aspectos que evaluarán y que estos sean bien comunicados a los alumnos, de esta forma el mismo niño sabe qué se espera de él y puede ir construyendo su aprendizaje con mayor autonomía.

Para realizar una evaluación formativa que realmente nos permita ir alcanzando nuestros objetivos de aprendizaje, uno como docente debe de tener altas expectativas sobre lo que espera que logren alcanzar sus alumnos, pues de esta forma se propiciará un clima de confianza y calidez dentro del aula de clases, lo cual permitirá que los alumnos tengan la certeza de saber que si cometen algún error, este podrá ser utilizado como una nueva oportunidad para seguir mejorando y no será un limitante en el desarrollo de sus aprendizajes.

Es así como la evaluación formativa puede ser entendida como una oportunidad para que los alumnos pongan en juego muchas de sus habilidades, conocimientos y aprendizajes en el desarrollo de distintos proyectos, en la resolución de problemas de la vida diaria y en el mismo desarrollo de su autonomía y consciencia de sí mismo y de lo que pueden llegar a hacer. Además, se ha evidenciado que una buena práctica de evaluación no solo impacta en los aprendizajes de los alumnos, sino que, a partir de su revisión, los docentes se examinan a sí mismos como planificadores, enseñantes y educadores. (Anijovich y Gonzáles, 2012: 17)

La evaluación formativa es una de las herramientas más importante para los docentes, ya que nos permite visualizar si nuestras actividades, situaciones didácticas y estrategias utilizadas en nuestro día a día son efectivas y así nosotros mismos podemos ir autoevaluando nuestro trabajo con el objetivo de seguir mejorando y transformando nuestras prácticas de enseñanza.

Según Pozo (1996, recuperado de Santillana, s/f:11) toda situación de aprendizaje puede analizarse a partir de tres componentes básicos: resultados, procesos y condiciones. Entendiendo como resultados el qué se espera que aprendan los alumnos; como procesos, el cómo esperamos que logren dicho aprendizaje; y las condiciones, el cuándo, dónde y con qué requisitos se debe contar para lograr el objetivo final.

Para finalizar, podemos decir que la evaluación formativa se caracteriza por:

- Ser útil tanto para maestros, como también para alumnos.
- Ser realizada durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, es decir en el aula y de una forma continua.
- Permitir la autorreflexión de los estudiantes y favorece su autonomía en el proceso de aprendizaje.
- Permitir que los docentes realicen ajustes dentro de su quehacer diario con el fin de transformas sus prácticas de enseñanza.
- Buscar mejorar los aprendizajes que están en proceso.
- Generar en el aula un ambiente de confianza que valora los errores de los alumnos, permitiendo que estos no sean un impedimento en el logro de aprendizajes.
- Brindar retroalimentaciones específicas y oportunas a los alumnos que les permitan seguir sus metas.

Forma de evaluar los aprendizajes en preescolar

En el nivel preescolar, los docentes son los encargados de diseñar sus instrumentos de evaluación de acuerdo con los aprendizajes que espera que logren sus alumnos, en estas evaluaciones se valora lo que el alumno ha logrado alcanzar durante un período de tiempo y se van realizando en distintos momentos, no solo al finalizar el ciclo escolar.

Algunos de estos instrumentos son:

1. La observación
2. Las tareas
3. Portafolios de evidencias
4. Rúbricas de evaluación
5. Litas de cotejo
6. Guion de observación
7. Escala estimativa

3.4. Conclusiones

De acuerdo con los propósitos establecidos durante esta investigación, se lograron obtener diversos resultados positivos, que favorecieron el aprendizaje de las habilidades sociales no solo de los alumnos, sino también de profesores que hoy en día tienen mucha más información de la importancia de las emociones en el ámbito escolar, familiar y social de todas las personas.

A lo largo de la investigación, fue mucho más claro vivenciar, entender y actuar al momento en que se nos presentaban diversas situaciones problemáticas dentro del aula con nuestros alumnos, comprendimos cómo pueden manifestarse nuestras emociones, en qué momentos, cómo expresarlas y sobre todo cómo interactuar con otras personas resolviendo conflictos a través del diálogo, la empatía y escucha activa no solo de los demás, sino de aquello que uno mismo siente al momento de enfrentarse con diferentes retos de la vida.

Asimismo, unos de los principales objetivos de este trabajo, fue lograr visualizar cómo podemos realizar planes de trabajos transversales, incluyendo en diversas actividades del día a día momentos en donde no solo busquemos favorecer los aprendizajes cognitivos vinculados a los números, letras, cálculos, escritura, conteo, etc., sino más bien, favorecer un ambiente de aprendizaje respetuoso, tolerante, motivador y estimulante, en donde cada uno de los integrantes del grupo se sienta confiado de expresarse, equivocarse y aprender en cada momento uno del otro.

A través de lo aprendido, hoy conocemos nuevas estrategias de juego, metodologías de aprendizaje y herramientas que podemos utilizar, no solo dentro de las aulas, sino también en nuestras vidas diarias, al momento de convivir, autorregularnos y expresar nuestras necesidades con las demás personas.

Conforme avanzan los años, cada vez hay más investigaciones y nuevas teorías psicología que van aportando hallazgos y nueva información que evidencia con sensates cómo las habilidades sociales de los niños, forman sus bases durante los primeros años de vida y sobre todo a través de lo que les modelan y ejemplifican aquellas personas que conviven con ellos desde edades temprana, por ello,

entendemos que nuestro papel como docentes es de suma importancia, puesto que, somos quienes podemos enseñarle a los pequeñitos cómo expresar sus emociones validando cada una de ellas y enseñando cómo podemos expresarlas de forma asertiva.

Alcances y Confirmaciones

Durante la revisión teórica y la reflexión sobre la propia práctica docente, se logró obtener información muy importante sobre cómo cuestionar sobre lo que se realiza comúnmente en nuestras aulas de clase, nuestro rol como docentes y sobre todo, cuál es nuestro actuar al momento en el que se nos presenta situaciones de rabietas, enojo, tristeza, de frustración, miedo y desacuerdos durante las actividades con nuestros propios alumnos. Entendiendo esas primeras interrogantes, sobre qué hacemos cuando esto pasa, fue muy importante la teoría y los autores revisados quienes con sus aportaciones nos han enseñado la importancia que tiene el aprendizaje social y la imitación en la edad infantil, pues a través de esto encontramos grandes estrategias para resolver esta clase de conflictos.

Gracias a toda la información recabada y las aportaciones retomadas del modelo educativo Aprendizajes Clave 2017, se pudieron enlistar dimensiones de la educación socioemocional con las cuales podemos realizar planes de trabajo y estrategias para trabajar cada ámbito en diferentes escenarios y actividades dentro del aula de clases. De esta forma, estaremos favoreciendo el aprendizaje integral de cada uno de nuestros alumnos motivándolos a aprender desde sus intereses y teniendo en cuenta sus principales necesidades.

Teniendo en cuenta el entorno cambiante y las nuevas exigencias sociales y tecnológicas que hoy en día se presentan en nuestro entorno, durante este trabajo se diseñaron actividades con herramientas digitales, las cuales buscan proporcionar nuevas estrategias didácticas que podemos implementar en nuestros salones de clases, con el fin de seguir favoreciendo el aprendizaje integral de los niños y desarrollando actividades innovadoras.

Limitaciones de estudio

La investigación teórica y reflexiva fue de suma importancia para este trabajo, puesto que no fue posible aplicar las actividades por completo y los proyectos tal y como se fueron diseñados en este trabajo, ya que por diversas situaciones de confidencialidad hay escuelas particulares que no aceptan la puesta en marcha de este tipo de proyectos.

Sin embargo, las pocas actividades realizadas fueron de gran ayuda para favorecer el aprendizaje social de cada uno de nuestros pequeñitos, pues pudimos trabajar algunas actividades sobre el autoconocimiento; y observar él como se percibía cada pequeño, estrategias de autorregulación; e implementar esas mismas estrategias de respiración y control cuando uno está en una situación difícil, conocimos sobre la empatía; aprendimos a ponernos en los zapatos de lo otros y realizamos actividades desafiantes para todos y además fue muy gratificante escuchar a nuestros pequeñitos mencionar frases de motivación hacia amigos que se les dificultaba alguna actividad.

Para finalizar, considero que hoy hay mucha más información y han llegado nuevos autores con investigaciones recientes y más contextualizada sobre la inteligencia emocional, las habilidades sociales y las emociones de los pequeñitos, cómo influye lo que viven en su infancia en sus relaciones sociales y cómo gradualmente y en espacios sociales van aprendiendo cómo relacionarse con otros respetuosamente y esto, evidentemente teniendo una gran relación con el aprendizaje, desempeño y motivación por aprender y el desenvolvimiento dentro de las aulas de clases.

PLANEACIONES. DESARROLLO DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE.

PPA 1. Conociendo las habilidades de los Animales.

No. de Proyecto: PPA1		Duración: 2 meses	Sesión: 1
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
- Argumenta por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas. - Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. - Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. - Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona. - Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo.		- Lenguaje y Comunicación. - Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social Educación Socioemocional	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el lenguaje y la expresión del alumnado. - Desarrollar habilidades importantes sobre el cuidado de los animales. - Reconocer algunas características de vida de los animales. - Desarrollar un sentimiento de empatía por ayudar a los animales y personas que lo necesitan. - Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintas personas o animales.		- Trabajo en equipo - Expresión - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Capacidad de empatizar con otros. - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre los animales.	
UN ZOOLÓGICO DE EMOCIONES			
No. de Act.	Descripción		
1	Nos sentaremos en el piso formando una rueda para poder jugar y cantar la canción “Cuando me veo en el espejo”, esta actividad permitirá que el niño reconozca e imite algunas emociones, además de imitar algún animalito.		
2	Realizaremos una visita virtual a un zoológico para poder reconocer cómo están clasificados los animalitos y poder comenzar a cuestionarnos sobre por qué no todos pueden vivir en la misma casita y sobre todo por qué en algunos espacios era necesario tener poca luz, alejarse de los vidrios o en otros casos poder darles de comer a los animales.		
3	Los niños clasificarán algunos animalitos de plástico, esto trabajando en equipo, escuchando las ideas y opiniones de los otros, sobre cómo podemos organizar a nuestros animalitos y mencionando las características de los animales que tienen.		
4	Se organizará al grupo en equipos de 4 niños, para que puedan organizarse con una miss y escoger el animalito que más les haya interesado, con el fin de elaborar un cartel informativo con las características del animal que les gusto y algo interesante que puedan compartir con sus compañeros.		
5	Nos transportaremos todos al salón de cantos y juegos, esto para poder contar el cuento “Bestiario de las emociones” para que los niños aprendan vocabulario de las emociones y reconozcan cómo se pueden sentir algunos animalitos al experimentar algunas situaciones de miedo, tristeza o enojo.		
6	Realizaremos una pequeña obra de teatro, en donde los niños podrán ponerse en los zapatos de unos animalitos que se sienten tristes, de esta forma podrán mencionar entre todos algunas ideas sobre cómo podemos ayudar a alguien cuando experimenta una situación de esa misma índole.		

No. de Proyecto: PPA1		Duración: 2 meses	Sesión: 2
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
- Comenta en grupo, con ayuda de un adulto, acerca de lo que observa en fotografías e ilustraciones. - Construye rompecabezas y produce forma con material de ensamble, cubos y otras piezas que puede apilar o embonar. - Clasifica objetos según su forma, tamaño y color. - Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. - Participa en juegos y actividades en pequeños quipos y en el grupo. - Conoce rondas y canciones; las canta y acompaña con movimientos de varias partes del cuerpo. - Imita posturas corporales, animales, acciones y gestos.		- Lenguaje y Comunicación. - Pensamiento Matemático. - Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		- Educación socioemocional - Artes	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Desarrollar habilidades importantes sobre el cuidado de los animales. - Reconocer algunas características de los animales que viven en las granjas. - Desarrollar un sentimiento de empatía hacia el cuidado y la importancia de las granjas y los animales que viven ahí. - Desarrollar un pensamiento creativo e innovador para resolver diversos problemas en compañía de otros. - Realizar distintos trabajos en colaboración con otros.		- Trabajo en equipo - Creatividad - Capacidad de escuchar - Capacidad de empatizar con otros. - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre los animales de la granja	
ANIMALES DE LA GRANJA			
No. de Act.	Descripción		
1	Iniciaremos esta sesión mostrándoles a los pequeñitos un dibujo grande de la granja en donde podrán observar qué animales viven ahí, qué tipo de actividades se realizan, cómo viven los animales, de qué se alimentan, etc.		
2	Realizaremos una actividad por equipos de 5 pequeñitos, en donde los niños usarán su imaginación para recrear algunos de los espacios de la granja, por ejemplo: el huerto, el lodo de los cochitos, la casita de las gallinas, etc.		
3	Armaremos algunos rompecabezas de animalitos de la granja y juntos imitaremos las onomatopeyas que realizan estos, además de preguntarnos ¿Cuál es la función de este animalito en la granja?		
4	Jugaremos lotería de sonidos, se les proporcionará a cada pequeñito una hoja con algunos animales de la granja mismos que deberán reconocer únicamente por el sonido que emiten, sin que las misses se refieran a ellos por su nombre o algunas de sus características, únicamente su oído.		
5	Colocaremos dentro de una bandeja con aserrín muchos huevitos de colores que los pequeñitos deberán clasificar siguiendo el criterio por color.		
6	Bailaremos y cantaremos diferentes canciones sobre algunos animalitos de la granja, las cuales nos permitirán identificar más características de los animales y a realizar el sonido de estos.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA1		Duración: 2 meses	Sesión: 3
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacción con otras personas. • Obtiene, registra, representa y describe información para responder dudas y ampliar sus conocimientos en relación con plantas, animales y otros elementos naturales. • Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. • Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona. • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo.		• Lenguaje y Comunicación. • Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		• Educación Socioemocional	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el conteo uno a uno. - Favorecer el sentimiento de la autoconfianza. - Reconocer algunas características de vida de los animales. - Desarrollar un sentimiento de empatía por ayudar a otros. - Que los alumnos aprendan a resolver diferentes problemas que se les presenten. - Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintas personas o animales. - Realizar distintas actividades que permitan que los alumnos se conozcan unos a otros.		- Autoconocimiento - Expresión - Capacidad de escuchar a otros - Capacidad de empatizar con otros. - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre los animales y las emociones	
LAS MASCOTAS			
No. de Act.	Descripción		
1	Escucharemos atentamente el cuento “Yo sí puedo”, en donde los pequeñitos conocerán la importancia de creer en sí mismos y valorar cada una de sus capacidades.		
2	Se les pedirá con anticipación a los pequeñitos alguna foto de sus mascotas y juntos comenzaremos nuestra clase, preguntándonos ¿cómo me siento cuando estoy con mi mascota?, ¿qué me pone feliz?, ¿cuál es mi actividad favorita cuando estoy con mi mascota?, etc.		
3	Realizaremos una actividad en donde los pequeñitos deberán de encontrar cuál es la piel de los animales que se les muestren. Para ello la mis deberá de cuestionar continuamente a los pequeñitos sobre por qué creen que ese animalito tenga ese tipo de piel o cuál creen que sea la función y qué pasaría si ese animalito no tuviera ese tipo de piel.		
4	Realizaremos algunas historias sociales que nos permitirán que nuestros pequeñitos intenten ayudar a algún compañero a encontrar el camino correcto de un laberinto que les permitirá llegar a su mascota.		
5	Dividiremos al grupo en dos equipos, los cuales deberán de pasarse uno por uno el alimento de la mascota que les indique la miss, para ello los pequeñitos deberán de crear una estrategia que les permita pasar de manera rápida todo el alimento de su mascota, sin que este se las caiga y llevando únicamente la cantidad de alimento que necesita su propia mascota.		
6	Favoreceremos nuestra atención y el conteo y para ello, la miss colocará una lámina con muchas mascotas que mostrarán diferentes emociones y después esta preguntará ¿Cuántos gatitos enojados hay en la lámina?, posteriormente, contara hasta 10 y todos los pequeñitos deberán de dar una respuesta.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA1		Duración: 2 meses	Sesión: 4
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Menciona características de objetos y personas que observa. • Escucha la lectura de cuentos y expresa comentarios acerca de la narración • Identifica varios elementos de su vida cotidiana y dice el orden en que ocurren. • Compara, iguala y clasifica colecciones. • Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. • Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. • Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona.		• Lenguaje y Comunicación. • Pensamiento Matemático • Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social • Educación Socioemocional	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el lenguaje y la expresión del alumnado. - Favorecer el reconocimiento de emociones en ellos mismos y en los otros. - Desarrollar habilidades importantes sobre el cuidado de los animales. - Reconocer algunas características de vida de los animales. - Desarrollar un sentimiento de empatía por ayudar a los animales y personas que lo necesitan. - Realización de secuencias		- Trabajo en equipo - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre los animales. - Clasificación de animalitos - Realización de secuencias temporales - Comprensión lectora	
ANIMALES TERRESTRES			
No. de Act.	Descripción		
1	Realizaremos una actividad en hoja, donde los pequeñitos deberán de pegar de un lado aquellos animales que vuelan, de otro lado los animales que nadan y por último los animales que pueden estar en la tierra.		
2	Contaremos el cuento “Milo, el ratoncito de las emociones” en el cual podremos aprender más sobre las emociones y cómo es la vida de algunos animales terrestres.		
3	Se les proporcionarán a los pequeñitos algunas imágenes de unas secuencias temporales, las cuales deberán de ir formando según la historia que se les cuente.		
4	Jugaremos ¿Esta huella de quién es? Para ello, la mimesis les hablarán de las características de los animales terrestres y como pueden dejar sus huellitas marcadas en el lodo e intentaremos ir marcando las huellas que se les proporcionen, descifrando poco a poco a quien le pertenecen esas huellitas.		
5	Formaremos la silueta de algunos animales terrestres con ayuda de un colador y harina de trigo, después los pequeñitos quitarán al mismo animalito y deberá de irse formando su silueta.		
6	Se les proporcionará a cada pequeñito algunas tarjetas de animalitos terrestres, los cuales están representando una emoción en particular, los pequeñitos deberán de imitar la emoción que hace dicho animal y encontrar otro animal que esté representado la misma emoción.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA1		Duración: 2 meses	Sesión: 5
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Expresa ideas propias con ayuda de un adulto. • Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. • Compara, iguala y clasifica colecciones. • Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. • Identifica y explica algunos efectos favorables y desfavorables de la acción humana sobre el medio ambiente. • Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona. • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo.		• Lenguaje y Comunicación. • Pensamiento Matemático • Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		• Educación Socioemocional	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Promover el cuidado del medio ambiente - Desarrollar habilidades importantes sobre el cuidado de los animales. - Reconocer algunas características de vida de los animales. - Desarrollar un sentimiento de empatía por ayudar a los animales. - Desarrollar un pensamiento creativo e innovador para resolver diversos problemas en compañía de otros.		- Trabajo en equipo - Creatividad - Clasificación por color, tamaño y forma - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre los animales acuáticos. - Conteo - Capacidad de empatizar con el medio ambiente y los animales.	
ANIMALES ACUÁTICOS			
No. de Act.	Descripción		
1	Iniciaremos esta sesión identificando las características de todos los animales acuáticos y para ellos se les preguntará a los pequeñitos: ¿qué necesitan estos animales para poder nadar?, ¿cómo respiran?, ¿qué comen?, ¿emitirán sonidos?, ¿cómo duermen?, ¿de qué colores son?, etc.		
2	Realizaremos una pecera en donde todos los pequeñitos podrán utilizar su imaginación para crear la casita de su animal acuático favorito, además de investigar un dato importante de ese animal que deberán de compartir con sus otros compañeritos.		
3	Se les proporcionarán a los pequeñitos algunas tarjetas con diferentes cantidades de animalitos marinos y de lado derecho algunos cuadrantes con algunos números, cada pequeñito deberá de contar el número de peces, medusas, langostas o ballenas que tenga cada tarjeta e identificar el número gráfico para poder señalarlo con una pinza de ropa.		
4	Rescataremos peces con ayuda de un colador, para ello las misses prepararán con anticipación una bandeja con agua, colorante de colores oscuros, un poco de basura y animalitos del mar, los pequeñitos deberán de rescatar a estos animalitos y llevarlos a un lugar limpio y sano en donde puedan vivir por mucho tiempo.		
5	Jugaremos memorama intentando emparejar las siluetas de algunos animalitos acuáticos, para ello cada pequeñito tendrá que encontrar dentro del juego dos siluetas idénticas y unir las, esto desplazando la tarjetas al lugar correcto.		
6	Pescaremos algunos peces siguiendo las indicaciones de las misses y los calificaremos según su color, tamaño o forma.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA1		Duración: 2 meses	Sesión: 6
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
- Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. - Mide objetos o distancia mediante el uso de unidades no convencionales. - Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. - Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. - Convive, juega y trabaja con distintos compañeros. - Usa recursos de las artes visuales en creaciones propias.		- Pensamiento Matemático. - Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		- Educación Socioemocional - Artes	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Reconocer algunas características de vida de los animales. - Realizar distintos trabajos en colaboración con otros. - Realización de patrones y secuencias - Favorecer el conteo uno a uno y el reconocimiento del número - Favorecer el seguimiento de indicaciones, la autorregulación y la espera de turnos.		- Conteo uno a uno - Clasificación de objetos - Capacidad de escucha - Capacidad de autorregularse y esperar turnos - Creatividad - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre los animales. - Trabajo en equipo	
LOS INSECTOS			
No. de Act.	Descripción		
1	Realizaremos una actividad de exploración sensorial, en donde los pequeñitos podrán encontrar en slime algunos insectos de plástico que las misses esconderán.		
2	Realizaremos una araña, un pequeñito pasará al centro del salón y lanzará dos diferentes dados, el primero nos indicará qué le pondremos a nuestra araña y el siguiente nos indicará la cantidad, por ejemplo: en el primer dado sale un ojo y en el segundo sale el número 5, por lo tanto, nuestros pequeñitos deberán de armar su arañita colocándole 5 ojos.		
3	Visitaremos algunos espacios de la escuela y con ayuda de una lupa intentaremos encontrar diferentes insectos que hay en dichos espacios, para ir descubriendo cuáles son las características de estos animalitos.		
4	Juntos recolectaremos algunas hojas, ramas, piedras o materiales que nos ayuden a realizar nuestros propios insectos, los cuales iremos diseñando con mucha imaginación para presentárselos a nuestros compañeros.		
5	Realizaremos una secuencia de patrones, en la cual los pequeñitos podrán escoger los insectos que quieran para realizar su propio patrón e invitar a sus amigos a que lo sigan.		
6	Mediremos algunos insectos que las misses enmascararán en distintos tamaños, usando únicamente bloques y posteriormente los pequeñitos deberán de intentar escribir la medida del insecto en su pizarra.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA1		Duración: 2 meses	Sesión: 7
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objeto. • Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. • Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las. • Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo.		• Lenguaje y Comunicación. • Pensamiento Matemático.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		• Educación Socioemocional	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Desarrollar un sentimiento de empatía por ayudar a los animales y personas que lo necesitan. - Desarrollar un pensamiento creativo e innovador para resolver diversos problemas en compañía de otros. - Ubicación de objetos y espacios apoyándose de distintos puntos de referencia - Favorecer la escucha de indicaciones y el trabajo en equipo.		- Trabajo en equipo - Capacidad de intercambiar ideas y resolver problemas - Capacidad de empatizar con otros. - Utilización correcta de conceptos como arriba, abajo, atrás, adelante, aun lado, etc.	
Ubicación Espacial con Animales			
No. de Act.	Descripción		
1	Realizaremos una actividad con ayuda de un animalito de peluche y una silla, para ello los pequeñitos deberán de ir poniendo a sus animalitos en donde se les indique, por ejemplo: el animalito debe de estar a un lado de la silla; ahora el animalito debe estar debajo de la silla, etc.		
2	Jugaremos a la gallinita ciega, para ello, trabajaremos en parejas y los pequeñitos deberán de ponerse de acuerdo para encontrar 2 animales que estarán ocultos por distintas partes del patio. Un integrante de la pareja deberá de vendarse los ojos mientras escucha atentamente a su compañero que lo irá guiando para poder orientarlo hacia donde debe desplazarse para encontrar el animal que le toca.		
3	Trabajaremos algunos conceptos espaciales con ayuda de una herramienta digital diseñada únicamente para poder trabajar esta sesión con los pequeño.		
4	Realizaremos un ejercicio de ubicación espacial, en la cual dibujaremos un gato gigante e iremos diciéndole a los pequeñitos que cuadrante deben de ir ocupando, por ejemplo: Juan va a ponerse al centro del gato, junto en medio; Romina debe colocarse en el cuadrante que esta debajo de Juan y así sucesivamente.		
5	Realizaremos una actividad en hoja en donde los pequeñitos deberán de circular la imagen que muestre correctamente la indicación que les menciona la miss, es decir, si la miss dice, circula la pelota que está encima de la mesa, los pequeñitos deberán de buscar esa imagen en su hoja y circularla.		
6	Ayudaremos a un personaje a atravesar un laberinto ayudándole a colocar las flechas que le indicarán hacia donde debe de caminar para llegar a su casa.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA1		Duración: 2 meses	Sesión: 8
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
- Escucha la lectura de cuentos y expresa comentarios acerca de la narración - Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. - Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza. - Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. - Acepta jugar y realizar actividades con otros niños. - Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con o sin música, individualmente y en coordinación con otros.		- Lenguaje y Comunicación. - Pensamiento Matemático - Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		- Educación Socioemocional - Artes	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Reconocer algunas características de vida de los animales. - Desarrollar un sentimiento de empatía por ayudar a los animales y personas que lo necesitan. - Desarrollar un pensamiento creativo e innovador para resolver diversos problemas en compañía de otros. - Realizar distintos trabajos en colaboración con otros. - Clasificación de objetos según su forma, tamaño y otras características - Desarrollar algunas habilidades que nos permitan autorregularnos.		- Trabajo en equipo - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Capacidad de empatizar con otros. - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre los animales. - Capacidad de autorregularse - Conteo - Clasificación de animales	
LOS ANIMALES			
No. de Act.	Descripción		
1	Jugaremos encuentra el animalito, para esta actividad la miss girará una ruleta que nos ayudará a identificar que tarjetas debemos de buscar. Si la ruleta dice encuentra animales acuáticos, todos los niños podrán encontrar y levantar únicamente animalitos acuáticos, después se volverá a girar y buscarán el otro animalito que se indique, hasta que ya no quede ninguna tarjeta en el piso.		
2	Leeremos un cuento con pictogramas, el cual nos enseñará un poco más de la vida de los animales y cómo debemos cuidarlos.		
3	Clasificaremos algunos animalitos según el número de patas, ojos o manchitas que tengan, para ello los niños deben de contar para saber en donde pondrán a su animalito.		
4	Jugaremos a atrapar a algunos animalitos, para ello dividiremos al grupo en 2 equipos que se sentarán viéndose frente a frente, uno a uno, posteriormente la miss colocará enfrente de ellos algunos animales. Se colocará música y cuando esta se detenga la miss indicará que animalito debe ser atrapado mientras los pequeñitos deben de reaccionar rápido para atraparlo antes que su compañero de enfrente.		
5	Intentaremos imitar algunas posturas de yoga que están imitando a algunos animales, para ello nos ayudaremos de la canción “Hola pajarito”.		
6	Realizaremos una competencia por equipos, en la cual los niños deberán de ir pasándose uno por uno los animalitos que se encuentran en una canasta y hacerlo de la manera más rápida posible para poder ganar el reto.		

PPA 2. Un Mundo de Emociones

No. de Proyecto: PPA2		Duración: 2 meses	Sesión: 1
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se dice en interacción con otras personas. • Escucha la lectura de cuentos y expresa comentarios acerca de la narración • Clasifica objetos según su forma, tamaño y color. • Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. • Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo.		• Lenguaje y Comunicación. • Pensamiento Matemático.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social • Educación Socioemocional	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el lenguaje y la expresión de los niños. - Conocer cuáles son las emociones y asociarlas a un color. - Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintas personas y en ellos mismos. - Favorecer el conteo uno a uno. - Trabajar con el reconocimiento y clasificación por colores.		- Reconocimiento de emociones - Expresión - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Clasificaciones por color - Conteo - Asociación emoción-color	
CONOCIENDO LAS EMOCIONES			
No. de Act.	Descripción		
1	Escucharemos y conoceremos el cuento “El monstruo de Colores” con el cual comenzaremos a identificar las emociones que hay y cómo iremos clasificándolo a lo largo de este proyecto.		
2	Se les proporcionará a los pequeñitos 6 diferentes tarjetas, cada una con un monstruo de color y comenzaremos a mostrarles algunas imágenes de diferentes niños realizando algunas tareas del día a día. Después les iremos preguntando ¿cómo creen que se siente el niño o niña de la imagen y ellos deberán de levantar la tarjeta con el monstruo que creen que represente dicha emoción.		
3	Con ayuda de recortes o dibujos los pequeñitos deberán de compartir con sus compañeros 3 diferentes cosas que los hagan sentir tristes, felices, enojados o con miedo.		
4	Pintaremos nuestro monstruo de colores, siguiendo las indicaciones de la miss e identificando los números del 1 al 10, a través de una copia.		
5	Le daremos de comer a nuestros monstruos de colores y para ello, clasificaremos algunos pompones de colores que nos ayudarán a darle un color a cada emoción.		
6	Aprenderemos y cantaremos la canción “Cuando estoy” en donde podremos ver cómo reacciona nuestro cuerpo cuando experimenta alguna emoción.		

No. de Proyecto: PPA2		Duración: 2 meses	Sesión: 2
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
Expresa gráficamente narraciones con recursos personales.		- Lenguaje y Comunicación. - Pensamiento Matemático	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	

Anexo I

- Dice rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje. - Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. - Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. - Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo.		Educación Socioemocional
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar
- Favorecer el autoconocimiento y el reconocimiento de las emociones - Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintas personas o animales. - Fomentar el trabajo en equipo. - Favorecer la curiosidad de los niños al momento de realizar experimentos. - Favorecer el proceso de lectura y escritura a través de oraciones con pictogramas.		- Trabajo en equipo - Expresión - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Capacidad de empatizar con otros - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre las emociones - Seguimiento de indicaciones
MIS EMOCIONES		
No. de Act.	Descripción	
1	Realizaremos volcanes de las emociones y para ello, necesitaremos colorante, bicarbonato y vinagre. Nos ayudaremos de los pequeñitos y los motivaremos a dibujar en un cono de papel la emoción que más les guste y después comenzaremos a hacer nuestro volcar preparando el experimento, mientras el volcán saca lava del color de la emoción que se eligió les iremos preguntando cómo experimentan esa emoción y qué situaciones les provocan dicha emoción.	
2	Jugaremos al twister de las emociones y con ello seguiremos trabajando el reconocimiento de las emociones y la confianza en sí mismo, mientras que trabajamos ubicación espacial y seguimiento de indicaciones.	
3	Jugaremos a las adivinanzas con historias sociales, para ello la miss leerá una frase de una tarjeta y los pequeñitos deberán de identificar qué emoción está sintiendo esa persona y correrán a colocar una pelota al aro que representa la emoción de la que se está hablando.	
4	Realizaremos una competencia, cada pequeñito tendrá en sus manos un cono de papel y estambre, el cual estará jalando una emoción al momento de que los niños enrollen todo el estambre. El juego consiste en enrollar todo el estambre lo más rápido posible para descubrir que emoción es la que gana.	
5	Jugaremos lotería de emociones y podremos trabajar el reconocimiento de emociones, la espera de turnos, el seguimiento de indicaciones y la tolerancia a la frustración.	
6	Formaremos oraciones con pictogramas y los pequeñitos se ayudarán de distintas imágenes para poder describir lo que ven únicamente con los pictogramas, por ejemplo: se les mostrara una imagen de una niña llorando por que se le acaba de caer su helado, entonces los niños buscarán los pictogramas de una niña, la emoción de la tristeza y un helado tirado en el piso y juntos iremos formando la oración.	

Anexo I

No. de Proyecto: PPA2		Duración: 2 meses	Sesión: 3
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
- Escucha la lectura de cuentos y expresa comentarios acerca de la narración - Identifica su nombre y otros datos personales en diversos documentos. - Menciona con ayuda de un adulto costumbres y tradiciones familiares y de su entorno. - Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. - Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué le disgusta, qué se le facilita y qué se le dificulta.	- Lenguaje y Comunicación. - Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social.		
	Áreas de Desarrollo Personal y Social		
	Educación Socioemocional		
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Realizar actividades que permitan que los alumnos se conozcan mejor a sí mismos. - Favorecer el autoconocimiento. - Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en cada persona. - Conocer algunas tradiciones o costumbres de nuestros pequeñitos. - Favorecer el reconocimiento y escritura del nombre propio.		- Trabajo en equipo - Reconocimiento del nombre - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre las emociones y el autoconocimiento.	
AUTOCONOCIMIENTO			
No. de Act.	Descripción		
1	Nos sentaremos frente al espejo y juntos iremos señalando las diferentes partes del cuerpo que se nos vayan indicando, además de decir para qué nos sirven esas partes o qué puedo hacer con eso.		
2	Realizaremos un cuadro sobre nosotros mismos y para ello los pequeñitos trabajan en una hoja dibujándose, mencionando cuál es su color favorito, su comida favorita, escribiendo su nombre, cuantos años tienen, etc. Posteriormente los pegaremos en una pared del salón para que siempre todos podamos ver cuáles son los gustos de los demás compañeros.		
3	La miss colocará en unas tarjetitas el nombre de cada uno de nuestros pequeñitos y después cada uno de nuestros niños deberá de intentar encontrar el suyo y llevarlo hasta su lugar, posteriormente los pequeñitos deberán de intentar trazar su nombre siguiendo las líneas y el trazo de apoyo.		
4	Jugaremos a buscar “Cosas sobre mí” las misses esconderán por todo el espacio diferentes cosas de los alumnos y cada uno de ellos deberá de encontrar las 5 cosas que son de ellos y después explicar por qué les gusta.		
5	En una cartulina los pequeñitos podrán compartir con nosotros alguna celebración importante para ellos y su familia, para ello podrá compartir fotos y describir las emociones que sienten en ese día tan especial.		
6	Leeremos juntos el cuento “Las Emociones de Nacho” y podremos observar cómo se sentía el autor cada vez que experimentaba alguna emoción de las que nos presenta.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA2		Duración: 2 meses	Sesión: 4
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
- Escucha la lectura de cuentos y expresa comentarios acerca de la narración - Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. - Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. - Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo. - Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las. - Conoce rondas y canciones; las canta y acompaña con movimientos de varias partes del cuerpo. - Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con o sin música, individualmente y en coordinación con otros.		- Lenguaje y Comunicación. - Pensamiento Matemático	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		- Educación Socioemocional - Artes	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el lenguaje y la expresión del alumnado. - Desarrollar un sentimiento de empatía por ayudar a otros. - Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintas personas. - Favorecer la confianza en sí mismos. - Realizar diferentes retos que signifiquen un problema para los pequeñitos. - Motivar a todos nuestros pequeñitos a resolver distintos problemas siempre intentando y aprendiendo de los errores.		- Trabajo en equipo - Resolución de problemas - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Capacidad de empatizar con otros. - Habilidades y conocimientos adquiridos sobre las emociones - Confianza en sí mismo y tolerancia a la frustración	
AUTOMOTIVACIÓN			
No. de Act.	Descripción		
1	Cantaremos y bailaremos la secuencia de distintas canciones como “Arram Sam Sam”, “Pez Tiburón”, etc. Esto para trabajar distintos retos que signifiquen una meta para cada uno de nuestros pequeñitos.		
2	Realizaremos una obra de arte con el reto de tener que pintar únicamente tomando el pincel con la boca, sin meter las manos en ningún momento.		
3	Realizaremos un reto por parejas en donde nuestros pequeñitos deberán de atravesar un circuito amarrados de un pie cada uno y juntos, deberán de hacerlo rápido y terminar formando una secuencia numérica del 1 al 5 para poder ganarle a sus demás compañeritos.		
4	Con ayuda de una lámina cuadriculada se les mostrará a los pequeñitos un dibujo, el cual deberán de intentar hacer de la misma forma en la siguiente cuadrícula, para ello en cada momento podrán apoyarse de la imagen original.		
5	Realizaremos diferentes ejercicios de gimnasia cerebral, en donde motivaremos a cada uno de nuestros pequeñitos a que intenten y no se rindan en ningún reto.		
6	En nuestro momento de lectura, leeremos juntos el cuento ¡Casi! En donde una pequeñita nos mostrará que muchas veces es cuestión de seguir intentando y practicando para lograr alcanzar una meta.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA2		Duración: 2 meses	Sesión: 5
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos. • Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. • Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo. • Imita posturas corporales, animales, acciones y gestos.		• Lenguaje y Comunicación. • Pensamiento Matemático.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social • Educación Socioemocional • Artes	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo y cómo actuar cuando una emoción es muy fuerte. - Aprender estrategias de autorregulación que me ayuden en momentos de enojo, miedo, ansiedad, etc. - Realización de una receta de cocina. - Reconocimiento de figuras geométricas.		- Habilidades y conocimientos adquiridos sobre las emociones - Habilidades sobre la autorregulación emocional - Seguimiento de indicaciones - Reconocimiento de las figuras geométricas.	
AUTORREGULACIÓN			
No. de Act.	Descripción		
1	Jugaremos a encontrar diferentes monstruos de figuras y para ello, nos apoyaremos de una lámina que tendrá muchos monstruos dibujados y una caja de arena que tendrá escondidas muchas fichas de distintas figuras, cada pequeñito deberá de sacar una figura y colocarla en el dibujo que le corresponde, respetando la figura geométrica marcada.		
2	Realizaremos un botiquín de las emociones y les preguntaremos a los pequeñitos qué podremos necesitar cuando uno se siente enojado, feliz, triste, etc.		
3	Realizaremos una botellita de la calma y para ello, iremos haciendo uso del conteo para poder ir preparando nuestra botellita siguiendo las indicaciones de una receta.		
4	Jugaremos con un dado que nos ayudara a imitar las respiraciones que hacen algunos animalitos para relajarse, esto pudiendo usar cuando nos sentimos muy enojados, con miedo, o cuando experimentamos una emoción muy fuerte.		
5	Realizaremos un juego grupal, en donde los pequeñitos deberán de transportarse como tortugas de un extremo del salón al otro lado, la consigna consiste en que ahora no ganará aquel pequeñito que llegue primero, sino más bien, ganará aquel que llegue al último.		
6	Jugaremos con una herramienta digital que nos ayuda a conocer diferentes situaciones en las que nos podremos encontrar y cómo podemos solucionarlas pensando en diferentes opciones antes de actuar.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA2		Duración: 2 meses	Sesión: 6
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
- Escucha la lectura de cuentos y expresa comentarios acerca de la narración - Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. - Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona. - Acepta jugar y realizar actividades con otros niños. - Reconoce qué puede hacer con ayuda y sin ayuda. Solicita ayuda cuando la necesita.		Lenguaje y Comunicación.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		Educación Socioemocional	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el lenguaje y la expresión del alumnado. - Desarrollar un sentimiento de empatía por ayudar los que lo necesiten. - Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintas personas o animales. - Reconocer algunas virtudes y áreas de oportunidad en uno mismo. - Favorecer el reconocimiento de nuestras habilidades y las de los otros.		- Trabajo en equipo - Expresión - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Capacidad de empatizar con otros. - Capacidad de ayudar a otros - Resolución de problemas sociales	
EMPATÍA			
No. de Act.	Descripción		
1	Observaremos juntos el cortometraje https://www.youtube.com/watch?v=5edfzhwdzUk , en donde conoceremos una historia que nos mostrará el valor de la empatía.		
2	Realizaremos un juego de Kahoot en donde los niños tendrán la oportunidad de contestar diferentes preguntas respecto a lo aprendido en el video de la actividad anterior.		
3	Nos sentaremos en el piso formando una rueda, posteriormente iremos formando una telaraña con una bola de estambre que pasaremos uno a uno, esto mientras mencionamos cuál es nuestro nombre y algo que no nos gusta hacer o algo en lo que no somos tan buenos. Por ejemplo: Mi nombre es Jaz y no soy buena jugando Fútbol.		
4	Nos desplazaremos al salón de cantos y juegos y ahí encontraremos diferentes escenarios con disfraces que podremos utilizar para jugar libremente. En ese momento podremos realizar juegos de roles con todos los personajes de los disfraces que tenemos, modelando conductas a través del juego.		
5	Trabajaremos en una hoja de papel en donde deberemos de resolver algunos laberintos que nos guiarán buscando una solución a diferentes problemáticas que se nos presentan, realizándonos la pregunta ¿qué puedo hacer?		

PPA 3. Un Parque de Diversiones

No. de Proyecto: PPA3		Duración: 2 meses	Sesión: 1
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Expresa ideas propias con ayuda de un adulto. • Cuenta historias de invención propia. • Dice rimas, juegos de palabras y entona canciones infantiles. • Identifica su nombre escrito en diferentes portadores o lugares. • Reconoce que el material de trabajo lo usan él y otros niños. • Participa en juegos y actividades en pequeños equipos y en el grupo. • Elige los recursos que necesita para llevar a cabo las actividades que decide realizar.		• Lenguaje y Comunicación.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		• Educación Socioemocional	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el reconocimiento del nombre propio a través de diferentes portadores de texto. - Conocer una función social del lenguaje escrito, nuestro nombre y los números. - Reconocimiento de las vocales. - Realización de actividades que favorezcan la conciencia fonológica de los niños. - Desarrollar habilidades sociales importantes en la realización de actividades cooperativas y grupales.		- Trabajo en equipo - Reconocimiento del nombre propio - Reconocimiento de vocales - Realización de actividades cooperativas. - Participación y seguimiento de indicaciones.	
Lenguaje y Comunicación			
No. de Act.	Descripción		
1	Realizaremos una invitación a través de la cual los niños podrán ser invitados a un gran parque de diversiones y además realizaremos nuestros boletos para poder jugar y pagar en los diferentes juegos.		
2	Jugaremos a pescar, para ello se prepararán con anticipación algunos peces marcados con vocales, las cuales los pequeñitos deberán de ir pescando únicamente siguiendo el orden que se les indique.		
3	Realizaremos una actividad sensorial, en donde los pequeñitos deberán de encontrar las letras que conforman su nombre en una bandeja llena de espuma de afeitar y posteriormente deberán de formar su nombre apoyándose de una tarjeta.		
4	Jugaremos hasta de sonidos, por equipos los niños deberán de voltear una tarjeta, la cual les mostrará la vocal con la cuál deberán de jugar. Por ejemplo, si volteo la tarjeta con la letra “A”, todos juntos mencionaremos como suena esa letra y comenzaremos uno a uno a decir alguna palabra que comience con ese mismo sonido.		
5	Realizaremos un cuento grupal, el cual comenzaremos a formar a través de los objetos que vayamos sacando de una canasta, para ello recordaremos cómo se inicia una historia y escucharemos las ideas y aportaciones de cada uno de los compañeros.		
6	Jugaremos lotería con adivinanzas, para ello, los niños deberán de escuchar atentamente la adivinanza que vayan diciendo las misses y contestar abiertamente antes de colocar su ficha en el tablero.		

Anexo I

No. de Proyecto: PPA3		Duración: 2 meses	Sesión: 2
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional. • Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones espaciales y puntos de referencia. • Reproduce modelos con formas, figuras y cuerpos geométricos. • Mide objetos o distancias mediante el uso de unidades no convencionales. • Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. • Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona. • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo. • Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto • Empuja, jala y rueda jetos ligeros.		Pensamiento Matemático	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		• Educación Socioemocional • Educación Física	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el reconocimiento de los números. - Trabajar conceptos opuestos como grande-pequeño, mucho-poco o alto-bajo. - Favorecer el movimiento, la coordinación y la puntería a través de distintos juegos. - Trabajar conceptos de agregar, quitar, sumar o restar en la realización de actividades con materiales concretos. - Realización de patrones y secuencias. - Reforzar algunas habilidades sociales en la realización de actividades diarias.		- Realización de actividades en equipo - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Identificación de los números - Iniciación en conceptos de sumar y restar - Clasificación por colores - Reproducción de patrones	
Pensamiento Matemático			
No. de Act.	Descripción		
1	Jugaremos a comer números, en una pizarra mágica, las misses escribirán los números de 1 al 10, posteriormente la miss les mostrará una canasta con cierta cantidad de pelotas, los pequeñitos las deberán de contar y después deberán de encontrar el número en su pizarra y proceder a borrarlo o circularlo según sea la indicación.		
2	Jugaremos a medir peluches y premios de la Feria, para ello, se colocarán enfrente de todos los niños algunos juguetes y peluches a los cuales tendrán que darle una medida aproximada, por ejemplo, el peluche mide 5 bloques y así sucesivamente con todos los otros objetos.		
3	Jugaremos “Tiro al Blanco” por parejas y trabajaremos conceptos de sumar y agregar. Cada uno de los niños tendrá que reventar un globo con un número del 1 al 10 y deberá anotar en una pizarra el número del globo que rompió, así mismo su compañero reventara su globo y también anotará el número que le salió, para así sumar los puntos que hayan ganado.		
4	Realizaremos una competencia de costales, en donde cada uno de los niños tendrá un costal de un color diferente y su misión será recolectar materiales, pelotas o bloques		

Anexo I

	únicamente del color de su costal, ganando así el niño que más rápido recolecte los objetos.
5	Realizaremos una secuencia a través de una brocheta de frutas, para ellos las misses primeramente les ejemplificaremos cómo hacer una de forma sencilla y únicamente con dos frutas, posteriormente, ellos deberán de crear su propia secuencia y decirla a sus compañeros para que intenten hacerla ellos.
6	Realizaremos una representación de patrones, con la cual trabajaremos la ubicación espacial, con ayuda de unas tarjetas mostraremos la ejemplificación del patrón que los pequeños deben de imitar con los diferentes materiales que se les presenten.

No. de Proyecto: PPA3		Duración: 2 meses	Sesión: 3
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
- Menciona características de objetos y personas que conoce y observa. - Expresa con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atiende lo que se le dice en interacciones con otras personas. - Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. - Reconoce y expresa características personales: su nombre, cómo es físicamente, qué le gusta, qué le disgusta, qué se le facilita y qué se le dificulta. - Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo. - Baila y se mueve con música variada. Ejecuta libremente movimientos, gestos y posturas corporales al ritmo de la música que escucha. - Imita posturas corporales, animales, acciones y gestos. - Utiliza instrumentos y materiales diversos para pintar y modelar. Pinta dibuja y modela con intención de expresar y representar ideas o personajes.		● Lenguaje y Comunicación.	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		● Educación Socioemocional ● Artes	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer la expresión del alumnado a través del arte. - Favorecer la confianza y el compañerismo realizando actividades en donde podamos conocer más sobre uno mismo y sobre los demás. - Reconocer cómo puedo manifestar mis emociones a través de algunas creaciones artísticas. - Realizar actividades cooperativas en donde se puedan favorecer algunas habilidades sociales.		- Trabajo en equipo - Expresión artística - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Capacidad de empatizar con otros. - Habilidades sociales - Compañerismo	
Artes			
No. de Act.	Descripción		
1	Crearemos un alebrije en equipos, para ello, primeramente, se dividirá una hoja de trabajo en 3 partes, de las cuales cada uno de los niños deberá de crear alguna parte del cuerpo de este alebrije y posteriormente pasarlo a su próximo compañero para que le dé continuidad. El juego consiste en darle continuidad al dibujo inicial de su compañero, guiándose únicamente por las líneas de termino, sin ver totalmente el dibujo anterior.		

Anexo I

2	Jugaremos y cantaremos la canción “Congelados” en donde a través de la música los pequeños podrán autorregular su cuerpo al seguir el ritmo de la música.
3	Con ayuda de un sorteo los pequeños tendrán la misión de dibujar a alguno de sus compañeros, mencionando algunas de sus características y virtudes y además mencionando qué es lo que disfrutan de esa misma persona.
4	Trabajaremos garabateo libre escuchando diferentes ritmos de música, para ello, los niños deberán de prestar mucha atención a la música y garabatear según el ritmo que se escuche.
5	Crearemos un mosaico grupal, para ello trabajaremos en 2 metros de pellón y dividiremos nuestro espacio con líneas marcadas con Masking Tape. Cada uno de los niños podrá pintar un cuadrante o cierto espacio del mosaico, según su pintura favorita, sus colores favoritos, animales o alguna cosa que sea de su preferencia, permitiendo plasmar en dicho espacio un poco de lo que son ellos mismos.

No. de Proyecto: PPA3		Duración: 2 meses	Sesión: 4
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo. • Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. • Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo. • Realiza desplazamientos con diferentes posturas y direcciones. • Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto. • Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.		• Pensamiento Matemático	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		• Educación Socioemocional • Educación Física	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el movimiento - Trabajar y solucionar problemas en equipo. - Reconocer nuestras propias habilidades y aptitudes. - Favorecer la empatía ayudando y motivando a los demás. - Realizar juegos de atención, coordinación y memoria en donde los pequeñitos puedan divertirse y aprender. - Favorecer el aprendizaje cooperativo.		- Trabajo en equipo - Habilidades sociales - Capacidad de intercambiar ideas y de escuchar a otros - Capacidad de empatizar con otros. - Reconocimiento de nuestras propias habilidades.	
Educación Física			
No. de Act.	Descripción		
1	Realizaremos un circuito, en donde los pequeñitos deberán de atravesar diferentes obstáculos y para finalizar deberán de lanzar una pelota al aro que le corresponde. Esto realizando clasificación respetando el criterio por color y cantidad.		
2	Jugaremos el juego de las sillas, en donde los pequeñitos aprenderán a esperar turnos, aprenderán a escuchar con atención, además de movernos y realizar diferentes ejercicios físicos.		
3	Realizaremos una carrera, para ellos, las misses acomodarán a todos los niños en la línea de salida y ellos deberán de transportarse de un extremo a otro utilizando un triciclo, un coche o distintos materiales para trasladarnos.		

Anexo I

4	Jugaremos “Toma el Objeto”, primeramente, colocaremos a los niños en dos filas, esto logrando que los pequeñitos se miren frente a frente y queden por parejas. Posteriormente la miss irá mencionando diferentes partes del cuerpo que los niños deberán de identificar y señalar hasta que la miss mencione la palabra TOMO EL OBJETO, de esta forma el pequeñito deberá de intentar tomar el objeto que se encuentre enfrente de ellos de la manera más rápida posible y ganarle al compañero de enfrente.
5	Realizaremos un juego cooperativo, en donde los niños deberán de crear una estrategia que les permita pasar pelotas de una canasta a otra sin tocar estas mismas pelotas con las manos, la consigna es que pueden ayudarse de cucharas, los pies, toallas, paliacates y otros materiales sin usar únicamente las manos.

No. de Proyecto: PPA3		Duración: 2 meses	Sesión: 5
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
● Compara, iguala y clasifica colecciones con base en la cantidad de elementos. ● Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. ● Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo y expresa lo que siente. ● Reconoce cuando alguien necesita ayuda y la proporciona. ● Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo. ● Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto. ● Explora las posibilidades de movimiento con diferentes partes del cuerpo. ● Realiza desplazamientos con diferentes posturas y direcciones. ● Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de juegos individuales y colectivos.		● Pensamiento Matemático	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		● Educación Socioemocional ● Educación Física	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Favorecer el aprendizaje a través de situaciones de juego. - Favorecer el movimiento y la expresión corporal. - Favorecer la autorregulación de emociones a través del juego y actividades de la vida diaria. - Reconocer como puede manifestarse el enojo, la alegría, la tristeza o el miedo en distintas personas y en uno mismo. - Realizar actividades y juegos en equipo.		- Trabajo en equipo - Expresión corporal - Movimiento y coordinación - Resolución de problemas - Autorregulación - Reconocimiento de emociones.	
Un Parque de Diversiones			
No. de Act.	Descripción		
1	Jugaremos a ensartar aros, los niños se enfrentarán a diferentes retos, en donde buscaremos que intenten ensartar el aro en el cono que haga par con la emoción que les toco.		
2	Jugaremos boliche y realizaremos competencias en donde podamos comparar cantidades y conceptos, mucho-poco, vacío-lleño, etc.		
3	Lanzaremos costales de semillas y competiremos por ir derribando algunas torres de latas que se encontraran a diferentes distancias.		

Anexo I

4	Por equipos de 5 niños, jugaremos a la cuerda y trabajaremos en equipo para realizar una estrategia que nos permita ganarle al equipo contrario. Jalando la cuerda más rápido que ellos.
5	Intentaremos meter goles a diferentes orificios que estarán en una tela, los niños tendrán la misión de intentar atravesar la tela con la pelota y así ganar puntos para los diferentes juegos de la feria.
6	Jugaremos frissbee y realizaremos competencias para ver quien logra lanzar el plato más lejos, para ello, los niños deberán de aprender a lanzar de la manera correcta.

No. de Proyecto: PPA3		Duración: 2 meses	Sesión: 6
Aprendizajes Claves		Campos de Formación Académica	
• Da instrucciones para organizar y realizar diversas actividades en juegos y para armar objeto. • Menciona características de objetos y personas que observa. • Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre las colecciones. • Mide objetos o distancia mediante el uso de unidades no convencionales. • Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las. • Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. • Colabora en actividades del grupo y escolares, propone ideas y considera las de los demás cuando participa en actividades en quipo y en grupo. • Arroja un objeto con la intención de que llegue a un punto • Empuja, jala y rueda jetos ligeros. • Imita posturas corporales, animales, acciones y gestos. • Crea y reproduce secuencias de movimientos, gestos y posturas corporales con o sin música, individualmente y en coordinación con otros.		• Lenguaje y Comunicación. • Pensamiento Matemático	
		Áreas de Desarrollo Personal y Social	
		• Educación Socioemocional • Educación Física • Artes	
Propósitos de la Sesión		Aspectos a Evaluar	
- Crear diferentes situaciones de aprendizaje a través del juego y el movimiento. - Favorecer el aprendizaje cooperativo - Favorecer el reconocimiento de los números a través de una situación real. - Favorecer el conteo y la descripción de objetos y personas a través del juego. - Favorecer la escucha y el seguimiento de indicaciones.		- Trabajo en equipo - Descripción de objetos y personas - Pensamiento lógico-matemático - Resolución de problemas - Utilización de los números - Seguimiento de indicaciones - Conteo uno a uno	
Juego y Aprendo			
No. de Act.	Descripción		
1	Jugaremos a hablarle por teléfono a diferentes personajes, para ellos se les proporcionara a los pequeñitos un teléfono impreso, donde para marcar tendremos que ir localizando los números que se les indiquen.		
2	Realizaremos un serpientes y escaleras gigante, en donde podremos jugar de forma real todos los compañeros del salón.		

Anexo I

3	Nos divertiremos jugando “Adivina Quién” en donde los niños tendrán que descubrir a los personajes de sus compañeros únicamente mencionando características físicas de las personas.
4	Realizaremos un juego de seguimiento de indicaciones, para ello, colocaremos a los niños en una fila y deberán de seguir todas las indicaciones de las misses, primero trabajaremos lento y después estas indicaciones llegarán cada vez más rápido. Por ejemplo: manos arriba, vuelta, salto, aplaudo y salto hacia atrás...
5	Retomaremos un juego tradicional, el juego del STOP, donde los niños trabajaran el conteo y algunas competencias del pensamiento lógico matemático.
6	Realizaremos un dibujo del monstruo de colores, para ello utilizaremos nuestras pinturas favoritas y nos apoyaremos con la técnica del salpicado con ayuda de un cepillo de dientes.

Herramientas Digitales

Memorama <https://wordwall.net/es/resource/92275887>

Cuestionario <https://view.genially.com/682821aadbff5115ec708148/interactive-content-donde-esta>

Ruleta <https://wordwall.net/es/resource/32692787>

Instrumentos de Evaluación

Rúbrica de Evaluación del PPA				
Criterios	Niveles de Desempeño			
	Regular	Bueno	Muy Bueno	Excelente
Autorregulación El niño logra manejar sus reacciones emocionales ante situaciones inesperadas o intensas.	Puede identificar algunas características de una persona enojada, triste, feliz, con miedo o angustia.	Reconoce algunas cosas que le generan alegría, miedo, tristeza, angustia, enojo o tranquilidad y generalmente puede brindar ayuda para orientar a una persona a autorregularse.	Hace uso de algunas técnicas de relajación, por ejemplo, sabe que puede respirar para tranquilizarse, puede estrujar papel, contar hasta 10 y algunas otras técnicas.	Logra expresar el enojo, la alegría, la tristeza y el miedo de manera adecuada, controlando su emoción y sin lastimarse o lastimar a alguien.
Autoconocimiento El niño tiene claro quién es, qué le gusta, que le interesa, que le disgusta y en general, se conoce.	Si se le pide que se describa, menciona características generales de su persona.	Comienza a mencionar más características físicas de él, sin embargo, no logra identificar en qué cosas es bueno y en qué cosas requiere ayuda de alguien más para lograr desarrollar una actividad.	Logra reconocerse así mismo, sabe cuál es su nombre, conoce algunas de sus características físicas, sabe que le gusta y disgusta y además reconoce qué cosas puede hacer solo y en cuáles necesita ayuda.	Menciona con seguridad quién es, cómo se llama, cuántos años tiene, cuál es su color favorito, que cosas le gustan y qué cosas le disgustan, además puede pedir ayuda cuando no logra hacer algo por sí mismo.
Autonomía El niño realiza distintas cosas por sí mismo.	El niño actúa tímidamente y requiere siempre la ayuda de un adulto para poder desplazarse a algún lugar y realizar sus actividades.	Realiza muchas actividades por sí mismo, sin embargo, si no logra realizar algo en el primer intento, se rinde y pide ayuda esperando que le den lo que necesita.	Reconoce sus pertenencias, sabe qué objetos son de él y cuales no, Además comienza a realizar algunas cosas por sí mismo, sin embargo, aun requiere ayuda en las actividades.	Logra hacer la mayoría de las cosas por sí mismo, únicamente pide ayuda cuando realmente lo necesita y después de haber intentado resolver el problema él mismo.

Empatía El niño puede entender lo que están sintiendo los otros, aunque estos no lo mencionen de manera verbal.	Si ve a alguien lastimado, enojado o llorando, no muestra ningún sentimiento de intriga por querer saber qué le pasa, sin embargo, reconoce que algo le está pasando.	Se preocupa si ve a algún amigo llorando y pregunta el porqué de la emoción.	Reconoce que hay conductas que pueden llegar a lastimar a otras personas y evita realizarlas para no lastimar a alguien.	Puede brindar ayuda a alguien que está presentando algún problema, esto buscando soluciones que ayuden a la persona a sentirse mejor.
Trabajo en Equipo El niño se comunica, juega y colabora con otros para realizar distintas y mejores tareas.	Si se le presenta la oportunidad de jugar y trabajar con otros niños, en ocasiones prefiere ignorarlos y estar trabajando por su lado.	Realiza actividades grupales y tiene la iniciativa en dar ideas para desarrollar el trabajo, sin embargo, le cuesta trabajo escuchar a los demás o esperar su turno.	Realiza actividades con un grupo pequeño de niños y por lo general siempre busca trabajar con las mismas personas, sin embargo, colabora y escucha atentamente a los demás.	Al realizar actividades en equipo muestra iniciativa por participar y ayudara los demás, así mismo también sugiere ideas para resolver problemas y escucha las ideas de los demás.
Participación El niño interviene y se interesa por realizar en las actividades.	Casi no participa y si lo hace necesita mucha ayuda para entender lo que se le solicita.	Participa en algunas actividades, sin embargo, se muestra un poco tímido.	Muestra interés por participar, aunque en ocasiones se le tenga que repetir la pregunta o la indicación.	Participa en todas las actividades, respetando su turno y realizando lo solicitado.
Características de los animales	Conoce algunas características de los animales.	Califica a los animales de acuerdo a su tamaño.	Logra diferenciar entre los animales que puede tener como mascotas y aquellos que no.	Logra clasificar a los animales según sus características, su alimentación y el lugar en donde viven.

Lista de Cotejo			
Criterios de Evaluación	No Logrado	En Proceso	Logrado
Logra jugar con otros compañeros y participa en distintas actividades sociales.			
Hace contacto visual con las personas cuando le hablan.			

Anexo I

El niño juega asumiendo roles de adulto tales como “el doctor”, “la maestra”, “el policía”, etc.			
Participa en las actividades expresando sus ideas y escuchando las de los demás compañeros.			
Conoce las características de los animales salvajes, domésticos; animales acuáticos, terrestres, aéreos y algunas otras características más de los mismos.			
Puede reconocer cuando una persona necesita ayuda.			
Expresa sus emociones de forma clara y sin lastimar a otros.			
Colabora con otros niños en la realización de distintos trabajos.			
Persiste en la realización de distintas actividades y e muestra motivado para terminarlas.			

Aspectos a Evaluar de Mi Práctica	
Pertinencia de la estrategia	Durante la aplicación pude observar que la estrategia de aprendizaje cooperativo fue de gran utilidad para lograr que los niños expresaran mucho mejor sus ideas y aprendieran a escuchar las opiniones e ideas de los otros, todos lograron realizar sus dibujos acerca del animal que más les gusta y fueron buscando información del mismo animalito para poder compartir con sus demás compañeros.
Actividades diseñadas	La actividad de clasificar los animales de plástico según las características de los mismos se salió un poco de control, esto debido a que los niños prefirieron jugar con ellos y no terminaron realizando la actividad como yo lo esperaba.
Alcances y limitaciones	Creo que el tema nos está permitiendo despertar el interés de los niños, en lo general los veo muy participativos y motivados, tanto así que padres de familia al día siguiente nos platican como los niños llegan a sus casas emocionados y contando todo lo que aprendieron.
Dificultades en el desarrollo de las actividades	Me ha costado un poco de trabajo realizar todas las actividades en los tiempos que se me están proporcionando en el trabajo, esto porque no podemos dejar de lado otras actividades y la carta de objetivos que se les muestra a los padres de familia al inicio de cada mes.

Referencias

- o Anijovich, R., y Capelletti, G. (2018). *La práctica reflexiva en los docentes en servicio. Posibilidades y limitaciones*, en Espacios en Blanco. Revista de Educación, núm. 28, junio 2018, pp. 75-95. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/3845/384555587005/384555587005.pdf>
- o Anijovich, R., y Capelletti, G. (2019). *Documentos narrativos y práctica reflexiva en la formación de profesores*. Revista Panamericana de Pedagogía. Saberes y Quehaceres del Pedagogo, núm. 28, junio 2019: 37-58. Disponible en: <https://revistas.up.edu.mx/RPP/article/view/1619/1411>
- o Anijovich, R, y González C. (2012). *Evaluar para aprender. Conceptos e instrumentos*. En Aique Educación. Disponible en: http://www.aique.com.ar/sites/default/files/indices/evaluar_para_aprender.pdf
- o Arciniegas, D., y García, G. (2007). *Metodología para la planificación de proyectos pedagógicos de aula en la educación inicial*. Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación, vol. 7, núm. 1, pp. 1-37. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44770104>
- o Carrasquero, C. (2010). *Aptitudes emocionales que inciden en el aprendizaje organizacional*. Centro de Investigación de Ciencias Administrativas y Gerenciales, vol. 7, pp. 15-29. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3706195>
- o Chao, C (2018). *Educación Socioemocional: la frontera educativa del siglo XXI*. DIDAC. Revista no. 72, Nueva época, julio - diciembre 2018. Universidad Iberoamericana. Disponible en: http://revistas.iberomx.mx/didac/uploads/volumenes/27/pdf/Didac72_web.pdf
- o Domingo, Á., y Gómez, M. (2014). *La práctica reflexiva: bases, modelos e instrumentos*. Narcea. Madrid. España. Disponible en: [http://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/practica%20reflexiva,%20La%20-%20Domingo%20Roget,%20Angels%20subrayado\(Autosaved\).pdf](http://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/practica%20reflexiva,%20La%20-%20Domingo%20Roget,%20Angels%20subrayado(Autosaved).pdf)
- o Duarte, J. (2003). *Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual*.

Revista Iberoamericana de Educación. Disponible en:
<https://rieoei.org/historico/deloslectores/524Duarte.PDF>

- o García, G. (2014). *Ambientes de aprendizaje: su significado en educación preescolar*. Revista de Educación y Desarrollo, 29, págs. 63-72. Disponible en:
https://www.cucs.udg.mx/revistas/edu_desarrollo/anteriores/29/029_Garcia.pdf
- o García, J. (2012). *La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje*. Revista Educación, vol. 36, núm. 1, pp. 1-24. Disponible en:
<https://www.redalyc.org/pdf/440/44023984007.pdf>
- o Gutiérrez, L. (2018). *Ambientes innovadores de aprendizaje*. Glosa Revista de Divulgación. Disponible en:
<https://static1.squarespace.com/static/53b1eff6e4b0e8a9f63530d6/t/5ce6c686e4966bb2166d1bff/1558627976901/Ambientes+aprendizaje+Gutierrez.pdf>
- o López, A. (s/f). *Ambientes innovadores de aprendizaje*. Disponible en:
http://lilith.westus.cloudapp.azure.com/lep2008/094/pluginfile.php/14234/mod_page/content/7/Lopez_Rayon.docx
- o López, É (2005). *La educación emocional en la educación infantil*. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, vol. 19, núm. 3, diciembre, 2005, pp. 153-167. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27411927009>
- o Repetto, E y Pena M (2010). *Las Competencias Socioemocionales como Factor de Calidad en la Educación*. REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, vol. 8, núm. 5. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55119084006>
- o Santillana. (s/f). *Planificación y evaluación formativa*. En Fundación Santillana.
- o SEP. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar*.