



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN E INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

(LEIP)

**EL PROCESO DE DESARROLLO DE LAS HABILIDADES EMOCIONALES PARA
NIÑOS DE EDUCACIÓN PRIMARIA. CASO PRIMER GRADO DE ESCUELA
BILINGÜE**

ELAINE MENDOZA OLVERA

PROYECTO DE DESARROLLO EDUCATIVO

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN E
INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

ASESOR

MTRO. JUAN RAMÍREZ CARBAJAL

CIUDAD DE MÉXICO. OCTUBRE DE 2025

DESIGNACIÓN DE JURADO AUTORIZACIÓN DE ASIGNACIÓN DE FECHA DE EXAMEN

Jurado	Nombre
Presidente	DR. FRANCISCO GONZALEZ LOPEZ
Secretario	MTRO. JUAN RAMIREZ CARBAJAL
Vocal	DRA. NELLY DEL PILAR CERVERA COBOS
Suplente 1	DRA. GABRIELA MARGARITA SORIA LOPEZ
Suplente 2	-----

el lunes 20 de octubre de 2025 a las 1:00 pm
EXAMEN EN LÍNEA

El presente acto administrativo ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada del funcionario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de la resolución, de conformidad con lo establecido en la Ley 59 de 2001, artículos 17 y 18, quinto y sexto, y 17 de la Ley 1712 de 2014, artículo 17, inciso i) y 18, inciso i) de la Ley 1712 de 2014. De conformidad con lo establecido en los artículos 174 y 38, quinto y sexto de la Ley 1712 de 2014, el presente acto administrativo es susceptible de impugnación.





Educación
Secretaría de Educación Pública



párrafos del Código Fiscal de la Federación.”.



2025
Año de
La Mujer
Indígena

Carretera al Ajusco, No. 24 Col. Héroes de Padierna, Alcaldía Tlalpan C.P. 14200, Ciudad de México.
Tel: (55) 56 30 97 00 www.upn.mx

Índice

1. Introducción.....	3
2. Metodología de investigación.....	7
3. Diagnóstico integral y construcción del problema.....	19
3.1 Los espacios internos y los contextos en los que se desarrolla la dinámica social donde se encuentra el grupo social a intervenir.....	19
3.2 Los referentes teóricos para comprender el problema.....	23
4. Problema de investigación.....	33
5. Diseño y desarrollo de la propuesta innovadora.....	39
6. Diseño de la propuesta de desarrollo educativo.....	44
7. La implementación de la propuesta.....	46
8. Fase de seguimiento y evaluación.....	58
9. Conclusiones y recomendaciones.....	65
10. Referencias.....	69
Anexos.....	73

1. Introducción.

La persona lectora de este proyecto podrá conocer las diferentes acciones llevadas a cabo durante una intervención pedagógica donde se tuvo un proceso de desarrollo de las habilidades emocionales, los objetivos fueron la generación de espacios de convivencia armónica, la reducción de conflictos, el establecimiento de canales de comunicación- acción y el fortalecimiento del diálogo asertivo para estudiantes de primero de primaria dentro de una escuela de enseñanza bilingüe ubicada al sur de la Ciudad de México. El encuadre que se persiguió en la creación de las dinámicas escolares fue para mejorar la convivencia escolar¹.

Probablemente el lector se pregunte ¿Qué son las habilidades emocionales? A juicio de Bauz, Pupiales, Rodríguez, Quinata, y Catagña (2024), son la capacidad de percibir, comprender y valorar las emociones para expresarlas de manera precisa, su comprensión conlleva a la capacidad de identificar internamente para poder expresar verbalmente y de esta manera llegar a un estado de conexión interna para continuar percibiendo distintos estados emocionales. Son necesarias para establecer un ambiente de trabajo positivo y seguro; generan un mejor rendimiento académico y el bienestar general de los estudiantes. Su carencia repercute en la baja autoestima y desmotivación, lo que desemboca en limitar las destrezas de aprendizaje. La

¹ La convivencia escolar es el tipo de interacciones que se construyen en las relaciones que se producen entre las personas que forman una comunidad educativa. Éstas serán positivas si se construyen desde el respeto, la aceptación de las diferencias y de las opiniones desde un plano de igualdad. Fuente: Marco para la convivencia escolar.

autoconciencia (conocerse a sí mismo), la autorregulación², la empatía³ y las habilidades sociales (conductas que permiten interactuar de forma asertiva con otros), fomentan la resiliencia (capacidad de adaptación) y la capacidad de gestionar el estrés (preocupaciones o tensiones mentales) así como las presiones académicas.

Con base en esto, las considero indispensables para haber propuesto y expuesto una convivencia amable, armónica y sana dando apertura a un ambiente innovador donde los alumnos de primero “A” se esforzaron en cooperar y lograron generar sus propias demostraciones de mejora en sus relaciones interpersonales y en la resolución de conflictos⁴.

El desarrollo de las habilidades emocionales desde temprana edad promueve una mayor capacidad para hacer frente a problemas de convivencia y presiones académicas. Una educación emocional resulta un proyecto innovador para las generaciones actuales quienes cuentan con la apertura del autoconocimiento y la oportunidad de inspeccionar de manera más sensible y positiva los sentimientos de sus compañeros, tomemos en cuenta que las generaciones actuales que cursan el nivel educativo básico de primaria son grupos de estudiantes post pandemia COVID-19 quienes en su mayoría tuvieron que aprender a cuidarse y a desarrollar estrategias

² La autorregulación es controlar o reorientar las emociones y los impulsos perturbadores. Ejemplo: cuando un equipo de trabajo falla en su tarea, el líder en lugar de gritar considera las posibilidades del fracaso, explica las causas y consecuencias al equipo y en conjunto encuentran soluciones. Fuente: Diccionario Pedagógico.

³ La empatía es la capacidad de pensar y sentir la vida interior de otra persona como si fuera propia, es el poder entender al otro. Fuente: Marco para la convivencia escolar. Paulo Freire también genera una idea acerca de la empatía, diciendo que es la capacidad de saberse y sentirse como los otros y que sin esta capacidad, le falta al hombre bastante por caminar para lograr un encuentro con los otros. Fuente: Pedagogía del oprimido.

⁴ Un conflicto es una situación donde los intereses de una o más personas se enfrentan. Su solución puede ser pacífica a través del análisis de la situación, el diálogo, la negociación y la cooperación. Fuente: Marco para la convivencia escolar.

de aprendizaje donde las emociones se tomaron en cuenta como eje central para crear ambientes estables y agradables que pudieran hacer frente a un cambio radical de confinamiento en casa.

Surgieron técnicas como el mindfulness⁵, la percusión corporal⁶, la gamificación⁷ y las pausas activas⁸ por mencionar algunos recursos educativos que se utilizaron y fueron de efectividad para que los alumnos aprendieran a concentrarse y a poner atención en lo que sucedía al momento durante las clases virtuales. Tomemos estas actividades como preámbulo educativo al desarrollo de las habilidades emocionales del grupo de primero “A” de primaria quien entró a la vida escolar activa durante la pandemia.

Como profesora de inglés del grupo de primero “A” de primaria, observé durante un año escolar conductas que pedagógicamente aposté a intervenir para lograr un cambio efectivo y positivo en la educación de los estudiantes, entendiendo que educación es un proceso social que impacta y resuena en todos los ámbitos, que proviene de la familia como institución principal y que en la escuela continúa desarrollándose, proyectándose en conocimientos, conductas, ideologías y habilidades dentro de distintas esferas sociales.⁹

⁵ De acuerdo con el Instituto Mexicano de Mindfulness es una técnica que ayuda a una persona a controlar el estrés (como tensión física o emocional), a mejorar la atención y concentración, a cultivar la conciencia y a mantener el pensamiento en el momento presente ante situaciones difíciles.

⁶ La percusión corporal es una técnica que desarrolla el sentido del ritmo, es lúdica y creativa que le permite al infante experimentar, sentir y descubrir a través de la combinación ritmo y cuerpo. Fuente: Blog Neomúsica.

⁷ Es el uso de dinámicas, elementos y mecánicas pertenecientes al juego practicadas en escenarios virtuales, recuperan lo estimulante y divertido. Valenzuela (2021).

⁸ Las pausas activas son sesiones cortas de actividad física con el objetivo de ejercitar, mover y relajar el cuerpo para mejorar la estabilidad emocional, ayudar en las relaciones interpersonales y en las condiciones para el aprendizaje. Fuente: SEMS.

⁹ Las esferas sociales son los contextos donde hay una interacción social como el hogar, la escuela, la calle, el centro comercial, el mercado, el club deportivo, la biblioteca, etc.

La justificación social de este proyecto se elaboró para que los educandos (personas que reciben educación) aprendieran a desarrollar sus habilidades emocionales con el propósito de elegir, a partir de la identificación de sus emociones, las decisiones asertivas que les beneficiaran a ellos de manera individual y colectiva para generar una mejor convivencia. Este trabajo se logró con el apoyo y acompañamiento de personas e instituciones escolares.

Quiero expresar mi sincero agradecimiento al Maestro Juan Ramírez Carbajal por ser mi asesor y guía en mi Proyecto de Desarrollo Educativo. Su orientación y conocimiento me ayudaron a estructurar el contenido de este trabajo y su retroalimentación me permitió aprender más en esta investigación a través de los diferentes cuestionamientos que planteó los cuales me impulsaron a indagar dando como resultado la adquisición de nuevos aprendizajes.

También, agradezco al personal directivo, docente y a las familias que forman parte de la comunidad de la Escuela Intercontinental por el apoyo recibido durante este proyecto académico. A los alumnos del salón de primero "A" por compartir su creatividad, dulzura, ternura e ingenio y por haber sido los educandos que desarrollaron sus habilidades emocionales a través de los diferentes procesos de esta investigación.

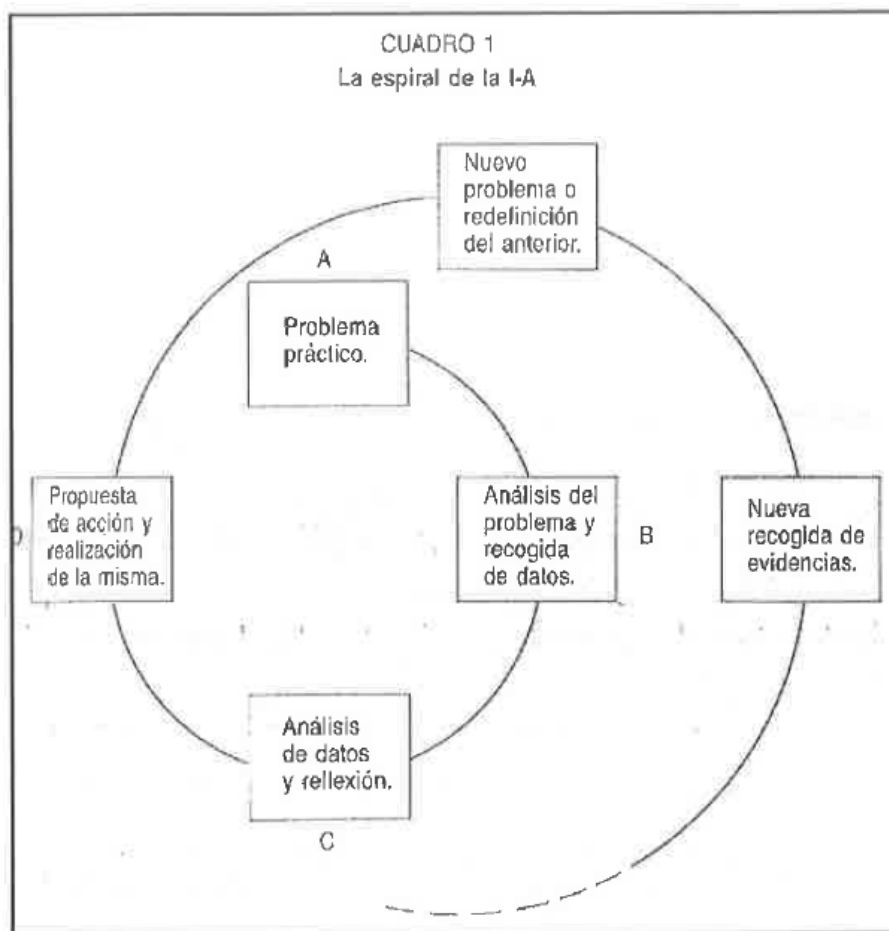
De igual manera, agradezco a la Universidad Pedagógica Nacional por haberme permitido el ingreso y egreso como estudiante de la Licenciatura en Educación e Innovación Pedagógica, a los tutores que tuve durante los 16 módulos quienes me formaron como una pedagoga profesional y a las personas pertenecientes a esta casa

de estudios que están involucradas en el proceso final de mi titulación en este Proyecto de Desarrollo Educativo.

2. Metodología de investigación.

El tipo de metodología de investigación que se usó en este proyecto es mixto, porque posee características tanto del enfoque cualitativo como del cuantitativo. Hernández, Fernández y Baptista (2010) encontraron que las metas de investigación del enfoque cualitativo son describir, entender e interpretar los fenómenos a través de percepciones y experiencias producidas por los participantes. Sobre las metas del enfoque cuantitativo, encontraron que son explicar, predecir y describir los fenómenos para generar y probar teorías. Este proyecto en su idea original comparte ambas metas de investigación.

La investigación acción IA también me sirvió de metodología a partir del proceso de transformación que implica la interacción entre los sujetos de investigación y la intervención del investigador. Es una práctica desde el momento en que se genera un vínculo de sensibilización durante actividades y contextos entre el investigador y los sujetos. Como metodología me sirvió a partir del análisis de que una acción genera o modifica otra acción, es decir, se entiende como un ciclo de acciones en donde las evidencias van arrojando resultados y estos van generando más preguntas y en ocasiones más problemas a resolver tal como lo describe Contreras (1994) en el siguiente esquema.



Durante el desarrollo de este proyecto cada vez que se trató de realizar una actividad en el manejo de las habilidades emocionales surgieron nuevas evidencias y reflexiones que redefinieron el curso del problema inicial y que por ende fue necesario resolver. En la espiral de la imagen se muestra un ciclo donde se analizan las evidencias, se reflexiona y se redefine el problema principal. La reflexión como eje para la resolución de un conflicto me sirvió de apoyo en la generación de nuevas estrategias. Y el diálogo me sirvió de enlace que solidariza la reflexión y la acción porque al ser un instrumento de comunicación se vuelve creador donde los alumnos se expresaron¹⁰. Pongo de ejemplo el siguiente acontecimiento donde se suscitó un

¹⁰ Paulo Freire define al diálogo como una pronunciación del mundo donde hay transformación, amor, creación y recreación; en él no hay dominación ni depósito de ideas. Es el camino mediante el cual se ganan significados. Fuente: Pedagogía del oprimido.

conflicto, se reflexionó, se dió apertura al diálogo y se llegaron a soluciones y acuerdos. La bitácora, como instrumento de recopilación de datos, por otra parte, me permitió el llevar el registro de lo acontecido en la intervención. A continuación, la narrativa de registro en mi bitácora.

“En la clase de educación física los alumnos no estaban poniendo atención a la maestra y no supieron cuál fue la instrucción. Cuando a Pedro le correspondía participar, no supo qué hacer y varios compañeros se enojaron, le gritaron y le reclamaron sobre el por qué no hacía nada si era el turno de su equipo. Pedro se sintió mal y lloró. La profesora de educación física continuó con su clase sin resolver la problemática. Al regresar al salón de clases, hablamos y reflexionamos acerca del tema, llegamos a acuerdos y soluciones. Nos proponemos seguir trabajando en lo acordado.”

La dinámica de participación consistió en escuchar a los alumnos; sin embargo, ellos al relatar lo sucedido estaban en una efervescencia emocional; gritaban al mismo tiempo. Decidí evitar levantar la voz y escribir en el pizarrón los siguientes puntos:

Punto 1. Hablar en orden y sin gritar para saber qué pasó. Los alumnos siguieron lo escrito y logramos encontrar el problema y éste fue que no sabían qué hacer, no estaban bien formados y se gritaron mutuamente.

Punto 2. Juntos encontraremos una solución al problema. Los alumnos, más calmados (porque se sintieron escuchados), se dieron la oportunidad de un espacio

para desahogarse y levantaron la mano para opinar; por ende, se decidió en plenaria pasar al punto número tres, donde todos estuvimos de acuerdo.

Punto 3. Soluciones propuestas ante el conflicto: entender a tu compañera o compañero (se reforzó el concepto de empatía), escuchar a la maestra y seguir instrucciones (esto para saber qué hacer).

Suposición: si mi compañero o compañera no sabe qué hacer hay que explicarle, ayudarlo y preguntarle cómo se siente (los alumnos recordaron a Pedro cuando no supo qué hacer). Como acuerdos, llegamos a: 1. decirle a la Miss lo que pasa para pedir apoyo de alguien responsable de ellos; 2. no gritarles a mis compañeros porque se sienten mal y, 3. demostrar amor y respeto a mis compañeros y maestras.

En el marco de un aprendizaje cooperativo donde se reconstruyen los saberes previos y se enriquecen los conocimientos, los alumnos ampliaron sus perspectivas y su desarrollo en sus habilidades emocionales, la estrategia de participación en plenaria permitió explicar que lo concluido y escrito en el pizarrón fue una decisión asertiva que les beneficia de manera personal y colectiva y que les da herramientas para dar soluciones a conflictos, respetando su manera de negociar de acuerdo con sus problemáticas, sus intereses, sus emociones y su edad (ver imagen 1 en anexo). Ninguna acción reventadora o saboteadora del trabajo grupal se justifica, por eso, la gran necesidad de realizar una intervención pedagógica bajo la estructura de un marco de convivencia escolar. La manera de actuar para este tipo de casos fue innovar y crear diferentes estrategias de intervención como los momentos de diálogo y toma de acuerdos de manera grupal, los juegos en el idioma inglés para aprender

de valores como la empatía, el respeto, la amistad, el comportamiento asertivo y la diferenciación de éste y los comportamientos pasivos y agresivos.

Con respecto al concepto de aprendizaje cooperativo que determina Picardo (2005) el rol del docente es tener claro el tipo de interrelaciones que el alumno establece con las personas que le rodean, por consecuencia, no puede dejar fuera la influencia que ejercen como educadores y el ejemplo que modelan así como la influencia de los compañeros como pares. Destaca que la enseñanza es un proceso continuo de negociación de significados creando así nuevas ideas en su contexto existencial.

Harmer¹¹ (1988) manifiesta que el rol del docente es de facilitador porque se vuelve democrático promoviendo la participación de todos más que autocrático donde la voluntad de una persona es la suprema ley. Promueve la autonomía del educando, el trabajo entre pares y en equipo, así como la transmisión y construcción de contenidos en conjunto con los estudiantes. El establecimiento de una atmósfera de calma para un mejor aprendizaje y la buena relación entre estudiante y educando, también es considerado como un rol del maestro. De igual manera, el ayudar a los alumnos a mejorar en su comportamiento por medio de estrategias pedagógicas, el priorizar la igualdad de oportunidades, el mantener un diálogo comunicativo y el brindar una presencia de confianza en el ambiente escolar son parte de su función.

Esta parte de la metodología fue importante porque el uso del enfoque de investigación cualitativo me permitió explorar los significados de las acciones de los sujetos de investigación y analizar sus interpretaciones sobre lo que van aprendiendo

¹¹ Jeremy Harmer. Escritor, presentador, profesor y formador de ELT (English Language Teaching).

durante el curso. Decidí experimentar con actividades diversas, describir lo sucedido, analizar y repensar en nuevas estrategias para que el propósito inicial de la investigación siguiera su curso y poder obtener los resultados que en un principio se pensaron. Aunque, en muchas ocasiones estos hacían que nuevos planes se pensaran porque surgían conflictos inesperados tal y como se define en la espiral de IA. La manera de tramitar el conflicto fue haciendo uso de los recursos creativos e innovadores durante el proceso de intervención y el transcurrir de las clases. La comunicación fue crucial ya que se les enseñó a los alumnos a hablar de manera asertiva para evitar conflictos a pesar de que su modo de manifestarse y su manera de comunicarse era a través del enfrentamiento agresivo de manera física y verbal . Las frases como “key language” o lenguaje clave que se les enseñaron en inglés en una situación de conflicto fueron: “Me gustaría que me ayudaras, me gustaría que hicieras, me gustaría que no me pegues, me gustaría que me respetaras”, entre otras.

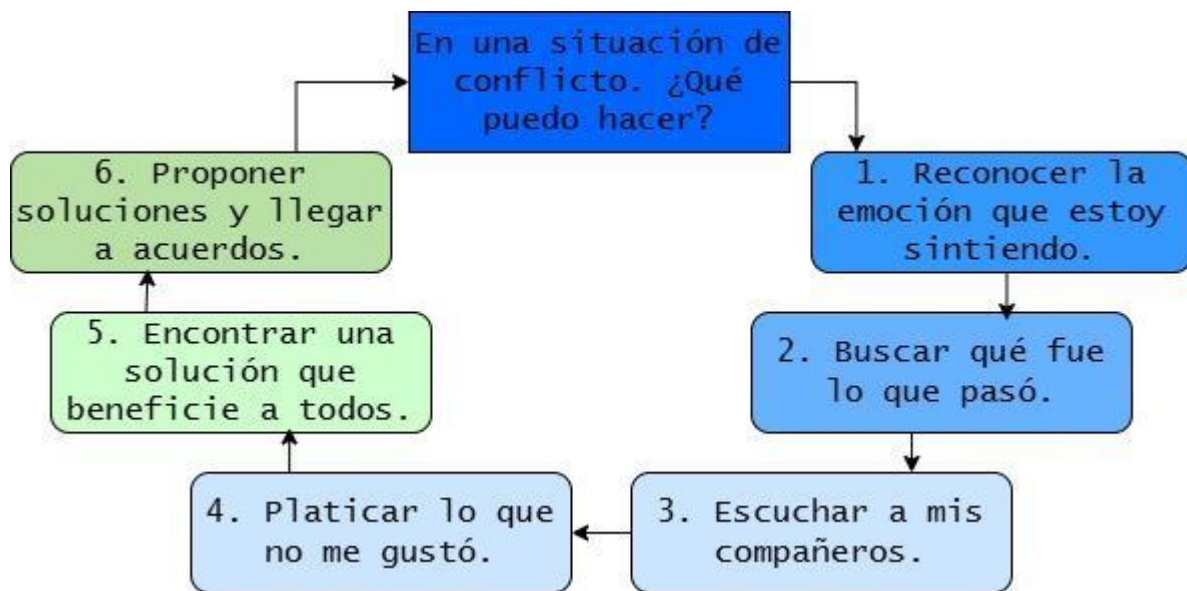
Las interacciones, el diálogo en grupo y los datos subjetivos (emociones, significados, experiencias y necesidades) son datos cualitativos que no manipulan la realidad, sino que la describen.

Sobre la metodología de investigación y el enfoque cualitativo recupero la idea del significado de las acciones y su riqueza interpretativa, los datos cualitativos encuentran sentido a los fenómenos de acuerdo con el significado que los sujetos les otorgan.

Por sus características, las investigaciones cualitativas se basan en la exploración y descripción de los hechos que Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M.(2010)

llaman proceso inductivo que fue de lo particular a lo general, la problemática que pasó con Pedro en la clase de educación física fue un caso particular de su equipo y sus compañeros y lo general fue cuando el problema implicó la participación del grupo en plenaria porque de alguna manera se contagiaron del problema, comenzaron a quejarse, a enojarse, a recurrir al conflicto donde de manera pedagógica era necesario involucrar el proceso de desarrollo de las habilidades emocionales por medio de la construcción de una solución. Como docente, mi rol fue proveer el espacio de intercambio de ideas y soluciones, llevar de la mano por medio de pasos escritos en el pizarrón a la toma de decisiones y acuerdos dando apertura a la comunicación y a establecer un mejor entorno educativo.

Los datos descritos en este ejemplo son de carácter cualitativo ya que se generaron nuevos significados de las acciones; los alumnos al saberse en un conflicto significaron sus emociones, en este caso fueron su enojo, disgusto, miedo y frustración al reconocerse confundidos, de ahí conectaron a través del espacio proporcionado con la idea de dialogar para exponer sus molestias, se escucharon y coincidieron para después proponer soluciones y acuerdos. Se les explicó que cada vez que volvieran a conflictuarse siguieran este método generado por ellos. En el siguiente organizador gráfico explico los pasos a seguir.



Finalmente, todos estos pasos fueron contruidos junto con los alumnos a través de las experiencias de conflicto que se vivieron en la escuela, así como de las plenarias donde ellos expusieron sus enojos, encontraron soluciones y tomaron acuerdos. Uno de los resultados descubiertos en la evaluación fue que hicieron uso de la explicación para ayudarse mutuamente.

El enfoque cuantitativo me permitió saber si la perspectiva teórica se prueba en la realidad, hacer un análisis de causa y efecto, predecir y seguir un proceso secuencial y deductivo.

La perspectiva teórica de Jean Piaget¹² referente a las etapas del desarrollo cognitivo me permitió verificar el estadio de los alumnos correspondiente al operatorio conceptual que va de los 7 a los 11 años. Estos alumnos lograron hacer un análisis de las causas y los efectos de sus comportamientos, usaron su razonamiento para

¹² Jean Piaget biólogo, epistemólogo y psicólogo nacido en Suiza en 1896.

entender la problemática, germinaron soluciones, encontraron similitudes en sus ideas y las compararon al escuchar las diferentes ideas y propuestas de sus compañeros; comprendieron los cambios y se adaptaron a ellos. A pesar de que su estadio consiste aún en la exploración de su entorno en lugar del uso del lenguaje y la comunicación de una manera compleja, claro que todas las actividades se adaptaron a su edad y a sus necesidades y de acuerdo con la época. Los niños han desarrollado otras habilidades de comunicación diferentes a las habilidades de los niños que analizó Piaget en tiempos pasados (probablemente a partir de 1920)¹³. Quiero pensar que Piaget definió que en este estadio los infantes sólo exploraban su entorno en lugar de comunicarlo porque no había una sobre estimulación como la hay actualmente. Estos alumnos de primer año de primaria pertenecen a una generación llamada Alfa que nació entre el 2010 y el 2025 y su característica principal es que han crecido en un entorno con tecnología y acceso a internet, si hacemos cuentas estos pequeños nacieron entre los años 2017 y 2018.

En este estadio en el que se encuentran los alumnos con quienes trabajé, el egocentrismo disminuye y comienza a surgir un interés acerca de los sentimientos de los otros (Aishwaryalakshmi, Bernadette, 2023). Los alumnos se dieron cuenta de que una acción conlleva a una reacción, una causa lleva a un efecto y sus conductas pueden ser la causa de un efecto ya sea positivo o negativo.

Los datos cuantitativos describen los procesos secuenciales de aprendizaje en este curso a través de las diferentes etapas para el desarrollo de las habilidades

¹³ Serulnicov, A., Suárez, R. (1999). Jean Piaget para principiantes. Este es un estudio y descripción de las principales nociones de las teorías de Jean Piaget y sus momentos claves en su vida.

emocionales, hubo un proceso deductivo que fue de lo general a lo particular, es decir, ciertas actividades impactaron a cierto número de alumnos generando cambios asertivos en su comportamiento y en su forma de relacionarse y comunicarse con sus compañeros.

La pedagogía de la comunicación me ayudó a resolver la problemática comunicativa a la que se enfrentaron los educandos en función de haber creado un diálogo y una participación activa como medios efectivos para que aprendieran dentro de un ambiente escolar a identificar y comunicar sus emociones en el remedio de solucionar conflictos que yo me daba cuenta y que sucedían durante las clases de inglés o también en el recreo o en alguna clase extra donde yo estaba a cargo de ellos dentro de mi turno como profesora de inglés.

Esta pedagogía trabaja en que el conocimiento se comunica; se transmite, se transfiere, se estimula, se recrea, se verbaliza, se construye y se proyecta dando oportunidad a una apertura de canales de correspondencia y una participación activa entre el docente y los educandos. Es a partir de éstos que se socializa el aprendizaje dentro del contexto escolar dando paso al aprendizaje significativo¹⁴ que es cuando hay una retención, comprensión y conexión entre el aprendizaje nuevo con los conocimientos previos de los estudiantes formando así una interiorización del entendimiento. La adecuación de los lenguajes corresponde a descodificar comportamientos previos de violencia, maltrato y rechazo para codificar nuevos lenguajes relativos a la asertividad. De acuerdo con Freire (1970) la descodificación

¹⁴ El aprendizaje significativo abarca más allá de la memorización, debe contener un significado real, relevante y útil para el estudiante. Fuente: Diccionario Pedagógico.

de la palabra consiste en redescubrir lo que se comunica expresado por el comportamiento. En este análisis antropológico el hombre como sujeto de un proceso histórico se recompone a través de los nuevos significados otorgados por el espacio de interacción permitiendo así sus propios juicios, es decir su propia producción. Freire lo llama como un proceso para conquistar su forma humana, es más, menciona que la pedagogía es antropología.

Como profesora del idioma inglés también hice uso de las metodologías de enseñanza de una segunda lengua las cuales implican ciertos procesos en la enseñanza y aprendizaje de este idioma. Por la edad y las características de los alumnos de primero "A" use el método "PPP" (Presentation-Practice-Production). En la parte de presentación el docente introduce el contenido a enseñar que en este caso fue el vocabulario referente a las emociones y la manera de expresarlas con ciertas frases estructuradas en el idioma inglés. En lo concerniente a la práctica, los estudiantes practican usando el contenido presentado previamente, que fueron las oraciones utilizadas en los juegos de mesa. Respecto a la producción, los estudiantes producen el idioma inglés con sus propias oraciones, que fueron la expresión de sus emociones y las oraciones asertivas para generar el desarrollo de las habilidades emocionales; a esto se le llama creatividad inmediata.¹⁵ Otra metodología utilizada fue la llamada "Communicative Language Teaching" (Enseñanza Comunicativa de Idiomas). Aquí la función es prácticamente oral, los estudiantes tienen la necesidad de hablar y se concentran en hacerlo, el escenario se adecua, los estudiantes se enfocan en lo que dicen más que en una estructura gramatical perfectamente detallada; el rol del docente es permitirles expresarse y la corrección puede ser al final

¹⁵ Harmer, J. (1988). The Practice of English Language Teaching.

de la producción, es decir, al término de la actividad el docente corrige las estructuras gramaticales mal formadas en el uso del inglés para comunicarse, de manera que la enseñanza de este sea la correcta. El idioma se construye entre estudiantes y maestros en un diálogo comunicativo.

En relación a los aspectos que definen la enseñanza de una segunda lengua y el bilingüismo la primera se refiere a la estimulación y desarrollo de competencias lingüísticas orales favoreciendo la construcción de aprendizajes significativos y con propósitos claros, Walki y Galdames (2006). La enseñanza de una segunda lengua como instrumento de pensamiento y medio de comunicación implica que los estudiantes aprendan de todo lo que está a su alrededor tomando como recursos de aprendizaje los objetos visuales en el salón de clases, los elementos auditivos que el docente utiliza como recurso pedagógico, las interacciones con sus pares y sus docentes de inglés, los libros escolares y todo aquel material que se adapte a la interacción y combinación del uso de su lengua materna que en este caso es el español y su segunda lengua que es el inglés. Harper (1988). Son dos definiciones diferentes. El Bilingüismo, señalado en el medio educativo por Etcheverry (2025) es la habilidad de utilizar dos lenguas de manera regular en diferentes contextos, es el uso de dos lenguas que promueven el acceso a los conocimientos y a la construcción de identidades multiculturales. También habla de que trae beneficios cognitivos, sociales y culturales, mejorando la memoria, la atención y la resolución de conflictos. La enseñanza de una segunda implica ciertos procedimientos a implementar y el bilingüismo es el hábito de utilizar dos lenguas alternativamente para emitir y / o expresar un mensaje con sentido en otro idioma. Ambos comparten beneficios en los procesos cognitivos.

3. Diagnóstico integral y construcción del problema.

3.1 Los espacios internos y los contextos en los que se desarrolla la dinámica social donde se encuentra el grupo social a intervenir.

El Proyecto de Desarrollo Educativo que aquí presento, pretendió atender la problemática de la falta de habilidades emocionales por medio de la pedagogía de comunicación, reconociendo nuevos canales de correspondencia entre los alumnos. Se trataba de dar apertura a nuevos contextos educativos donde el estudiante generaba a través de la reflexión nuevos códigos de comunicación.

Uno de los primeros instrumentos de investigación y recopilación de datos fue la observación participante que me permitió examinar y registrar las interacciones de los sujetos que muchas de ellas son el reflejo de sus tutores en casa. Llamemos a estos como padres - madres de familia. Se tiene la claridad de que no se podrá intervenir en las conductas de los familiares ni tampoco cambiar totalmente sus maneras de vivir, pero sí se puede intervenir en las conductas de los alumnos en el salón durante las clases de la materia de inglés Gracias a esta observación detecté la problemática en cuestión.

Como segundo instrumento está el registro cronológico de la acción personal, el cual me permitió ir reconociendo y tomando nota de las actividades, conductas y comportamientos de los alumnos durante un periodo de tiempo que comprendió desde la identificación del problema, las estrategias de intervención dentro del aula

escolar, los diferentes bloques de prácticas para llegar a la exhibición del proyecto y los resultados del trabajo realizado.

La construcción del problema se realiza con base en las necesidades de una mejor convivencia escolar detectadas en los alumnos de primero de primaria, esto a raíz de una observación constante y de un registro de sus conductas. Se hace un análisis a la pregunta problematizadora, como la siguiente *¿Es posible orientar el desarrollo de las habilidades emocionales en niños desde los primeros años de educación básica?*

El problema principal detectado es que no sabían cómo negociar soluciones, pero el desarrollo de las habilidades emocionales les permitió construir un diálogo, un común acuerdo y una solución a sus conflictos.

En referencia a la respuesta de la pregunta, sobre si fue posible orientar el desarrollo de las habilidades emocionales, se dió a través de una planeación y seguimiento de estrategias pedagógicas acordes a su edad, intereses, necesidades y nivel educativo. Estas habilidades fungieron como una herramienta esencial para la reflexión, el diálogo, la construcción de soluciones a conflictos y el establecimiento de una mejor convivencia.

La escuela es una institución privada de sistema bilingüe. El horario de primaria es de 7:30 de la mañana a 2:00 de la tarde, los descansos son de 10:30 a 11 de la mañana. Tienen 15 minutos para comer sus alimentos y los otros 15 restantes pueden jugar en el patio de manera libre. La profesora de educación física se va turnando diariamente para que jueguen basquetball, volleyball, cachiball o quemados. A las 10:55 de la

mañana, suena el timbre para formación y se avanza al salón para comenzar con el siguiente turno ya sea español o inglés.

Dentro de ambos horarios español e inglés hay clases extracurriculares que son laboratorio de inglés, música, lectura, computación, educación física y chromebooks, donde los alumnos utilizan computadoras para resolver actividades interactivas y educativas referentes a la materia en curso ya sea de español o inglés.

La escuela ofrece el servicio de comedor, club de tareas y actividades deportivas que son basketball, football y volleyball así como las artísticas que son jazz y dibujo para ser practicadas después de la hora de la salida. Quince alumnos de los 27 que conforman el primer grado del grupo “A”, se van a actividades extraescolares, comedor y club de tareas, saliendo de la escuela hacia sus casas alrededor de las 4:15 de la tarde. Sus vínculos son estrechos en cuanto a que conviven fuera de la escuela en fiestas o reuniones con las familias y amigos, salen a lugares juntos y comparten actividades como son los juegos o en su caso, los trabajos escolares. Sin embargo, sabemos por medio de las coordinadoras quienes forman parte de un chat con los padres-madres de familia, que hay tutores que se rechazan y conflictúan entre sí por no tener acuerdos en común.

Los alumnos del grupo de Primero “A” recurrentemente se enfrentan a situaciones conflictivas donde las soluciones no son encontradas de manera fácil sin la intervención de un adulto que los ayude a reflexionar sobre sus conductas. Son muchos los ejemplos que desatan agresiones y molestias entre ellos, por ejemplo:

1. Se dicen groserías y niegan hacerlo.
2. Se molestan en clase interrumpiendo la atención y concentración, a su vez alteran la dinámica de trabajo grupal porque comienzan a distraer a otros.
3. Se empujan, rasguñan, patean, pellizcan, cachetean, se pintan la cara con plumones sin el consentimiento mutuo, se echan pritt en el cabello, muestran señas obscenas, avientan objetos desde un lugar a otro para pegarle al compañero, se pegan en las piernas con los libros, se hablan de manera agresiva.
4. Se levantan de su lugar para tirar las pertenencias de otro compañero. Si hay algún objeto tirado en el suelo lo echan al bote de basura sabiendo que es pertenencia de su compañero sin considerarlo.
5. Se insultan y amenazan.
6. Se burlan de sus compañeros.
7. Invaden los espacios personales de sus compañeros.

Por sí solos, se involucran en conflictos referentes a su apariencia física, a cuestiones verbales como insultos provocados comúnmente porque no hubo un común acuerdo entre ellos o porque alguien cometió un error, o simplemente porque hay alguien que le gusta molestar a los otros y eso genera enojo. La carencia de empatía como capacidad para entender al otro se hace presente, las decisiones agresivas y en ocasiones pasivas al no decir nada de lo que pasa también fueron factores para diseñar la propuesta pedagógica.

3.2 Los referentes teóricos para comprender el problema.

La identificación de las emociones les permitirá a los alumnos de primer grado grupo “A”, verbalizar la sensación reconociendo su sentimiento para comunicarse. Un estudiante que está alerta de sus emociones podrá generar en su trato hacia otros un vínculo cordial y sensible, también, será capaz de desarrollar una atención a los momentos que está viviendo generando así una mayor comprensión y conexión con la realidad creando habilidades emocionales que le dan un sentido de pertenencia con sus pares; con los maestros, con los adultos que conviven con ellos y con el espacio físico donde se encuentran¹⁶.

Uno de los propósitos de este proyecto, fue instaurar un espacio en el aula escolar de reflexión y acción en torno a la problemática comunicativa donde los alumnos se enfrentaron a momentos para la construcción de conocimientos, acuerdos y toma de decisiones para la solución de conflictos, centrando mi atención en el desarrollo de habilidades emocionales. Inclusive también fue un espacio donde tanto ellos y yo aprendimos acerca de nuevas formas de comunicación, más amigables y asertivas. El educador se re educa a través del diálogo con el educando quien al ser educado, también educa. Freire (1970).

Este trabajo se dio dentro de los distintos bloques pedagógicos donde hubo y se sembró la semilla de enseñanza, aprendizaje, retroalimentación y adaptación. La idea

¹⁶ Cómo antropóloga de formación inicial asumo que para entender al sujeto que se está investigando y estudiando es indispensable formar parte de su entorno; el poder observar, convivir, interactuar, dialogar, proponer y construir vínculos ya sean educativos, culturales, emocionales, psicológicos y sociales le permite al investigador apropiarse y formar parte de la investigación generando así un cúmulo de conocimientos compartidos que permite tejer un entorno de participación e interacción y que en muchos de los casos dentro de un trabajo en conjunto se encuentra la solución al problema inicial.

fue que esta estrategia funcione y trascienda la esfera del ámbito escolar, es decir, que se ponga en práctica en otros espacios donde el educando se desenvuelva e interactúe con diferentes personas y así, se logre el proceso de evolución aprendido y practicado en el recinto escolar.

Se destaca que hay un beneficio en el desempeño docente al mejorar las habilidades de enseñanza cuando se establece un ambiente de tranquilidad y de gestión de emociones. Si se creara un puente entre el razonamiento como facultad del pensamiento y las habilidades emocionales, se podrá lograr que el aprendizaje sea memorable ya que el alumno por medio de sus diferentes estilos de aprendizaje, el reconocimiento de sus emociones y de sus destrezas, contribuye a una gestión asertiva en su capacidad de tener habilidades emocionales las cuales aportan a un bienestar personal, con sus pares y en su academia. Resulta tan conveniente la educación emocional y tan innovadora en estos tiempos donde la tecnología permea la vida cotidiana que hasta el chat de Inteligencia Artificial Gemini define las habilidades emocionales como importantes para el desarrollo del autoconocimiento, la autorregulación, la empatía y la interacción con otros.

Un referente teórico que permite entender lo que pasa con el grupo de sujetos que conviven en el espacio escolar, es el pensamiento de Paulo Freire, quien califica la forma de educar en el capitalismo como educación bancaria¹⁷ y donde el educador deposita los conocimientos en las mentes de los educandos y no permite un intercambio de ideas. En el ensayo Pedagogía del Oprimido, Freire describe que en

¹⁷ La educación bancaria es unidireccional donde el estudiante recibe información sin tener la oportunidad de generar nuevas ideas ya que sólo memoriza los conceptos. Fuente: Diccionario Pedagógico.

la educación bancaria no hay creatividad. Los saberes son contenidos impuestos y hay una falta de transformación tanto para el educador como para el educando ya que no se desarrolla un vínculo de interacción y comunicación entre ellos, tampoco hay un aprendizaje para ambos, sino que sólo hay un discurso impuesto del profesor que vuelve a los estudiantes en recipientes donde se va depositando la información para que ellos la memoricen y la repitan. No hay un proceso de internalización, de asociación o de cuestionamiento de contenidos. Inclusive, menciona que se minimiza el poder creativo de los educandos estimulando su ingenuidad y no su criticidad.

Mi proyecto se basó en lo contrario a una educación bancaria. Se sirvió de la educación problematizadora¹⁸ donde se dió una apertura a la comunicación, se evitó narrar un discurso impuesto, al contrario, se promovió un despertar del autoconocimiento y el objeto cognoscible fueron las emociones y su propósito fue convertir este autoconocimiento en una habilidad a desarrollar para mejorar la comunicación y la convivencia. También, se elaboró el contenido de este proyecto junto con los alumnos, no fue una planeación mía, sino que a través de las experiencias de cada día surgieron elementos para ir desarrollando estrategias de convivencias, solución de conflictos y momentos de reflexión, no se elaboró para ellos, sino con los alumnos de primero A.

¹⁸ La educación problematizadora propone el desarrollo y la comprensión de la realidad como sujeto de transformación . Freire dice que el educando percibe de manera crítica cómo está siendo el mundo en el que está y con el que está. Esto quiere decir que está alerta de lo que vive, se encuentra en sintonía porque lo piensa de manera crítica, lo cuestiona, busca respuesta y de esta manera transforma.

La función de mi proyecto plantea que para que los educandos desarrollen la habilidad de pensar, tiene que propiciarse en el ambiente escolar una comunicación asertiva evitando la pasividad o agresión en sus impulsos.

La pedagogía de la comunicación fue una metodología capaz de evocar emociones convirtiéndose en una comunicación no manipulada y ayudó a recrear una autoconciencia y una autorregulación en los infantes incluyendo cambios internos y conductuales a corto, mediano y largo plazo por haber sido un proceso que implica matices de la personalidad de los alumnos en la evolución de lo cognitivo, lo afectivo y lo conductual lo que llevó a construir ambientes educativos confortables, seguros, estructurados y de participación activa.

Piaget en su definición de inteligencia, explica en qué consiste en la capacidad de adaptación y evolución que se desarrolla en un proceso psíquico. Por eso, los diferentes estadios¹⁹ que él propone son los descriptores de los procesos cognitivos y conductuales. En el caso de estos pequeños estudiantes del grupo de primero “A” de la escuela en cuestión, se ubican -de acuerdo con este autor-, en su estadio correspondiente al operatorio conceptual, donde existe un pensamiento lógico.

Delval (2001), por su parte afirma que, por su edad, los alumnos de primero de primaria ya pueden construir conceptos a través de lo imaginario, abstracto y figurativo. Por eso, es que en este proyecto hago tanta referencia a sus emociones.

¹⁹ Etapas del desarrollo cognitivo.

Educar la inteligencia en el desarrollo de las habilidades emocionales de estos niños, fue sensibilizar sus capacidades adaptativas para encontrar la mejor salida a situaciones complicadas a través de la identificación de su emoción, la reflexión y del uso de múltiples respuestas asertivas. Ellas y ellos construyeron su aprendizaje a través de lo empírico basado en el ensayo y error, en la interacción, el aprendizaje entre pares y la experimentación de sus emociones y capacidades de reflexión de sus pensamientos, actos y sentimientos para encontrar soluciones a sus problemas, su aprendizaje se basó en fundamentalmente en la experiencia.

La escuela bilingüe donde se desarrolló el Proyecto de Desarrollo Educativo, se ubica al sur de la CDMX. La mayoría del alumnado vive en los alrededores y las dificultades en el grupo de primero “A” radican en el establecimiento de una convivencia escolar asertiva. La Secretaría de Educación Pública en el marco para la convivencia escolar, promueve que para lograr un desarrollo integral en un infante de educación primaria es indispensable brindar oportunidades de reflexión y acción en su educación emocional que les ayuden a transitar al siguiente nivel educativo. Por eso, la importancia de este proyecto fue promover el desarrollo de las habilidades emocionales para ayudarles de manera pedagógica en su progreso escolar.

Un elemento más que permite entender el problema en cuestión es el llamado “Marco para la Convivencia Escolar” Ahí también se habla de una cultura de paz en el inciso relativo al marco referencial haciendo hincapié de que es un eje sustantivo para una convivencia pacífica, armónica, inclusiva y democrática.

Esta cultura de paz consiste en promover acciones como docente, que conlleven a planear, estructurar y considerar dentro de la planeación didáctica escolar distintas estrategias encaminadas a construir ambientes favorables libres de conductas que violentan la integridad y seguridad de la comunidad escolar, aún más, su función es que exista una interacción respetuosa, valores como la tolerancia, la libertad, el respeto, la dignidad, entre otros, son los que se buscan encontrar y establecer en la institución escolar. Así, la cultura de la paz se puede fortalecer mediante el diálogo y la negociación en la toma de acuerdos en pro de la solución de conflictos.

Ahora bien, existe una construcción colectiva de reglas llamada “convivencia escolar democrática” que de acuerdo con el marco de convivencia tiene que permitir que los alumnos participen y sean corresponsables de la generación y seguimiento de acuerdos que regulan la convivencia escolar así como el manejo de las diferencias y conflictos.

Este proyecto de desarrollo educativo se enfocó en desarrollar las habilidades emocionales para promover una mejor interacción y creación de vínculos entre los alumnos y su comunidad escolar, promovió el seguimiento de conductas y acuerdos, la gestión de conflictos y la regulación de las emociones a través de las diferentes etapas del curso. Como consecuencia de este trabajo opino que se han abierto nuevas formas de pensamiento entre los educandos y ha comenzado el desarrollo de las habilidades emocionales, por ende, resulta importante dar seguimiento a lo enseñado y aprendido, ya que los alumnos asisten y conviven de lunes a viernes en la escuela y siempre existen conflictos y oportunidades para solucionarlos, a este

trabajo se le puede dar un carácter de constancia, seguimiento y perseverancia durante este ciclo escolar que finalizó en julio de este año.

Dentro de la convivencia escolar armónica también existe la convivencia pacífica que se ocupa en establecer interacciones humanas basadas en el respeto, la tolerancia, la prevención y atención de conductas de riesgo así como la reparación del daño.

Páginas arriba hice alusión a un ejercicio en donde había que reparar el daño que le habían hecho a un alumno durante la clase de educación física y este daño no es físico sino que fue emocional al haberle gritado y regañado los propios alumnos a un compañero por no poner atención. El ejercicio consistió en reflexionar desde la participación colectiva al descubrir el origen del problema, encontrar soluciones y acuerdos a implementar y como consecuencia llevar a cabo el resarcimiento del conflicto y por supuesto, tratar de evitar el continuar generando daños a partir del desarrollo de las habilidades emocionales que conllevan a promover y generar una convivencia pacífica.

El marco para la convivencia escolar también habla del desarrollo de las habilidades socioemocionales que tienen como finalidad establecer relaciones constructivas y solidarias a partir de la empatía, el aprendizaje y la asertividad que es definida de manera individual como la capacidad que tiene una persona para asegurar con firmeza sus ideas y convicciones. De manera social es definida como la capacidad de interactuar en armonía con otros. En el ejercicio referente a la toma de decisiones asertivas, pasivas o agresivas y su intervención, siempre se educó a los alumnos a

reflexionar sobre la problemática para tomar una decisión asertiva que les beneficiara a ellos y a los demás.

En referencia a las acciones pedagógicas éste Marco para la Convivencia Escolar exige acciones formativas²⁰ y necesarias para acompañar al alumno de manera pedagógica en las distintas situaciones donde se presente un conflicto o un comportamiento que altere la convivencia escolar. Recalca que no se pondrán en marcha acciones que atenten contra los derechos y la integridad de los alumnos, así pues, este proyecto de desarrollo educativo es muy amable en cuanto que considera las emociones de los alumnos, no transgrede sus derechos sino que busca que los alumnos aprendan a negociar y encontrar un bienestar ante situaciones de conflicto, es laborioso puesto que se trabaja a diario ya que la interacción entre ellos se presenta de lunes a viernes por más de 7 horas y, si ellos logran dentro de su proceso de aprendizaje a resolver sus problemáticas fuera del entorno escolar, el trabajo en el aula estará bien hecho porque se sembró una semilla que germinó en la sociedad y como consecuencia si el alumno sigue internalizando. Este proceso de reflexión pone en práctica sus habilidades emocionales en todos los entornos sociales en los que se desenvuelve y genera una mejor convivencia, un mejor ambiente, herramientas para solucionar conflictos y un nivel de asertividad que le servirá para sentirse bien y evitar cometer errores y si los llega a cometer, que se de cuenta de que debe reflexionar y resolver de la mejor manera posible.

²⁰ Las acciones formativas son estrategias para la construcción de capacidades, actitudes y valores que permiten a los educandos mejorar su aprendizaje y desarrollo emocional, con la finalidad de fortalecer su logro educativo y desarrollo integral. Fuente: Marco para la Convivencia Escolar.

Otro referente teórico que me ayudó a comprender el problema desde una mirada educativa institucional es el Plan de Estudio, documento creado por la SEP, es la llamada Nueva Escuela Mexicana.

En la Nueva Escuela Mexicana se habla de los ejes articuladores y son definidos en este documento como los conectores de los contenidos de diferentes asignaturas, conllevan acciones de enseñanza y aprendizaje vinculados a la vida cotidiana de los estudiantes. Descubrí que mi proyecto de desarrollo educativo se conecta con el eje articulador del pensamiento crítico ya que hay una apertura para que el estudiante piense e interrogue lo que acontece a su alrededor y construya su propio pensamiento. El desarrollo de las habilidades emocionales permite la capacidad de pensar y entender al otro, tomar en cuenta su existencia y generar vínculos de interacción sanos. Otro eje articulador es el de vida saludable, este eje introduce al alumno hacia un aprendizaje de autocuidado tanto físico como emocional y el efecto positivo que conlleva esta acción al vincularse con otras personas, esto se traduce a la cotidianidad en la convivencia de los educandos durante los momentos escolares.

En concordancia con estos ejes están los campos formativos que son las áreas de aprendizaje que organizan el currículo escolar proponiendo una visión global de los temas de enseñanza, uno de sus propósitos es que los educandos aprendan a ver su realidad con un pensamiento crítico y constructivo. El proceso de desarrollo de las habilidades emocionales encaja en los siguientes campos formativos.

1. Lenguajes. En el área de inglés su intención es que los alumnos se comuniquen en un idioma diferente al suyo y que les proporcione las

herramientas necesarias para interrelacionarse a partir de su identidad para compartir maneras de pensar y actuar. En este proyecto, el inglés es su herramienta de comunicación, los alumnos crean un lenguaje para hablar de sus necesidades, sus pensamientos y sentimientos. El contacto con su segunda lengua se da por tres horas al día y ellos tienen que usarla para expresarse.

2. De lo humano a lo comunitario. Este campo busca que los estudiantes identifiquen, comprendan y manejen sus emociones así como su estado de ánimo y sus sentimientos como aspectos generales de su bienestar. Las diferentes actividades de este proyecto de desarrollo educativo impulsaron a los educandos para que identificaran sus emociones y sentimientos, las pusieran en práctica en las relaciones cotidianas con sus pares y en situaciones de conflictos, se buscó enseñarles de manera pedagógica a resolver de una manera asertiva una problemática.
3. Ética, Naturaleza y Sociedad. Promueve la identificación de situaciones de conflicto para que los alumnos contribuyan a soluciones no violentas y justas en pro de una cultura de la paz, pretende también que los estudiantes se reconozcan como integrantes de una comunidad que actúa bajo principios éticos basados en valores como el respeto, la empatía, la igualdad, la honestidad, el trato digno y que participen en espacios orientados al bienestar social. Este proyecto fomenta en los alumnos un trato digno a través de los principios éticos, del autoconocimiento y auto respeto para que puedan ejercer con sus compañeros una interacción sana y así promover un ambiente primario

de bienestar dentro de su comunidad con la finalidad de que algún día lo ejerzan también fuera del entorno escolar y sea un medio para mejorar la convivencia en la sociedad.

4. Problema de investigación.

El problema radica en la falta de comunicación verbal la cual no es estructurada y requiere de asertividad para la mejor convivencia, la comunicación de los estudiantes es por medio de agresiones físicas y emocionales. En diversas ocasiones surgen inquietudes que los llevan a tirar las pertenencias de sus compañeros, a empujar, a molestar. Es por eso que he desarrollado un plan para intervenir pedagógicamente este problema. A partir de una batería de actividades ordenadas en bloques o niveles de intervención secuenciales se integra el conjunto de elementos del plan. Con base en la edad e intereses de niñas y niños del primer grado “A”, la estrategia propuesta toma en cuenta el grado de sensibilización, comprensión, que tienen en concordancia con el grado de desarrollo físico, motor e intelectual de éstos.

Se podría pensar que el grado de interacción propuesto no tiene nada de innovador; que siempre ha sido así y que es la que se da en la mayoría de las escuelas. Sin embargo, la interacción con la que hemos crecido y la que nos ha ayudado a desarrollar nuestra personalidad con la que crecimos las generaciones anteriores, es cualitativamente distinta a la que proponemos implementar en este proyecto.

En la dinámica de la escuela tradicional no está contemplada la convivencia sana y particularmente asertiva; no nos han sembrado el respeto, la comodidad y la sana convivencia. Quizá no era necesario instalarlas como lo es en la actualidad. Lo que

tenemos es una sociedad; unos individuos, carentes de valores primarios como el respeto y la tolerancia lo que se traduce en actos de desesperación y falta de moderación cuando se lleva a cabo una vinculación interpersonal.

La pregunta que hemos planteado pedagógicamente pertinente se comprobó por medio de las diferentes intervenciones materializadas en actividades lúdicas y que fue planteada en los siguientes términos: **¿Es posible orientar el desarrollo de las habilidades emocionales mediante procesos de comunicación adecuados en niños desde los primeros años de educación básica?** Después de llevar a cabo la intervención, podemos decir que sí fue posible. El esfuerzo, constancia y buena disposición para trabajar tanto de los alumnos como de la docente de inglés, hicieron posible esa respuesta.

Una de las finalidades a cumplir en el problema de investigación fue que los alumnos aprendieran a resolver conflictos. Fuquen (2003), analiza que un conflicto corresponde a la diferencia entre conductas donde hay resistencia y su solución implica un reto y un desafío tanto intelectual como emocional donde existe una reconstrucción que motiva a un cambio donde la violencia no cabe. Y los alumnos que por su edad entre 7 y 8 años manifiestan que cualquier situación puede ser un conflicto, desde una mirada o una palabra no agradable, un contacto físico como un empujón al correr, el no dejar que jueguen en una actividad, el no prestar material, el no querer compartir el espacio físico para comer, etc. Los niños de esta edad son tan susceptibles a toda acción y reacción que interpretan de acuerdo con sus necesidades del momento. Por eso el impulso de ayudarles a identificar estas necesidades, para que su comunicación no se vuelva violenta, silvestre y sin

instrucción, sino que sea tomada en cuenta para comunicarse asertivamente antes de actuar o tomar una decisión frente al conflicto.

Los participantes en este proyecto tienen entre 7 y 8 años de edad; alumnos cuyas necesidades e intereses son acordes a un infante de primero o segundo de primaria. Recordemos que en su mayoría cursaron un nivel llamado pre- first, que es un año académico entre preescolar y primaria; programa aún no reconocido por la SEP como parte de la educación básica. Este programa, es implementado por algunos colegios bilingües particulares para que los alumnos complementen su preparación antes de entrar a primaria. En este nivel afinan la lecto- escritura, las habilidades motrices finas y gruesas, el pensamiento lógico matemático y la mejora en la adquisición del idioma inglés.

El proyecto se justifica porque tiene un enfoque que contribuye al desarrollo integral del sujeto. Situado en el estadio de desarrollo operatorio conceptual que Piaget analizó y que es retomado por Aishwaryalakshmi, S., Bernadette, M. (2023) se determina que el pensamiento y el entendimiento de conservación se desarrolla en esta edad. En este sentido, los niños situados en este nivel de desarrollo saben que los números están presentes en todos los espacios; que son reconocibles y que se puede contar con ellos.

En contraparte, se afirma que infantes de 6 años o menos categorizados en el estadio preoperatorio tienen un proceso natural de razonamiento lógico en el cual no comprenden el significado de los números. Es decir, si ellos tienen 5 fichas rojas y 5 fichas azules acomodadas en orden o teniendolas en desorden, las acomodan en una

fila por color, sin contarlas. Lo que les interesa es medirlas y para saber que las filas son iguales estas tienen que medir lo mismo. Valga como ilustración la siguiente imagen.

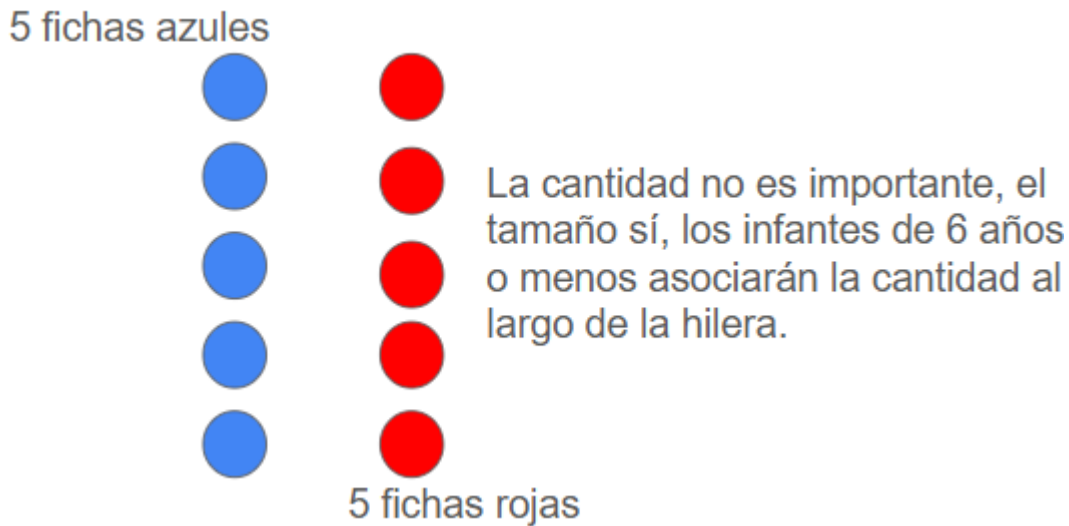


Imagen: fichas rojas y azules. Fuente: propia.

Por otro lado, los infantes de 7 años en adelante categorizados en el estadio operatorio concreto tienen un proceso natural de razonamiento lógico que les permite contar a pesar de que haya un acomodo previo o un desorden en las fichas, a su vez reconocen el número y lo asocian a la cantidad de fichas, el color ya no es tan relevante como el número y su cantidad representada. Valga como ilustración la siguiente imagen.



Imagen: fichas de colores. Fuente propia.

Los infantes de primero “A” con 7 años cumplidos son capaces de hacer un conteo y asociarlo al número, reconocen el significado del número a través de su pensamiento lógico matemático, lo cual les ayuda a reconocerse a sí mismos, a sus emociones y a las emociones de sus pares (compañeros). El desarrollo de las habilidades emocionales se pensó a partir de su necesidad que los llevó a enfrentarse a una problemática, la planeación de las actividades se justifica a sus intereses, a su edad y al sentido de pertenencia que se debe fomentar en un aula, como sujetos que pertenecen a una sociedad requieren de desarrollar capacidades para convivir en un entorno sano y seguro que les permita prosperar en sus cualidades y talentos intrínsecos para sentirse bien ellos como individuos y para que sean capaces de involucrarse construyendo así un mejor ambiente, y si se encuentran en una situación de conflicto, que sepan que tienen las herramientas de pensamiento y de sentimiento (reconocimiento de su emoción) para tomar una decisión asertiva que no les afecte a ellos de manera individual y a otros de manera colectiva.

La importancia de la educación emocional se justifica en que el estudiante sea capaz de auto conocerse, es decir, saber sus fortalezas y debilidades; sepa manejar sus

emociones, es decir, reconocer cuales son positivas y cuales negativas para actuar de forma correcta ante cualquier circunstancia y saber tomar decisiones para generar soluciones y acuerdos ante cualquier situación imprevista.

5. Diseño y desarrollo de la propuesta innovadora.

Esta propuesta se diseñó con una motivación que es pensada a partir de la corta edad de los infantes de primero de primaria y esto es porque están en una etapa de aprendizaje donde descubren el conocimiento y las experiencias, los procesos de enseñanza y aprendizaje en esta etapa son tan amables que de manera firme, comprometida y constante es viable educar desde la consideración de las emociones y si se combina con una segunda lengua que es el inglés, lo hace memorable e integral. Estos infantes ven al docente como una figura guía, confían en su instrucción y hasta lo asocian con una figura familiar.

La estrategia pedagógica fue el desarrollo de las habilidades emocionales también definidas como inteligencia emocional²¹ en el intento de una toma de decisiones asertivas²² por parte de los estudiantes.

El propósito de este proyecto fue configurar un sistema de actividades que ayudó a la comunidad estudiantil del grupo de primero “A” de primaria a mejorar en sus relaciones interpersonales y en la generación de vínculos emocionalmente asertivos con sus compañeros de salón y con los de su generación que son los grupos de primero “B” y “C”, esta intervención pedagógica propuso un remedio ante una necesidad como es la de adquirir las habilidades emocionales para llevar una mejor convivencia escolar y el vehículo para el manejo de estas habilidades fue el idioma inglés lo que hizo que fuera un reto y un aprendizaje significativo, porque los estudiantes lograron interiorizar y retener lo aprendido para ponerlo en práctica en

²¹ La inteligencia emocional es un concepto de los psicólogos Peter Salovey y John Mayer (1990). Se define como una habilidad para expresar y regular emociones promoviendo el crecimiento intelectual y emocional. Fuente: Diccionario Pedagógico.

²² Para estos infantes que oscilan entre los 7 y 8 años cumplidos, la toma de decisiones asertivas representa el tener claridad entre lo que es bueno para ellos, sus compañeros y su ambiente escolar.

situaciones cotidianas, dando como resultado que la experiencia aprendida se volviera memorable.

La estrategia principal para el proceso de desarrollo de habilidades emocionales fue que los alumnos reconocieran y se identificaran con su emoción, ¿Que les provocaba sentirlo y de qué manera la manifestaban? La acción para esta actividad fue el registro de sus emociones diariamente durante dos semanas. Al regresar del recreo los estudiantes registraron en un rota folio la emoción del momento, después desde su lugar dijeron el por qué se sentían así utilizando frases en inglés, por ejemplo:

“ I feel happy because I had lunch” que en español es "Me siento feliz porque comí mi lunch". Los datos que se recopilaron por medio de la bitácora fueron:

Me siento feliz porque jugué en el recreo.

Me siento enojada porque no terminé mi comida.

Me siento triste porque no me gustó el lunch.

Me siento emocionado porque jugué con mis amigos.

Me siento en calma porque terminé de comer y de jugar.

Me siento cansada porque no dormí bien.

Me siento furioso porque perdimos en el juego.

Me siento confundido porque no me dio tiempo de jugar.

Me siento enfermo porque tengo tos.

Me siento nerviosa porque voy a hablar en la ceremonia.

Me siento disgustado porque me empujaron.

Me siento penoso cuando hablo en público.

Me siento nerviosa porque voy a competir en natación.

Me siento amorosa cuando mi mamá me abraza.

Las emociones de los alumnos fueron expresadas a través de su registro y de su interpretación verbal. (ver imágenes 2 y 3 en anexo).

Es importante hacer notar que el origen de estas emociones pertenece a la vida personal de los alumnos y en algunos casos a las interacciones con sus compañeros dentro de la escuela; todo este cúmulo de emociones que ellos sintieron durante el desarrollo de este proyecto fueron proyectadas en sus acciones, palabras y actitudes. Esto no quiere decir que hay emociones buenas y malas sino que al ser tan efervescentes en su comportamiento provocan que no regulen sus acciones y sus palabras derivando en malos resultados como desacuerdos, conflictos y riñas entre ellos.

Otra estrategia fue hacer una reflexión inmediata sobre el incidente. Cada vez que sucedía algún conflicto entre ellos hablábamos de manera grupal para saber el origen del problema, las causas y consecuencias, así como las repercusiones emocionales de los actos o palabras emitidas.

Otra estrategia pedagógica fue utilizar juegos didácticos en su segunda lengua inglés como una forma natural a la que ellos están acostumbrados a recrear y que tuvo sus beneficios porque fomenta el trabajo en equipo, el pensamiento lógico, el razonamiento, la tolerancia al respetar turnos, la adquisición de nuevos conocimientos, estimuló la imaginación, la memoria y la atención así como el

desarrollo de habilidades emocionales y sociales. En un paquete de juegos se trata de jugar con una dinámica en donde los educandos reconocen su emoción de acuerdo con la situación y la interpretan con un movimiento facial o corporal, está controlado por cuatro categorías de emociones: feliz, triste, preocupado y enojado.

Otro paquete de juegos promueve un mejor comportamiento a través de la exposición de una imagen para que el alumno observe y encuentre la solución por medio de pedir ayuda o de ofrecer. Este ejercicio fue controlado porque se le enseñaron al alumno las respuestas más asertivas para la construcción de su diálogo. En el desarrollo de las habilidades emocionales está también el saber pedir ayuda y el saber ofrecer ayuda para crear vínculos de compañerismo y empatía.

Otro tablero promueve la empatía a través de una situación por casilla con dos personajes donde se expone que piensa cada uno para que el alumno que está en esa casilla observe, sienta, piense y diga que siente cada uno de ellos para ofrecer una solución empática al problema y si sus compañeros de juego están de acuerdo el jugador avanza una casilla, si no están de acuerdo retrocede.

Al final de cada juego hubo un espacio de retroalimentación de cada tipo de tablero para hacer crecer el vocabulario de los alumnos en la construcción de sus respuestas asertivas.

Otra estrategia utilizada en la solución del problema fue hacer uso del juego smart choices dónde se replicó un tablero grande para que dos jugadores pasaran al frente del pizarrón. Por turnos tiran un dado y avanzan en las casillas, cada casilla contiene

situaciones con imágenes diseñadas acorde a su edad y tres posibles respuestas a elegir, entre ellas asertiva, agresiva o pasiva. El propósito de este juego fue instruir a los educandos para que de acuerdo con las problemáticas elijan las respuestas asertivas.

De acuerdo con su edad, sus intereses y las problemáticas observadas elegí utilizar estos recursos como estrategias y acciones para la solución del problema e hice uso del juego lúdico para que los alumnos tuvieran diversión, entretenimiento, creatividad y para que el aprendizaje fuera memorable y replicable y así apoyar en el desarrollo de la propuesta innovadora.

6. Diseño de la propuesta de desarrollo educativo.

De manera personal, elegí hacer un diseño de la propuesta de desarrollo educativo a partir de la vinculación de lo observado con un tema personal. Elegí esta investigación

porque para mí ha sido muy complicado saber manejar mis habilidades emocionales, he tenido que hacer un gran esfuerzo para reconocer mis emociones, también he tenido que hacer uso de reflexiones para ser más empática; es decir, tomar en cuenta los sentimientos de otros especialmente al tomar decisiones.

Desde que noté que el grupo de primero “A” tiene la necesidad de aprender a convivir mejor, me sentí identificada con ellos y estructuré una estrategia de intervención para enseñar y aprender a partir de la sensibilización y la adaptación a nuevas circunstancias. Además de que pienso que a mí me hubiese gustado recibir una educación emocional desde temprana edad. Me habría gustado que me tocara una maestra o maestro que me enseñaran a pensar y a elegir de manera asertiva, esto me hubiese evitado malas decisiones. De modo que, elegí hacer funcionar mi servicio como docente para re educar las emociones de estos estudiantes.

En lo pedagógico, consideré necesario desarrollar estrategias de intervención en un tema que puede resultar innovador para un cambio social que, aunque es muy sencillo porque se da dentro de un salón de clases, puede fructificar si los alumnos en verdad en algún momento de su existencia aplicaran la autorreflexión y autorregulación para tomar decisiones asertivas que les sirvan a ellos, a las personas con las que conviven y, por ende, a su entorno social. Este aprendizaje lo pueden proyectar en diferentes esferas sociales que van desde la escuela, la casa, los espacios deportivos, los espacios sociales con amigos, en la calle, en un mercado, en una biblioteca, etc. La importancia del desarrollo de las habilidades emocionales será para vincularse con un panorama vigente donde la inteligencia emocional es parte de la vanguardia y de una necesidad para adaptarse a nuevos contextos.

El proceso de ejecución, ejemplificación y reeducación de los estudiantes se consideró necesario desde la mirada de innovación en el desarrollo de las habilidades emocionales para mejorar la convivencia escolar. Este proceso fue voluntario después de que se había practicado de manera mecánica a través de los juegos ya que por la edad de los estudiantes fueron el mejor método para su aprendizaje. La voluntad de ellos se dio en chispazos, es decir, en momentos clave donde ellos se vieron en situaciones de conflicto y que decidieron usar un lenguaje asertivo para solucionarlo.

7. La implementación de la propuesta.

Sobre el proceso secuencial se dieron varias etapas de implementación del proyecto. La primera comenzó el 2 de diciembre del 2024 y consistió en que los alumnos fueran al zoológico de su preferencia en compañía de su familia y de sus compañeros de grupo, la actividad consistió en observar y elegir un animal terrestre, acuático o aéreo

de manera que eligieron los animales con los que más se identificaban por sus características, en una lista de cotejo se les pidió escribir en su segunda lengua lo siguiente: tipo de animal, características, hábitat, color, tamaño, tipo de alimento que consumen, que emoción consideraban que el animal podía sentir de entre estas había una serie para escoger: enojado, triste, feliz, indiferente, curioso, amoroso, miedoso, ansioso o disgustado, por último se les pidió escribir el porque consideraron que el animal sentía esa emoción (ver imágenes 4, 5 y 6 en anexo).

Como segunda etapa, en el salón de clases se trabajó con el vocabulario correspondiente a las emociones así como un registro de las mismas durante dos semanas con el propósito de identificar su emoción del momento de escribirla y decir porque lo sintieron. Todo debería estar escrito en el idioma inglés.

La primera semana de registro fue del 2 al 6 de diciembre y la segunda del 9 al 13 de diciembre de 2024. De esta manera los alumnos se fueron acostumbrando a identificar y expresar sus emociones como parte del proceso de desarrollo de habilidades emocionales, la comunicación fungió como el canal para que los demás los escucharan y juntos fueron construyendo un ambiente empático porque se dieron cuenta de que muchas emociones fueron las mismas, utilizaron el vocabulario de las emociones. (ver imagen 7 en anexo).

En la tercera etapa durante los meses de diciembre de 2024, enero y febrero de 2025 las actividades fueron lúdicas. Se dividió al grupo en 6 equipos de cuatro integrantes y 1 equipo de tres, que sumando el número de alumnos da los 27 correspondientes al grupo. De los paquetes de juegos en uno de ellos relativo a las emociones los

alumnos jugaron y organizaron sus turnos y de acuerdo con la casilla que les tocó caer gestionaron de manera individual su decisión para expresar de manera corporal la emoción que correspondía a la casilla. En este juego aprendieron sobre el lenguaje corporal que en muchas ocasiones comunica sin la necesidad de verbalizar. Una vez que identificaran de manera corporal la emoción, se continuó con la descripción del nombre y el por qué se sentían así, cada equipo tuvo la oportunidad de jugar a su propio ritmo, aprender de sus pares y contribuir en la identificación de sus emociones (ver imágenes 8 y 9 en anexo).

Otro tablero para mejorar el comportamiento fue a través de la exposición de una imagen para que el alumno observe y encuentre la solución por medio de pedir ayuda o de ofrecer, la dinámica fue controlada porque se le enseñaron las respuestas más asertivas para que fuera construyendo su diálogo. En el siguiente cuadro explico el tipo de situación de las casillas 1- 9 - 14 y 16 por ser las más comunes.

Situación de la casilla	Pregunta que el alumno practica para pedir ayuda	Expresión que el alumno practica para ofrecer ayuda	Respuesta del alumno que recibe ayuda
Casilla 1. Carrying books. Es la imagen de una pequeña cargando muchos libros. En el salón de primero A, acostumbran a guardar sus libros al	Can you help me carry my books, please? ¿Me ayudas a cargar mis libros, por favor?	Excuse me, can I carry those books for you? ¿Te puedo ayudar a cargar esos libros?	Thank you for helping me carry my books. Gracias por ayudarme a cargar mis libros.

final del día.			
Casilla 9. Pushing in line. Es la imagen de 4 niños en una fila y uno de ellos llora porque fue empujado por otro. En la fila después del recreo o de cualquier actividad extracurricular en el grupo de primero A surgen conflictos porque se empujan.	Can you please let me in the queue? ¿Me ayudas a estar en la línea? Otras respuestas emitidas por los alumnos: ¿Me dejas formarme por favor?	Sorry for pushing in the queue. Disculpa por empujar en la línea. Otras respuestas emitidas por los alumnos: Lo siento por empujarte.	Thank you for letting me in the queue. Gracias por dejarme estar en la fila.
Casilla 14. Helping to tidy. Es la imagen de un niño con un trapeador. En la hora de la salida el grupo de primero A tiene que dejar el salón lo más limpio posible, por eso, se les pide recoger toda la basura que generaron en su lugar. En el salón hay una escoba y un recogedor para usarse.	Can you please tidy your place? ¿Me ayudas a limpiar tu lugar por favor? Otras respuestas emitidas por los alumnos: ¿Puedes recoger tu basura?	Sorry, I didn't help tidy. Disculpa, no recogí mi basura. Otras respuestas emitidas por los alumnos: ¿Quieres que te ayude a limpiar?	Thank you for picking up your trash. Gracias por recoger tu basura.
Casilla 16. Interrupting someone. Es la imagen de una niña con cara de desconcierto por que otro niño la interrumpió al hablar. En el grupo de primero A es muy común que se interrumpen entre ellos cuando hablan.	Excuse me, I have something I want to say. Can I speak, please? Me gustaría decir algo. ¿Puedo hablar?	Sorry for interrupting you. Disculpa por interrumpirte. Otras respuestas emitidas por los alumnos: Puedes continuar hablando.	Thank you for not interrupting me. Gracias por no interrumpirme. Otras respuestas emitidas por los alumnos: Gracias por dejarme hablar.

Esta práctica les ayudó a reconstruir un diálogo más empático y cordial para saber expresarlo en situaciones cotidianas dentro y fuera del aula. Otros escenarios en el

juego son: ir de compras, ver televisión con amigos, compartir juguetes, ir a la playa con un amigo, ir de visita a casa de un amigo, entre otras actividades (ver imágenes 10 y 11 en anexo).

Otro tablero de juego es el de empatía que muestra una situación por casilla con dos personajes donde se expone que piensa cada uno de ellos, para que el alumno que tiene el turno en esa casilla observe, sienta, piense y ofrezca una solución empática al problema y si sus compañeros de juego están de acuerdo el jugador avanza una casilla, si no están de acuerdo retrocede. Este ejercicio no fue controlado sino que se le permitió a los alumnos elaborar sus propuestas de solución a cada situación. En la siguiente tabla muestro la situación de la casilla, la respuestas de los dos personajes del juego y las respuestas reflexivas de los alumnos, sólo menciono algunas de ellas.

Situación de la casilla	Respuestas de los personajes en la casilla	Respuestas reflexivas de los alumnos
Casilla 1. Emma shouts at Pat for spilling his drink on her. Emma le grita a Pat por derramar su bebida sobre ella.	Emma: Está muy enojada porque tiene bebida derramada en ella. Pat: Está triste porque Emma le gritó y arrepentido por haber derramado la bebida.	Emma no debe gritarle a Pat porque se siente mal. Le puede decir que tenga más cuidado. Pat puede pedirle una disculpa a Emma y decirle que fue un accidente.
Casilla 7. Pat loses a game of tennis to Emma after missing a shot. Pat pierde un juego de tennis con Emma.	Emma: Está feliz por haber ganado. Pat: Está enojado porque piensa que es injusto que ella haya ganado.	Esta casilla les provocó una identificación entre la situación y lo que comúnmente les pasa en el recreo. Dijeron que Pat puede aceptar su derrota y felicitar a Emma, que puede pedir revisión del juego y que puede volver a jugar.
Casilla 17. Pat says she won't be friends with	Emma: Está triste por la actitud de Pat, considera	Pat puede decirle a Emma que le cae muy bien y que

Emma if she is friends with Sam. Pat le dice a Emma que no serán amigos si ella es amiga de Sam.	que él es injusto. Pat: Está celoso y preocupado de que Emma no quiera seguir jugando con él.	pueden jugar Sam, ella y él. Emma le puede decir a Pat que él es su amigo y que pueden jugar los tres.
--	---	--

El objetivo principal de este juego fue ir acercando a los alumnos a respuestas lo más sensibles y empáticas posibles para que entre ellos se beneficien de las respuestas ante las diferentes situaciones y nadie salga lastimado. Este acercamiento les fue ayudando en la construcción del concepto de asertividad donde existe una respuesta que es honesta y justa donde las emociones contribuyen a comunicar tanto los derechos de un alumno y de otro dentro de un diálogo donde se expresan los sentimientos y pensamientos (ver imágenes 12 y 13 en anexo).

Prosiguiendo con las etapas, la cuarta consistió en designar la elaboración de un alebrije que sirvió en la exhibición de la muestra pedagógica, también tuvo ciertas características que se pidieron por medio de una lista de cotejo que describo a continuación:

a) El alebrije se debe basar en el animal observado en el zoológico y puede ser la combinación de animales acuáticos, terrestres y aéreos.

b) Debe utilizar figuras geométricas como el cuadrado, triángulo, rectángulo, círculo o pentágono.

c) Tiene que reflejar una emoción en su rostro, puede ser creado con diversos materiales como papel, cartón, madera, alambre, pinturas, pegamento, cuentas, etc.

d) El tamaño debe ser entre 50 cm de alto y 25 cm de ancho aproximadamente. La fecha de entrega fue el pasado 17 de febrero (ver imágenes 14 y 15 en anexo).

En la quinta etapa, que se da durante los meses de febrero, marzo y abril 2025, los alumnos vieron una serie de videos para aprender a manejar sus habilidades emocionales, Presentaron diferentes problemáticas acorde a su edad y tiene tres posibles respuestas que son: agresiva, pasiva y asertiva. Todo ello con la intención de que usaran la asertividad como habilidad emocional más empática a la resolución de conflictos.

En el video que lleva por nombre “Juego de asertividad” los alumnos se convirtieron en superhéroes para cumplir con diferentes misiones. Cada uno tenía un problema para escoger una posible solución asertiva, pasiva o agresiva. Al principio se confundieron, sin embargo, se fueron analizando las situaciones para explicar y llegar a conclusiones utilizando la lógica y el razonamiento en el entendido de preservar un ambiente escolar lo más sensible y empático posible. Otro video de utilidad fue “Assertive Communication for Kids”, su proyección tuvo el propósito de que los alumnos entendieran el significado de asertividad teniendo en cuenta las premisas de escucha activa, comunicación directa y clara, la identificación de su lenguaje corporal, la identificación y control de emociones y la crítica constructiva (este último tema lo adapté para que expresaran sus ideas reconociendo sus diferencias y aceptando a llegar a acuerdos en común).

El siguiente video “How to be assertive yet kind” funcionó de ejemplo ante una situación común donde los protagonistas niños de 8 - 9 años actuaron en los tres

escenarios: pasivo, agresivo y asertivo. Cabe mencionar que en este video hubo una situación clave que describió ¿Qué pasaría si mi asertividad hace sentir triste a mi compañero?. La respuesta fue un poder especial, que se tradujo en una frase “Se que como te sientes”. Aquí, la empatía es el poder para entender al otro a pesar de sus diferencias y dentro de su etapa cognoscitiva que va de los 7 a los 11 años aprendieron a usar su poder especial.

La sexta etapa se repitió en diversas ocasiones durante los meses de febrero, marzo y abril de 2025 jugando Smart Choices, un juego de tarjetas con diversas problemáticas. Por ejemplo, una de las tarjetas decía: “estás en clase y tu compañero te interrumpe no permitiendo que pongas atención, tu...”

a) le dices de que se calle o lo acusarás con la maestra...

b) hablas con tu compañero para pedirle que platiquen después porque quieres poner atención...

c) no dices nada y permites que te siga distrayendo...

Las respuestas, fueron evaluadas bajo el siguiente criterio: letra a) significa una respuesta agresiva; la b) asertiva y, la c) pasiva.

Este tipo de preguntas les da tiempo a los estudiantes para reflexionar acerca de las respuestas, los ejemplos sirvieron para cometer errores. En ocasiones, escogieron la pasiva y se les explicó porque no hacerlo ya que una respuesta pasiva permite que la otra persona transgredir la voluntad del otro para beneficiarse, también, se les explicó

porque no escoger la agresiva ya que provoca conflictos, malos entendidos y hasta violencia, por ende, la mejor elección es la respuesta asertiva porque beneficia a la persona que la elige ya que explica lo que está sintiendo y necesitando pidiéndole al otro que sea empático y lo entienda.

Otro ejemplo de tarjeta es: “estás haciendo un exámen cuando la punta de tu lápiz se rompe, tu...”

a) Gritas interrumpiendo la concentración del examen: “¡Miss, se rompió la punta de mi lápiz y quiero pararme a sacar punta!”

b) Levantas tu mano para atraer la atención de la maestra.

c) Te quedas callado en tu lugar hasta que la maestra note que se te rompió la punta.

La letra a) significa una respuesta agresiva, la b) asertiva y la c) pasiva.

Esta carta explica la dinámica que puede ocurrir en un salón de clases ya que los alumnos están acostumbrados a gritar, a levantarse de su lugar sin permiso y a generar en ocasiones desorden porque al levantarse ya le tiraron a otro compañero su material, o le pegan o le dicen algo que provoca quejas. La respuesta a) se refiere a esto.

En el caso del inicio de un ciclo escolar una de las reglas en un reglamento de normas y conductas dentro del salón de clases es levantar la mano para lo que se necesite,

entonces, la letra b) es la respuesta asertiva porque se levanta la mano para que la maestra note que el alumno requiere atención y de manera respetuosa sin interrumpir a otros durante su examen se le pide ayuda para resolver que el lápiz tenga punta. De esta manera se ejemplifica y se re-educan en las normas de convivencia dentro del salón de clases algo que la pandemia de COVID 19 hizo que se perdiera ya que muchos estudiantes se acostumbraron a que el nivel de respuesta de lo que solicitan sea rápido, muchos generaron ansiedad y frustración por no tener lo que quieren de inmediato, la intolerancia y la falta de paciencia les invade en algunas ocasiones dentro del salón de clases.

La letra c) representa la respuesta pasiva porque el alumno se quedaría en su lugar sin hacer ni decir nada hasta que la maestra se de cuenta de que su lápiz no tiene punta, una consecuencia es que se pasó el tiempo para resolver el examen y otra es que el alumno se queda callado sin decir, pedir, ni hablar de sus necesidades. La reflexión aquí consiste en reeducar a través del juego, desarrollar la habilidad de identificar la emoción y saber expresarla de manera asertiva (ver imágenes 16 y 17 en anexo).

Este juego de Smart Choices fue muy útil para los alumnos porque éste y otros ejemplos son muy comunes y ellos se sintieron identificados. A su vez, aprendieron de las tres posibles respuestas, sus consecuencias y beneficios. Es importante recordar que este juego está en la segunda lengua para los alumnos que es el inglés (ver imagen 18 en anexo).

Paralelamente, se desarrolló la séptima etapa. Consistió en ver videos de diferentes fábulas en su segunda lengua con el propósito de que los alumnos aprendieran la moraleja de una historia que implica las emociones, los animales y la fantasía²³. Los alumnos a través de la reflexión lograron aprender significativamente los valores y mensajes que se muestran en las fábulas.

La octava etapa trató de ir ensayando las diferentes presentaciones para la exhibición llamada muestra pedagógica durante todo el mes de marzo y abril de 2025 antes de salir de vacaciones. En primer término, los alumnos recrearon la fábula del león y del ratón, tuvimos que adaptar y agregar personajes de acuerdo con sus alebrijes además de incluir a un narrador, en esta actividad participaron seis de veintisiete estudiantes. En segundo término, se escogieron a diez estudiantes para describir en su segunda lengua al animal fantástico que habían creado. Se les pidió hablar acerca de los materiales, la combinación de los animales. Si tenían un super poder o habilidad y lo más importante qué emoción evocaban en su cara y porque la consideraban así.

En tercer término, once estudiantes se dedicaron a jugar el juego de Smart Choices, durante el evento de exhibición frente al público se dieron ciertas problemáticas que lograron resolver²⁴; al haber sido una presentación hubo un alumno presentador y un cerrador. Esta información se estructuró en un documento llamado guión (ver imagen 19 en anexo).

²³ La fantasía es un género narrativo que incluye elementos mágicos y sobrenaturales con conflictos entre el bien y el mal, desafíos morales y construcción de reglas internas.

²⁴ Este tema lo abordaré en el apartado referente a la sistematización de la aplicación y sus resultados.

La novena etapa consistió en la exhibición de la muestra pedagógica el pasado 9 de abril del 2025. Los alumnos en el salón de usos múltiples recrearon en el primer tiempo las actividades correspondientes a la materia de español diferentes a las de inglés, lo único que compartieron fueron los alebrijes; en el segundo tiempo correspondiente a la materia de inglés exhibieron la fábula con sus personajes fantásticos, la descripción de sus alebrijes y el juego de elecciones inteligentes ante los padres y madres de familia, las docentes de español e inglés y las directoras del colegio (ver imagen 20 en anexo).

En el siguiente cronograma de actividades describo de manera gráfica lo escrito en este inciso.



8. Fase de seguimiento y evaluación.

El seguimiento es equivalente a lo que los alumnos van viviendo día con día, son tan continuas sus interacciones en el aula, en el recreo, en los espacios dentro y fuera de la escuela que es complicado poder enterarse de todas sus pláticas. Sin embargo, en el aula se mantiene un acomodo de filas para que los niños se sienten en sus bancas y ejerzan sus actividades escolares que estando de pie como maestra te permite observar, escuchar e interactuar. En estos días de mayo sucedió que un alumno no comió en el recreo porque decidió ir a jugar en la mesa de ping pong olvidando su lunch. Al regresar al salón la maestra de español me comentó que el alumno no había comido por irse a jugar, después el niño se acercó a mí y me pidió permiso para comerse su torta a lo que le respondí que no porque ya había pasado el tiempo del recreo y una de las reglas del salón es no comer ahí y esta es una regla

que viene desde dirección general y de alguna manera había que mantener el respeto hacía una norma frente al grupo porque los alumnos aprenden del ejemplo.

Resulta interesante mencionar que este pequeño alumno fue una razón especial durante mi observación participante para que yo echara a andar el proyecto de desarrollo educativo ya que es un niño que constantemente irrumpe en la armonía del salón molestando de manera directa a sus compañeros. Él puede hacerlo verbal, física o emocionalmente ya que rebasa sus propios límites y en diversas ocasiones los padres de familia se quejaron porque en la escuela no se hacía nada para detener las molestias que le causaba a sus compañeros y llegaron a decir que hasta se le tenían consideraciones especiales ya que no había sanciones.

El efecto de no haber comido durante el recreo le provocó a este alumno que nuevamente irrumpiera en la estabilidad del ambiente del salón de clases, comenzó a levantarse de su lugar, para ir y por las filas tirando los estuches de sus compañeros, gateo, gritó, corrió, no trabajó, interrumpió y en especial molestó a su compañera de atrás en repetidas ocasiones, tanto que la niña decidió firmemente decirle: “Luciano ya deja de molestarme, no me hace sentir bien lo que me haces” su voz fue tan firme y segura que los demás la voltearon a ver y dijeron que lo había hecho como en el juego de asertividad que practicamos previamente para la muestra pedagógica y que tenía ejemplos de situaciones problemáticas donde había opciones de respuestas pasivas, asertivas o negativas. La alumna fue capaz de evocar sus recuerdos de lo aprendido y optar por una respuesta asertiva que de manera firme y segura estableció un límite sin agredir o estar callada permitiendo que la siguieran molestando. A esto, Luciano reaccionó de manera automática y la dejó de molestar, la alumna se sintió más segura de sí misma después de haber hecho su petición. La situación de Luciano

se resolvió en la salida cuando la directora le dejó comer fuera del salón y le explicaron que debía comer en el descanso y luego jugar.

La evaluación de estas situaciones se da de manera formativa porque es un proceso continuo donde hay formación y constantemente se está corrigiendo el error de igual forma es sumativa ya que el educando valora lo adquirido en su proceso de aprendizaje; la valoración de lo aprendido se da al momento de enfrentarse a situaciones cotidianas.

La sistematización representa la organización y estructura, esta puede ser a través de la categorización, pasos, fases, etc., en este sentido elijo que sea a través de la categorización. De acuerdo con Romero, C. (2005), la categorización es agrupar datos que tengan significados similares partiendo de evidencias concretas.

Siendo que existe un manejo de datos cualitativos porque describen e interpretan los significados a través de percepciones y experiencias producidas por los participantes, he decidido extraer estos datos de un cuestionario en el idioma inglés aplicado a los estudiantes el día 9 de abril. Este ejercicio es considerado una herramienta de autoevaluación que definida por el diccionario pedagógico es un requerimiento para la educación porque hace que el estudiante se vea como responsable de sus actos y pueda categorizar sus aprendizajes y acciones de manera que sean medidas y en el mejor de los casos se vuelvan un área de oportunidad para repetir y mejorar y aprender del error. Como primer preámbulo al cuestionario hicimos un ejercicio en plenaria donde los alumnos fueron respondiendo a las preguntas escritas en el pizarrón (ver imagen 21 en anexo).

La categorización de los resultados obtenidos por medio de este cuestionario se estructura en la siguiente tabla.

1. What emotion did you feel during the project presentation? (¿Qué emoción sentiste durante la presentación del proyecto?)	*alegría *nervios *pena *inquietud
2. What did you learn? (¿Qué aprendiste?)	*mi texto *las emociones *trabajar en equipo *a ser feliz *ayudar a otros *a trabajar a tiempo *respetar a otros
3. What problem did you have? (¿Qué problema tuviste?)	*me dio pánico *ninguno *se me olvidó el texto

	*cuando un equipo dijo que habían ganado y no es cierto
4. How did you solve it? (¿Cómo lo resolviste?)	*no hice nada *hable con mis compañeros *esperamos turnos *explicamos que había pasado
5. Write the best part of the project. (Escribe la mejor parte de la presentación)	*los alebrijes *hablamos *mi texto *la fábula *ver a mi familia *cuando esperamos turnos *cuando explicamos al equipo porque no ganó *el juego de Smart Choices

Las percepciones referentes a las preguntas 3 y 4 notan que hubo un desarrollo de las habilidades emocionales cuando los alumnos supieron tomar decisiones en los siguientes casos: cuando discutieron por los turnos y decidieron respetar y esperar y cuando un equipo había ganado y no era cierto, entonces decidieron en conjunto explicar al equipo el porque no había ganado. Este tipo de reacciones y experiencias adquiridas por los sujetos de aprendizaje representan un significado a la manera de acertar utilizando una habilidad en procesos de desarrollo para generar toma de decisiones y acuerdos que benefician a dos equipos y a un mismo entorno (ver imagen 22 en anexo).

En el proceso de intervención, describo la participación de los educandos en la exhibición llamada muestra pedagógica el día 9 de abril, cabe mencionar en este apartado el conflicto que tuvieron al final del juego llamado Smart Choices donde sus impulsos naturales y la emoción del juego los llevaron a pelearse por el turno y a confundirse porque creyeron que habían ganado, sin embargo uno de ellos dijo que era necesario respetar los turnos y otro alumno propuso recordar quién había sido el último en tirar el dado para participar y alguien más dijo que era necesario explicarle al otro equipo porque no había ganado.

Estas dos reacciones de respeto, aceptación, tolerancia y negociación contagiaron a los demás integrantes del equipo para optar por una acción asertiva que consistió en recuperar una acción para resolver un conflicto, en lugar de culpar o señalar de una manera agresiva el error del otro, o en su defecto permitir que los alumnos de personalidad más fuerte se portaran agresivos y los que no, se quedaran en una actitud pasiva dejando que el conflicto creciera. El significado de sus acciones

pasadas les sirvió para crear soluciones por medio del desarrollo de las habilidades emocionales en una situación donde solo ellos hicieron la intervención sin recordar que estaban siendo observados por sus demás compañeros, las maestras, sus madres y padres.

A continuación presento un organizador gráfico de la evaluación que estructura el proceso de intervención en las diferentes etapas.

Organizador gráfico de la evaluación.



9. Conclusiones y recomendaciones.

Mi intención en este último punto es recapitular para hacer un cierre evaluando la experiencia, el análisis de lo escrito y el aprendizaje de las actividades narradas.

Después de más de 7 años de no trabajar con alumnos de primero de primaria porque trabajé con alumnos más grandes, el curso de mi vida me llevó a aceptar el presente trabajo con estos estudiantes. Recuerdo que hace 11 años al convertirme en maestra de inglés me dieron un primer año de primaria, empecé con 14 alumnos en un colegio pequeño y me dí cuenta de la gran responsabilidad que conlleva estar frente a infantes ya que ellos depositan una gran confianza y cariño en la docente o el docente lo que se vuelve un motivo para tratar de hacer algo muy bueno como maestra frente a grupo.

Es importante mencionar que este proyecto fue una intervención educativa y una adaptación de acuerdo con lo que yo contaba en esos momentos, es decir, la oportunidad de trabajar en la designación como profesora responsable de la enseñanza del idioma inglés en el grupo de primero A, justificando en el currículo

escolar los contenidos académicos y las actividades educativas para lograrlas ante la institución escolar. Trabajando con los recursos que fueron la creación de un proyecto para la muestra pedagógica, la creatividad e ingenio para llevar a cabo la presentación del vocabulario, las prácticas de los juegos con un propósito académico y de desarrollo de esta investigación y el lograr que los alumnos innovaron en el desarrollo de sus habilidades emocionales con el propósito de cubrir las necesidades previamente detectadas.

Cuando tomé el grupo de primero “A” en la actual escuela en agosto del año pasado (2024) también tenía otros grupos de estudiantes jóvenes y adultos con quienes trabajo los sábados y algunos días en las tardes. Me percaté que las necesidades de aprendizaje son similares, que las técnicas de enseñanza y los temas varían de acuerdo con la edad y el nivel del idioma, de que se pueden divertir de igual manera con actividades lúdicas, de que prestan atención al saber que hay temas importantes para aprender, que se convierten en estudiantes comprometidos a la hora de las evaluaciones y de que reconocer las emociones es igual de indispensable como beber agua.

Las necesidades de comunicación del grupo de primero “A” me llevaron a pensar en desarrollar una intervención pedagógica que les beneficiara a ellos y a mi, porque si no hacía algo para remediar la manera en la que se vinculaban resultaría muy difícil para todos pasar un año de conflictos y de situaciones ríspidas que resultaran en incomodidades, desaciertos y en el peor de los casos en enojos y malos entendidos con los alumnos y el resto de la comunidad escolar.

La pedagogía de la comunicación me permitió abrir nuevos canales de correspondencia donde los alumnos de manera fluida eligieron a partir de la identificación de sus emociones las decisiones asertivas que les beneficiaran a ellos de manera individual y colectiva para generar una mejor convivencia. Hay que hacer notar que el proceso de desarrollo de las habilidades emocionales fue realizado por etapas adecuadas a su edad e intereses, cada una de estas etapas llevo tiempo y trabajo ya que los alumnos necesitan de atención y compañía en sus procesos de aprendizaje.

La regulación y justificación de este proyecto se basó en el marco para la convivencia escolar y en el plan de estudios como ejes curriculares que guían y dan estructura legal a un plan de estudios. Muchos de sus aspectos fueron clave para que el proyecto se ejecutara con los educandos dentro de las instalaciones de un recinto escolar, para mi es un recinto porque pasamos más de la mitad del día ahí y se conjugan acciones de enseñanza y aprendizaje que se vuelven memorables; se vuelve como un segundo hogar para los que habitamos ahí, sea éste el que nos corresponda de acuerdo con nuestras funciones escolares.

El desarrollo de las habilidades emocionales resulta importante desde edad temprana ya que si se adquiere el reconocimiento de la emoción más su verbalización y expresión para vincularse con otros se logra un ambiente de pertenencia que se cuida y se mantiene para una mejor convivencia. Serulnicov, A. y Suárez, R. (1999) mencionan que Jean Piaget decía que la combinación de sentimientos más emociones es igual a aprendizaje y si este se afianza se da la evolución. Entonces, si realmente educamos desde una sensibilización y un desarrollo de las habilidades

emocionales se puede lograr una transformación que hará individuos más empáticos con ellos mismos y sus sociedad y por consiguiente habrá un progreso.

La recomendación que doy a mis compañeros docentes es que tengan paciencia, cariño, perseverancia y respeto por su servicio docente ya que estar frente a un grupo de estudiantes de cualquier edad implica un compromiso para transformar a través de la educación.

De igual forma, recomiendo que sean sensibles para conocer las necesidades emocionales de sus estudiantes, sabemos que no es fácil y que a veces el tener que cubrir un plan de estudios nos ocupa en la planeación de actividades meramente académicas. Sin embargo, podemos adaptar el currículo para combinar lo académico con lo emocional, ajustándose de acuerdo con la edad y el nivel de los educandos, con el fin de tocar fibras sensibles a través de nuestra creatividad y así impulsar el desarrollo y crecimiento de las habilidades emocionales.

Concluyo mi trabajo de intervención citando a Freire (1970) quien habla de que la educación es un acto de amor y el amor en sí mismo es creador y humanizador; es un acto de valentía, nunca de temor; el amor es compromiso con los hombres. En mi opinión, ser docente frente a grupo es un acto amoroso hacia la humanidad que conlleva la valentía para interactuar y transformar; para re aprender teniendo la apertura de recrear los pensamientos y comportamientos en conjunto con los educandos; es un compromiso con la humanidad para buscar y encontrar un cambio transformador que nos favorezca a todos, una transformación que impacte desde las aulas hasta las diferentes esferas sociales.

10. Referencias.

- Aishwaryalakshmi, S., Bernadette, M. (2023). Jean Piaget and his studies on cognitive development and contributions to the field of psychology. Journal of Student Research. Disponible en: <https://tinyurl.com/3x8jhne2>
- Animaza Studios. (2022). Aesop's Fables "The lion and the mouse". Short Film. [Video]. YouTube. Disponible en: <https://tinyurl.com/y9bve6a4>
- Bauz, A., Pupiales, A., Rodríguez, C., Quinata, L. y Catagña, B. (2024). Importancia de las habilidades emocionales en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y adolescentes. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. Volumen 8. Núm.4. México. Disponible en <https://tinyurl.com/bdz7j3hz>
- Bolaños, V. (1983). Introducción al estudio de la pedagogía. Educación, Ciencia y Cultura. México.
- Colegio de Bachilleres. (2020). Instrumentos para la evaluación del aprendizaje: Escalas. Dirección de evaluación, asuntos del profesorado y orientación educativa. México.
- Contreras, J. (1994). ¿Qué es? ¿Cómo se hace? Cuadernos de pedagogía. No. 224. Departamento de didáctica y organización escolar de la Universidad de Barcelona. España.

- Etcheverria, R. (2025). Proceso de enseñanza / aprendizaje del bilingüismo en instituciones públicas. LATAM. Redilat. Horqueta, Paraguay. Disponible en: <https://tinyurl.com/yc6fzne6>
- Freire, P. (1970). Pedagogía del oprimido. México. Siglo XXI.
- Fuquen, M. (2003). Los conflictos y las formas alternativas de resolución. Artículo. Revista de Humanidades Tabula Rasa. Núm. 1. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca Bogotá, Colombia. Disponible en <https://tinyurl.com/4ahm5yet>
- Harmer, J. (1988). The Practice of English Language Teaching. Pearson. Edimburgo, Inglaterra.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, M. (2010). Metodología de la Investigación. Quinta Edición. McGrawHill.
- Huerta, G. (2021). Juego de asertividad. [Video] YouTube. Disponible en: <https://tinyurl.com/3j8vrmdp>
- Instituto Mexicano de Mindfulness. (s/f). ¿Qué es el mindfulness? Disponible en: <https://tinyurl.com/5n96kckd>
- Kaplún, M. (1998). Una pedagogía de la comunicación. La Torre. Madrid. España. Disponible en: <https://tinyurl.com/2aemjyf4>
- Little Fox- Kids Stories and Songs. (2024). The Grasshopper and the Ants, The Tortoise and the Hare, The Fox and the Crow. Aesop's Fables. [Video] YouTube. Disponible en: <https://tinyurl.com/2pp25tff>
- McKernan, J. (s/f). Investigación-acción y currículum. Métodos y recursos para profesionales reflexivos. Ediciones Morata. Madrid, España.
- Nathan and Aria. Happy Hearts - Curious Minds. (2023). How to be assertive yet kind. Tips for both kids and grown ups. [Video] YouTube. Disponible en <https://tinyurl.com/yc8hzzvk>

- Neomúsica. (2023). ¿Qué es la percusión corporal y para qué sirve?. Blog. Disponible en: <https://tinyurl.com/3tp94bn9>
- Ortíz, E., Mariño, M. (s/f). La comunicación pedagógica. Instituto Técnico Superior de Holguín. Cuba.
- Picardo, O. (2005). Diccionario enciclopédico de las ciencias de la educación. Diccionario Pedagógico. Centro de Investigación Educativa. Colegio García Flamenco. San Salvador, El Salvador.
- Piccini, M., Nethol, A. (1990). Introducción a la pedagogía de la comunicación. Terra Nova. México.
- Romero, C. (2005). La categorización un aspecto crucial en la investigación cualitativa. Revista investigaciones Cesmag. Vol. 11. No. 11. (pp. 113- 118).
- Secretaría de Educación Pública. (s/f). Marco para la Convivencia Escolar en las Escuelas de Educación Primaria de la Ciudad de México. Autoridad Educativa Federal de la Ciudad de México.
- Secretaría de Educación Pública. (s/f). Plan de Estudio para la Educación Preescolar, Primaria y Secundaria 2022. Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública.
- Serulnicov, A., Suárez, R. (1999). Jean Piaget para principiantes. Era Naciente. Buenos Aires, Argentina.
- Smile and Learn (2024). Assertive Communication for Kids. Conflict resolution for kids. [Video] YouTube. Disponible en: <https://tinyurl.com/bdheakdt>
- Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023). Guía de Pausas Activas. Estrategia de Educación para la Promoción de Estilos de Vida Saludables. Acción EMS por la salud. Secretaría de Educación Pública.

- Valenzuela, M. (2021). Gamificación para el aprendizaje. Una aproximación teórica sobre la importancia social del juego en el ámbito educativo. Artículo en Revista Educación las Américas. Facultad de Educación. Universidad de las Américas. Chile. Disponible en: <https://tinyurl.com/4y2ke282>
- Vivas, M. (2003). La educación emocional: conceptos fundamentales. Sapiens. Revista Universitaria de Investigación. Vol. 4. Num. 2. Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas, Venezuela.
- Walki, A., Galdames, V. (2006). Enseñanza del Castellano como Segunda Lengua. Programa de Educación Intercultural Bilingüe para los países Andinos. InWent. Capacity Building International. Cochabamba, Bolivia.

Anexos.

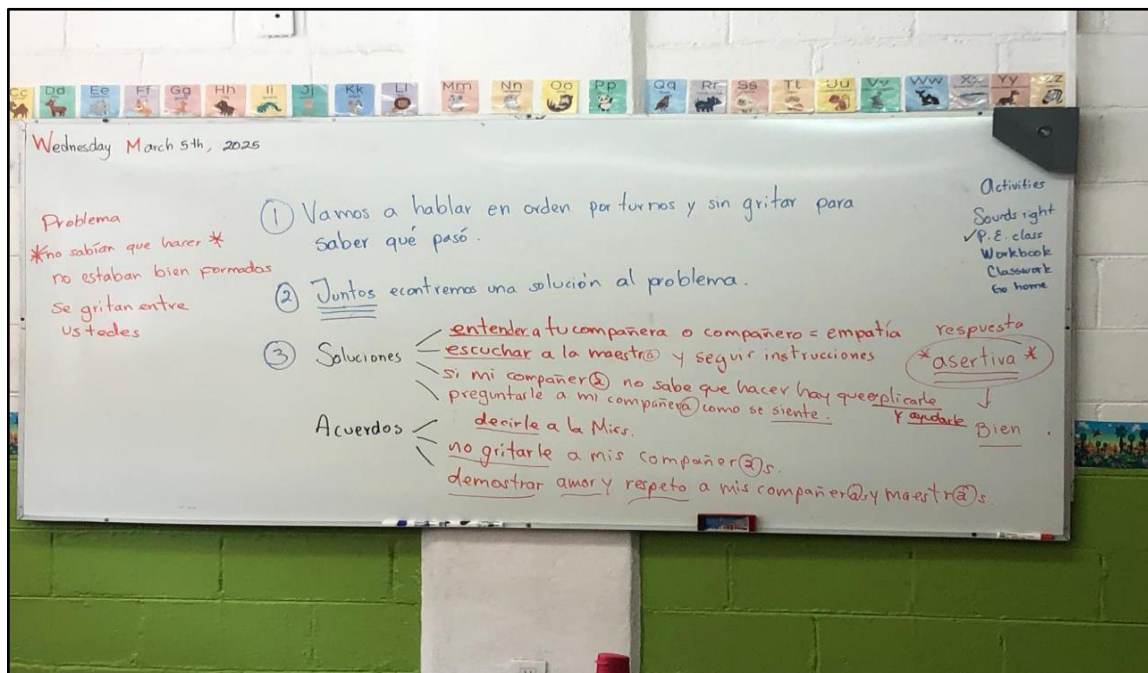


Imagen 1. Planteamiento del problema, toma de acuerdos y soluciones.

05-03-2025.

Fuente: propia.

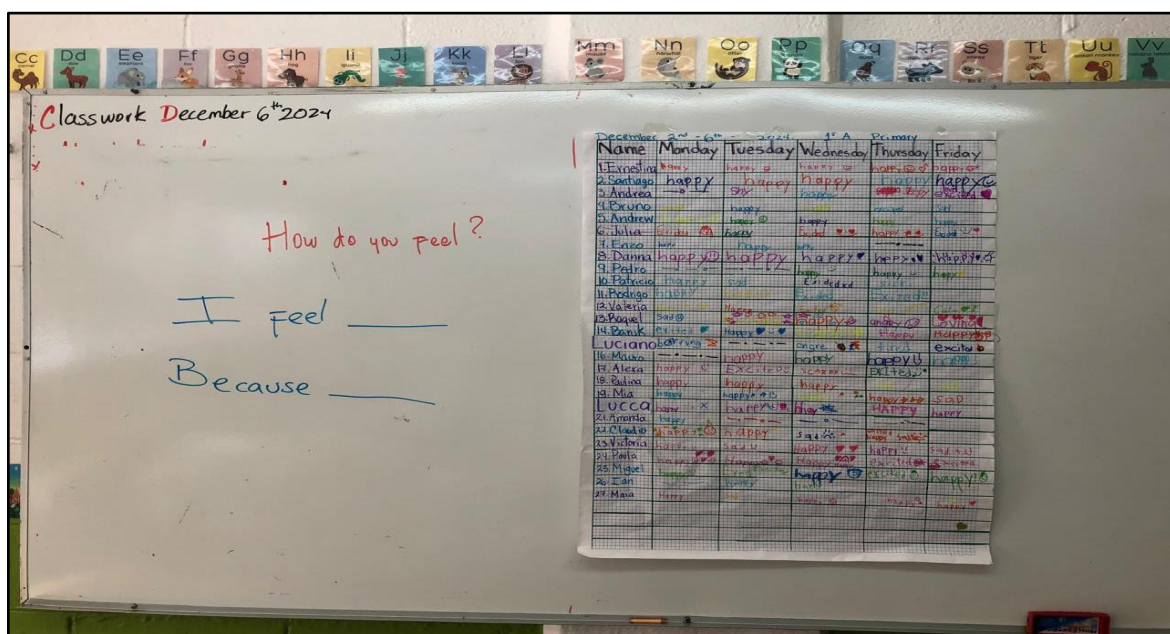


Imagen 2. Registro 1 de las emociones.

06-12-2024.

Fuente: propia.

Name	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday
1. Ernestina	happy	happy	happy	happy	happy
2. Santiago	happy	happy	happy	happy	happy
3. Andrea	happy	happy	happy	happy	happy
4. Bruno	happy	happy	happy	happy	happy
5. Andrew	happy	happy	happy	happy	happy
6. Julia	happy	happy	happy	happy	happy
7. Enzo	happy	happy	happy	happy	happy
8. Danna	happy	happy	happy	happy	happy
9. Pedro	happy	happy	happy	happy	happy
10. Patricia	happy	happy	happy	happy	happy
11. Rodrigo	happy	happy	happy	happy	happy
12. Valeria	happy	happy	happy	happy	happy
13. Raquel	happy	happy	happy	happy	happy
14. Baruk	happy	happy	happy	happy	happy
15. Luciano	happy	happy	happy	happy	happy
16. Mauro	happy	happy	happy	happy	happy
17. Alexa	happy	happy	happy	happy	happy
18. Dholina	happy	happy	happy	happy	happy
19. Mia	happy	happy	happy	happy	happy
20. Locom	happy	happy	happy	happy	happy
21. Amanda	happy	happy	happy	happy	happy
22. Claudio	happy	happy	happy	happy	happy
23. Victoria	happy	happy	happy	happy	happy
24. Paula	happy	happy	happy	happy	happy
25. Miguel	happy	happy	happy	happy	happy
26. Juan	happy	happy	happy	happy	happy
27. Maia	happy	happy	happy	happy	happy
Week 2	December	13 th - 2024	Group 1A		

Friday, December 13th, 2024.

I feel _____ because _____.

Imagen 3. Registro 2 de las emociones.

13-12-2024.

Fuente: propia.

Date: December 7, 2024	
1. Animal	puma
2. Characteristics	The puma is a big cat. It is color brown. It has pointed ears and a scratchy tongue. The hind legs are longer than the front legs that make them more agile. In the forest
3. Home - Habitat	
4. Color and size	Color: brown and medium size
5. The food that it eats	Carnivores
6. What emotion do you consider the animal was feeling in that moment? (Angry, well, happy, indifferent, curious, amorous, fearful, anxious, disgusted, other)	Indifferent
7. Why?	Because is locked

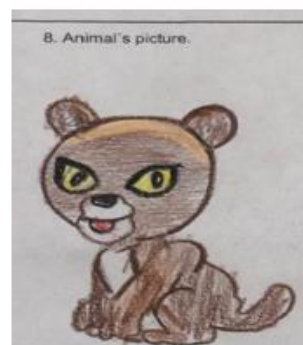


Imagen 4. Lista de cotejo del zoológico #1.

07-12-24.

Fuente: propia.

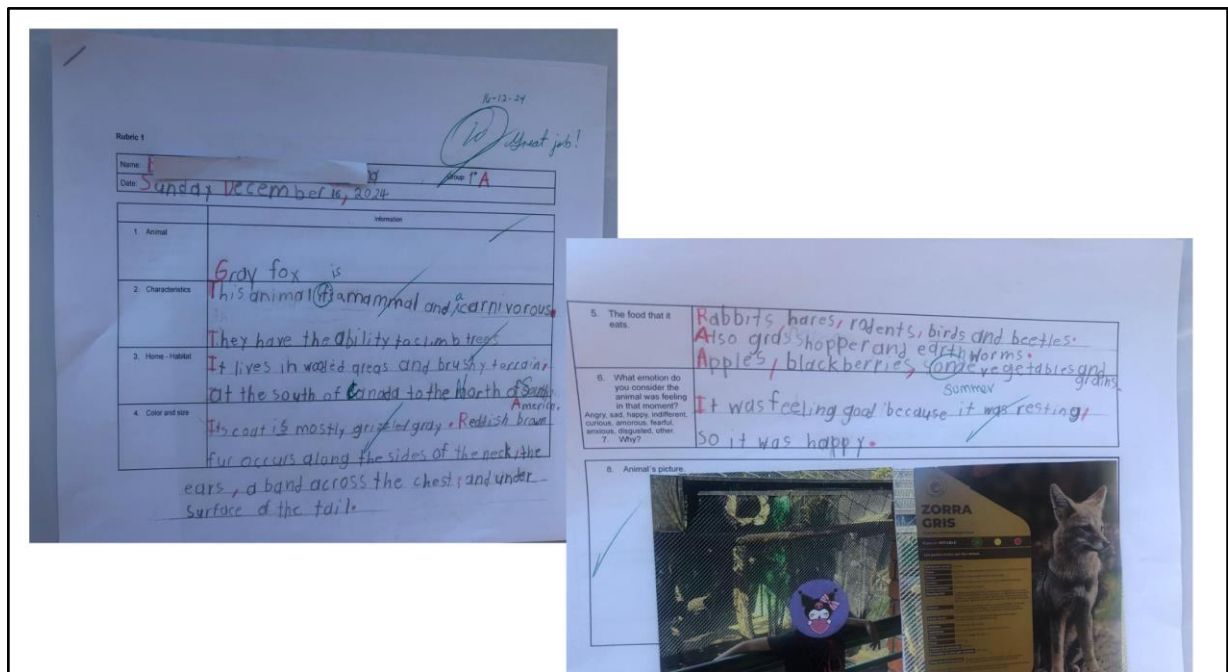


Imagen 5. Lista de cotejo del zoológico #2.

16-12-24.

Fuente: propia.

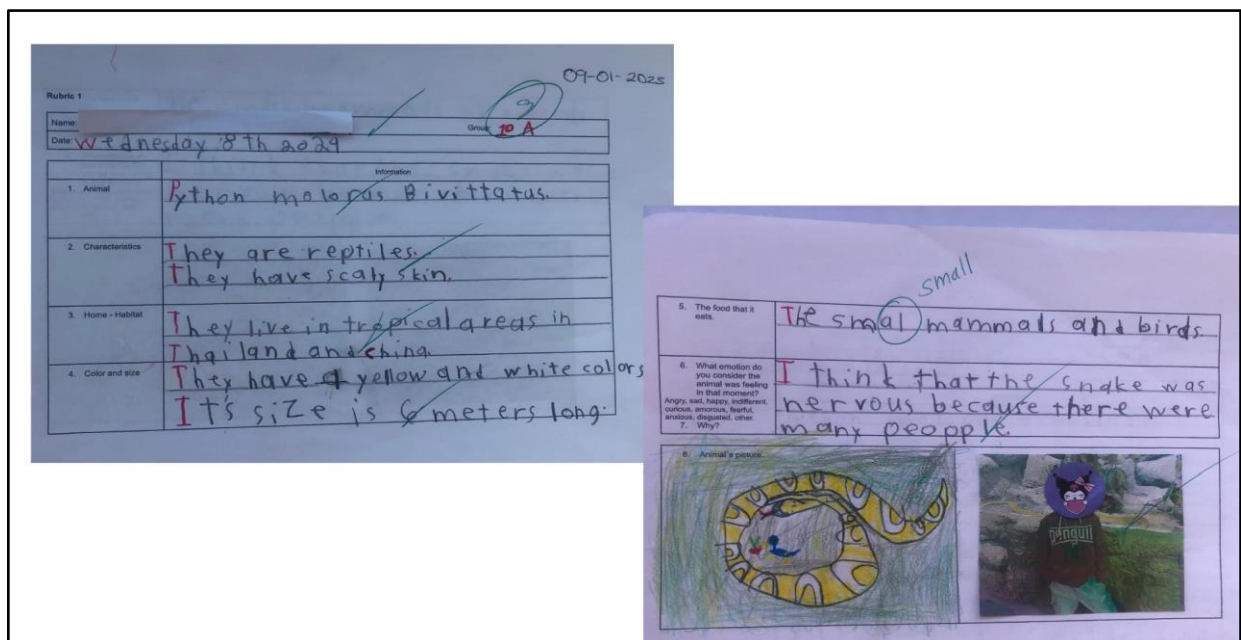


Imagen 6. Lista de cotejo del zoológico #3.

09-01-25.

Fuente: propia.



Imagen 7. Vocabulario de las emociones en inglés.

Diciembre de 2024..

Fuente: propia.

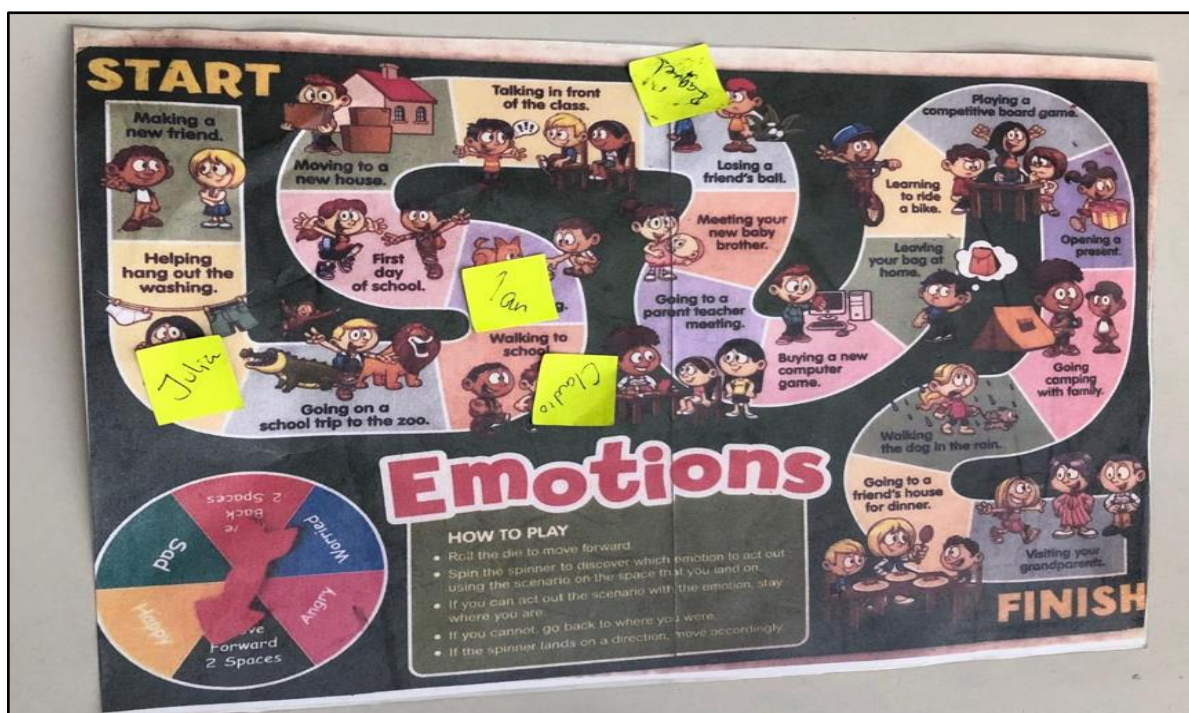


Imagen 8. Juego para interpretar con lenguaje corporal las emociones.

10 de diciembre de 2024.

Fuente: propia.

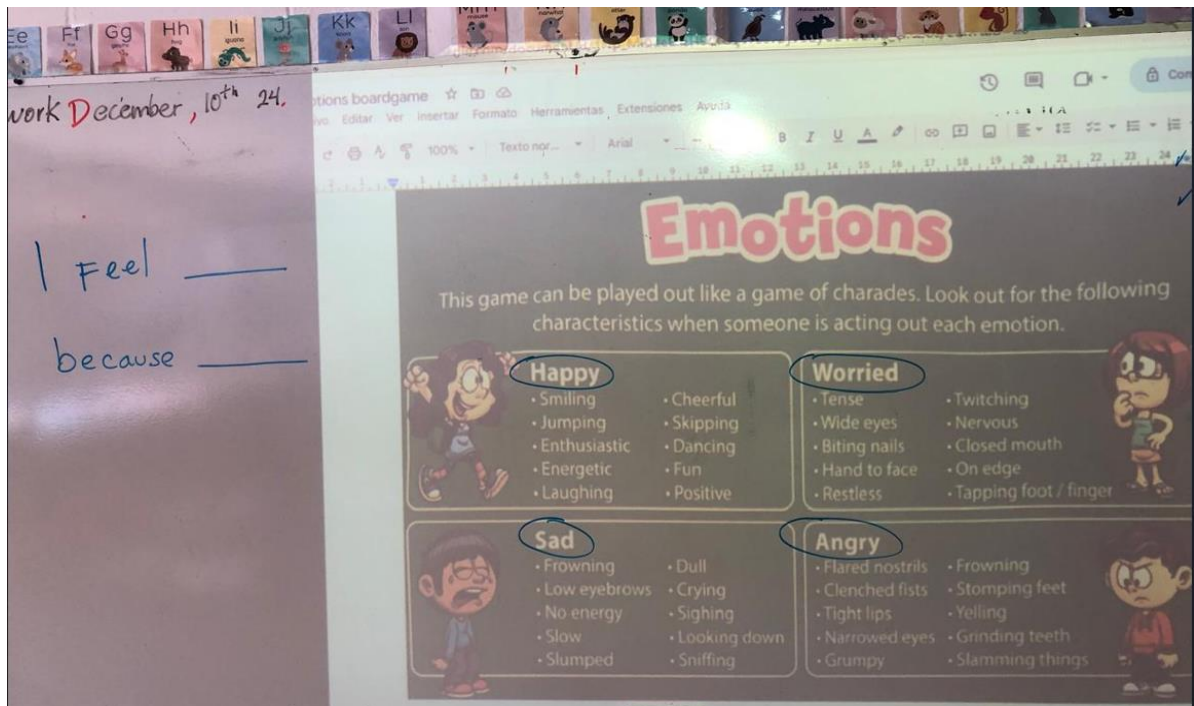


Imagen 9. Las emociones y sus interpretaciones corporales en el juego.

10 de diciembre de 2024.

Fuente: propia.

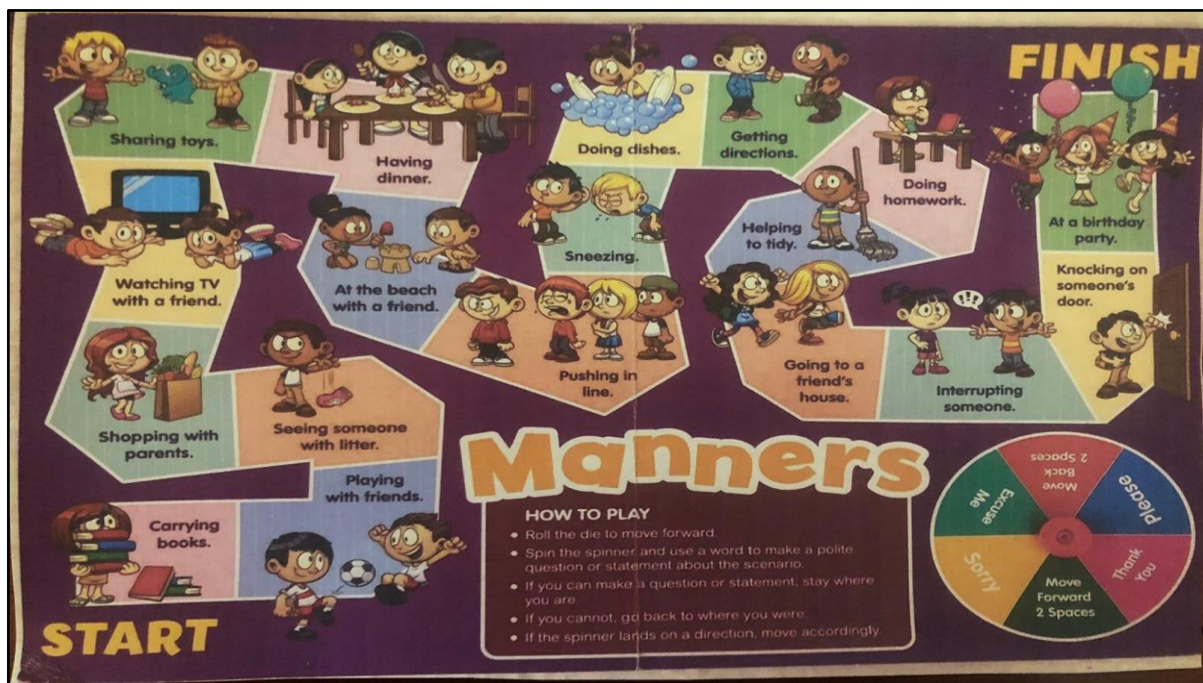


Imagen 10. Tablero de juego de manners (comportamiento).

14-01-2025.

Fuente: propia.

Manners These answers are a guide only. Other answers may be acceptable.		
- Can you please help me carry my books? Thank you for helping me carry my books. Sorry for not helping you carry your books. Excuse me, can I carry those books for you?	- Can I please join in your game? Thank you for letting me play with you. Sorry, I cannot play with you today. Excuse me, can I play with you?	- Can you pick up your litter please. Thank you for picking up your litter. - I am sorry to see you litter. Excuse me, can you pick up your litter?
- Can I please come shopping with you? Thank you for letting me buy this new toy. Sorry I complained about going shopping. Excuse me, can I help you carry the bags?	- Can I please watch TV at your house? Thank you for letting me watch my show. Sorry I lost the TV remote. Excuse me, can we watch something else?	- Can I please play with your toy? Thank you for letting me borrow your toy. Sorry for not letting you play with my toy. Excuse me, can I play with your new toy?
- Can I please leave the table? Thank you for cooking this tasty dinner. Sorry for not eating my vegetables. Excuse me, can I help you set the table?	- Can we please build a sandcastle? Thank you for inviting me to the beach. Sorry for splashing you in the sea. Excuse me, can I borrow your bucket?	- Can you please let me in the queue? Thank you for letting me in the queue. Sorry for pushing in the queue. Excuse me, you have pushed in front of me.
- Can you please cover your nose with a tissue. Thank you for not sneezing on me. Sorry for sneezing on you. Excuse me, sneezing on someone is rude.	- Can you please help me with the dishes? Thank you for helping dry the dishes. Sorry I did not offer to help with the dishes. Excuse me, where does this pan go?	- Can you please help me find my way? Thank you for giving me directions. Sorry to bother you, but I am lost. Excuse me, where is the closest park?
- Can you please help me with my homework. Thank you for helping me with my homework. Sorry I didn't finish my homework on time. Excuse me, I don't understand this homework.	- Can you please tidy your room. Thank you for vacuuming the floor. Sorry I didn't help tidy up. Excuse me, can you help tidy the kitchen?	- Can I please go to my friend's house? Thank you for having me over to play. Sorry I couldn't make it to your house. Excuse me, I am here.
- Can I please interrupt here? Thank you for not interrupting me. Sorry for interrupting you. Excuse me, I have something I want to say.	- Can I please come in? Thank you for knocking before coming in. Sorry for coming in without knocking. Excuse me, can I bother you for a moment?	- Can I please have something to drink? Thank you for inviting me to your party. Sorry for spilling my drink on the floor. Excuse me, would you like to open your gift?

Imagen 11. Respuestas controladas del tablero de manners (comportamiento).

14-01-2025.

Fuente: propia.

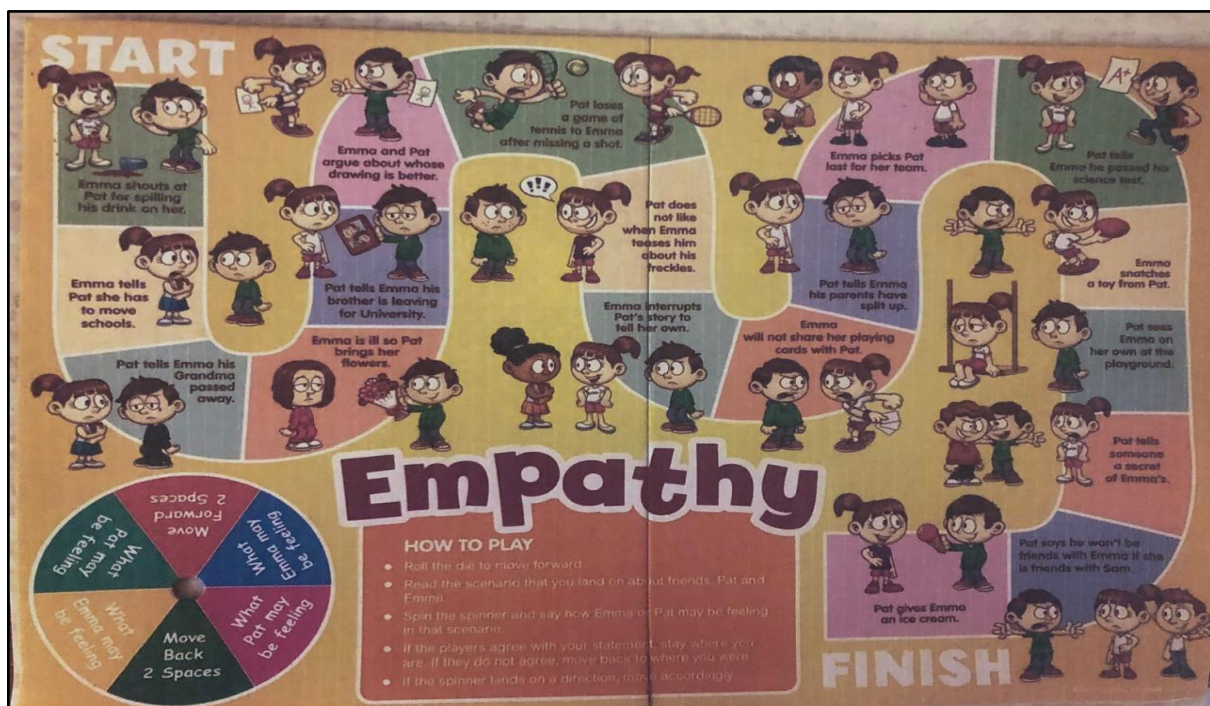


Imagen 12. Tablero de juego de empatía.

07-02-2025.

Fuente: propia.

Empathy These answers are a guide only. Other answers may be acceptable.		
• Emma: Angry because she had drink spilt all over her. • Pat: Sad that Emma yelled at him and is sorry for spilling his drink on her.	• Emma: Scared and worried about meeting new people but also excited. • Pat: Sad because he will not see his friend as much.	• Emma: Feels sorry for Pat and does not like to see him sad. • Pat: Extremely sad at the news.
• Emma: Happy that Pat thought of her and came to cheer her up. • Pat: Excited to surprise Emma with flowers to make her feel better.	• Emma: Worried Pat will feel lonely without his brother. • Pat: Sad because he will miss his brother.	• Emma: Angry because she likes her drawing better than Pat's. • Pat: Angry because he likes his drawing better than Emma's.
• Emma: Happy that she has won the game. • Pat: Angry and thinks it is unfair that Emma won the game.	• Emma: Feels that freckles are funny. • Pat: Embarrassed about his freckles and is sad when Emma teases him.	• Emma: Excited and eager to tell her story. • Pat: Annoyed that Emma did not want to listen to him.
• Emma: Grumpy and wants to play by herself. • Pat: Surprised and upset that Emma won't share her playing cards with him.	• Emma: Feels sorry for Pat and would like to comfort him. • Pat: Sad and confused about the situation.	• Emma: Competitive and wants to win. • Pat: Sad and thinks he is not good enough and therefore lacks self-confidence.
• Emma: Happy for Pat because all of his hard work and study paid off. • Pat: Excited and proud of all his hard work.	• Emma: Excited to play with the toy so she grabs it. • Pat: Angry and feels that Emma was very rude for taking the toy without asking.	• Emma: Lonely and sad because no one wants to play with her. • Pat: Sad as he wants Emma to feel happy and included.
• Emma: Sad and angry and that her trust in Pat has been betrayed. • Pat: Feels that he wants to impress his other friends so shares Emma's secret.	• Emma: Sad that Pat is acting this way and feels like he is being unfair. • Pat: Jealous and worried that Emma might not want to play with him anymore.	• Emma: Happy and grateful that Pat bought her an ice cream. • Pat: Happy that he has made Emma happy with the ice cream.

Imagen 13. Respuestas de los personajes en el tablero de juego de empatía.

07-02-2025.

Fuente: propia.



Imagen 14. Entrega de alebrijes (1).

17 de febrero de 2025.

Fuente: propia.



Imagen 15. Entrega de alebrijes (2).

17 de febrero de 2025.

Fuente: propia.

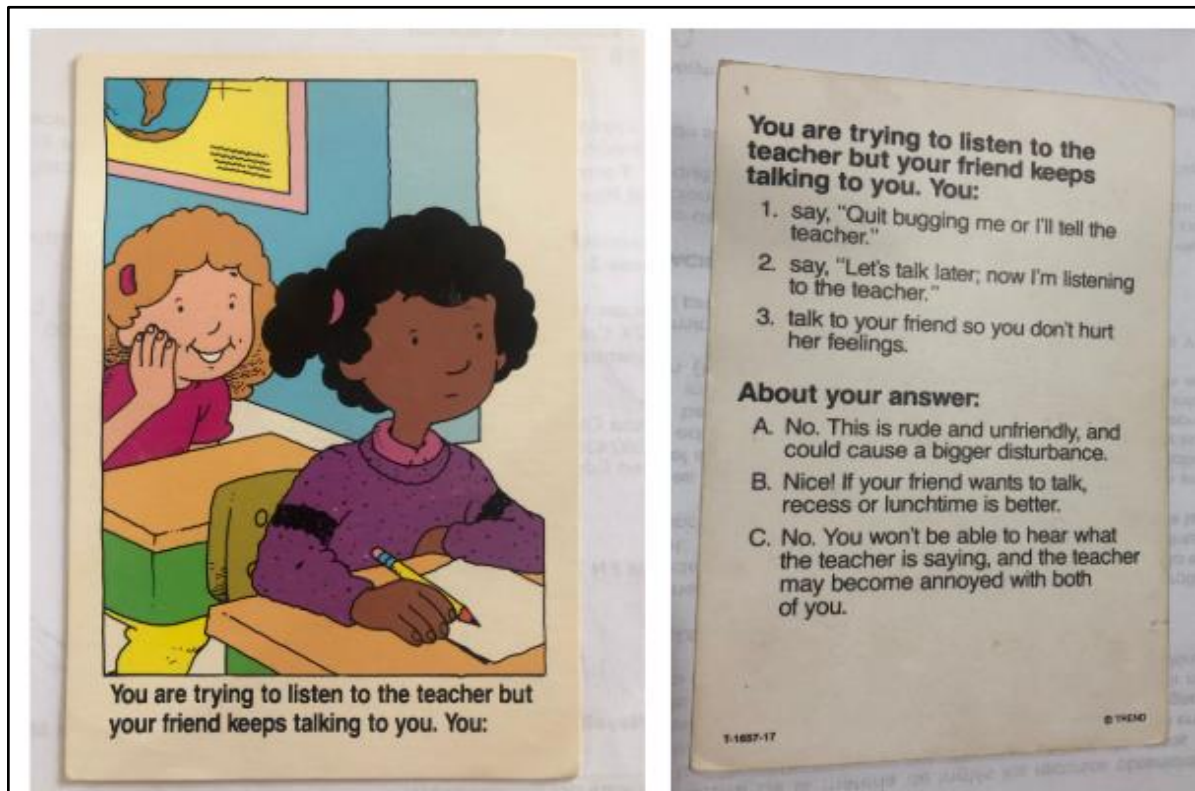


Imagen 16. Tarjeta 1 del juego Smart Choices con 3 posibles respuestas y su explicación.

Febrero de 2025.

Fuente: propia.

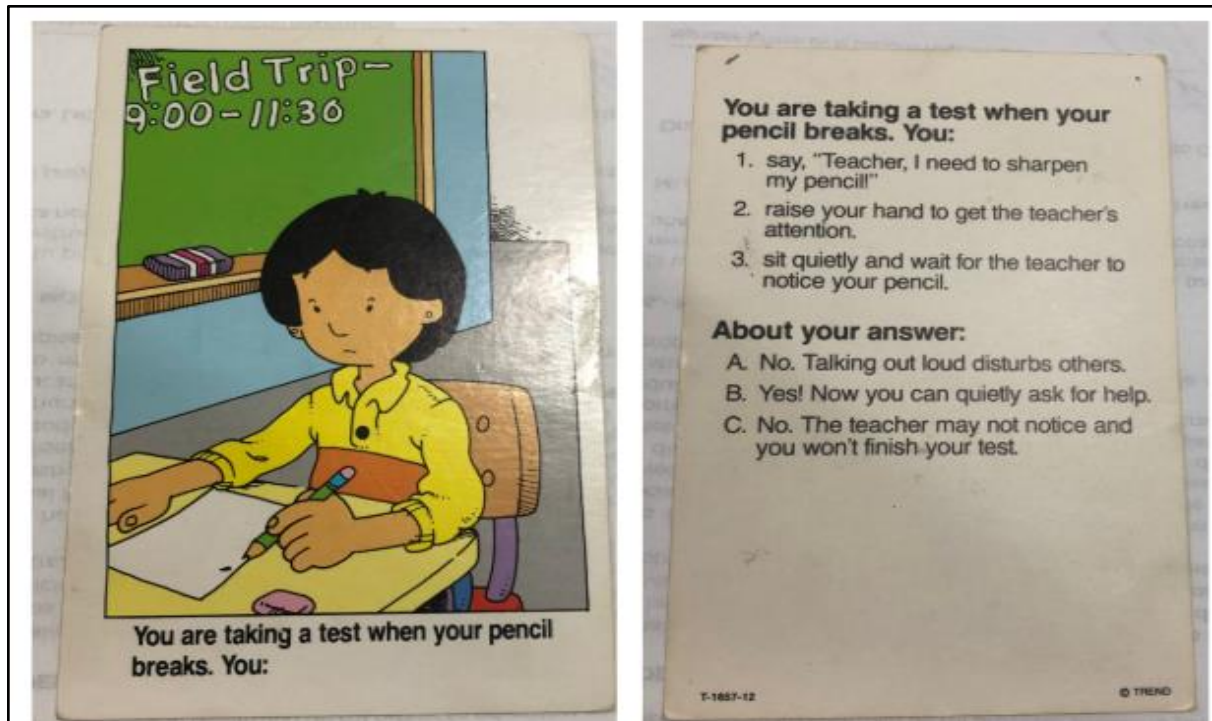


Imagen 17. Tarjeta 2 del juego Smart Choices con 3 posibles respuestas y su explicación.

Febrero de 2025.

Fuente: propia.

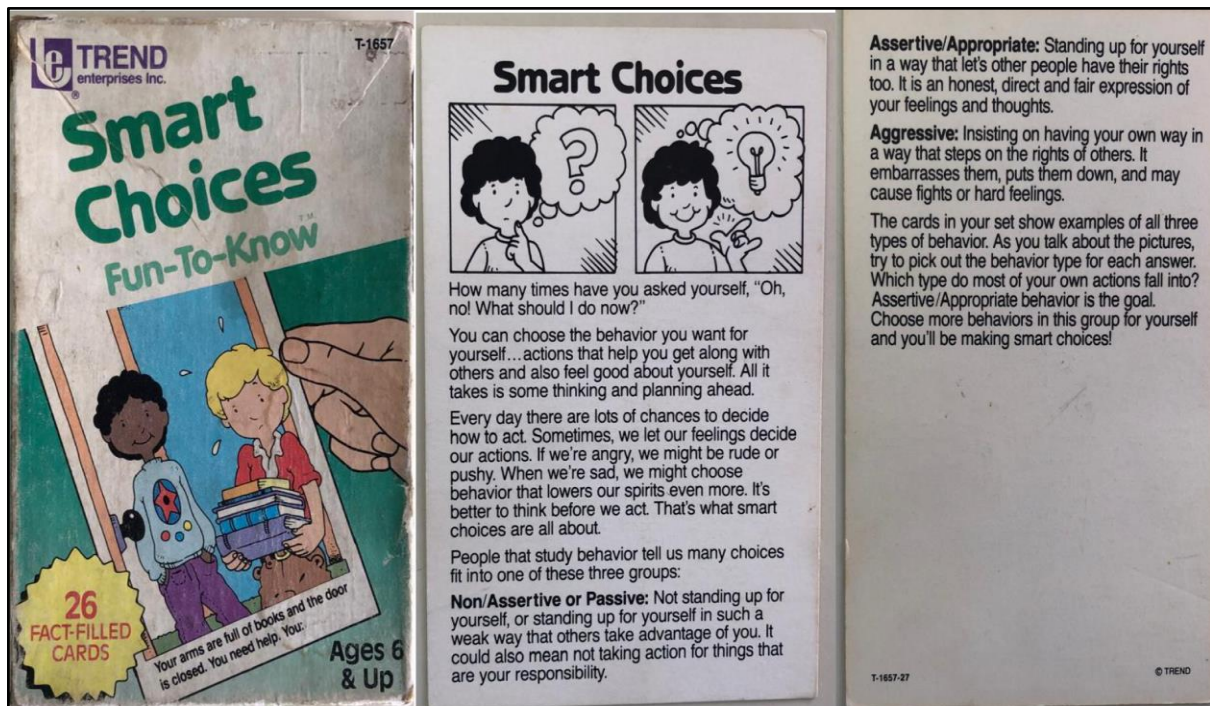


Imagen 18. Portada y explicación en inglés del juego Smart Choices.

Febrero de 2025.

Fuente: propia.

Project presentation - April 9th, 2025 . The fantastical animals, "the alebrijes". Group: Primary 1st A- 27 students. Teacher: Elaine Mendoza Olvera. Welcome by Mauro Nájera. Welcome to our presentation called "The fantastical animals, the alebrijes". The group of first A wants to show you a magical fable, a description of these fantastical animals, and a smart choices game full of emotions. Enjoy the presentation! <u>Team 1- Fable. Mauro- narrator, Ian-the lion, Pedro-the wolf and hunter 1, Miguel-the tiger and hunter 2 and Julia- the copybara. (6 students).</u> The Lion and the Copybara. -Andrea (narrator) Today, I'm going to tell you about a fantastic story of my ancestor "The Copybara" and his adventure with an incredulous lion. The story is called "The lion and the Copybara". Once upon a time, there was a naughty copybara which liked to swim, sing, eat plants and make new friends. Julia (the copybara) Appears swimming and singing in the lake. -Oh what a beautiful day to swim, sing, and make new friends. What's that! Is that a lion sleeping next to the lake?....I will have a look. Ian (the lion) Appears resting and having a nap next to the lake. -Andrea (narrator) Continues the story. That day, the copybara tried to touch the lion. She wanted to make a new friend. But the lion woke up and took the copybara between his legs. -Julia (the copybara) said: Please, please, let me go! I promise I will help you one day. -Ian (the lion) said: Are you joking? You just know how to swim and eat plants. Look at me I can run, I'm strong, I'm the king of the jungle, nobody can't beat me! -Andrea (narrator) The next day, two hunters set a trap. They saw a lion drinking water from the lake. -Pedro (the wolf and hunter 1) Appears walking slowly. Oh wow! What a lovely lion to eat. I'm really hungry, I want that lion. What do you think of, my little tiger? -Miguel (the tiger and hunter 2) Yeah! It looks delicious for a soup, I have an ideal! Let's push him into the water and when he tries to escape we catch him!	-Andrea (narrator) Lion fell into the water. He roared loudly, but he couldn't get out. The copybara heard and swam as fast as he could to help him. And did it! -Ian (the lion) "You're the bravest!" said the lion. "You're small, but you helped me!" -Andrea (narrator) The copybara looked at the lion, smiling proudly. -Julia (the copybara) It's ok my friend. I'm happy to help. Andrea(narrator) This fable has a lot of learning... Ian: We learnt to help others. Pedro: We learnt to avoid criticizing just for the appearance. Miguel: We learnt to value the talents of others. Julia: We learnt to recognize the friendship. <u>Team 2- Descriptions. Fernanda, Paulina, Amanda, Patricio, Victoria, Andrew, Valerio, Maia, Claudio, and Lucca. (10 students).</u> Fernanda. Hello parents, teachers, and classmates. In this activity we want to present you a description of our alebrijes. This is my alebrije, her name is MAZAPAN, it's a mexican name and it means sweetness. She's friendly and becomes happy when she has many friends. I used foam, paper, carton, glue, and colors. Her shapes are triangles, circles, rectangles, and a pentagon in her wings, the head is a sphere. She's a combination of an eagle, an octopus, and a charming panda. Look how she rolls up when she's happy! Paulina. My alebrije is made of disposable cups and dishes, balloons, colors, glue, and paper. Her ears are rectangles, the feet are circles, the wings are triangles and it's a combination of a dragon, a frog, a turtle and a pig. She can fly and walk slowly, her passion is to eat carrots because she's a rabbit too. Her name is LILA and she's happy since she won the gymnastics contest. Look how she practices! Amanda. My alebrije is called SOFIA, she's a cat who takes care of me, she's quite when nobody harms her. I used paper, glue, and colors to make it. She has a cat head, tiger feet, and the body as a lion. I used the following shapes: triangles, hexagons and rectangles. Listen how she meows! Patricio. I want to tell you about my alebrije. It's made of plasticine, foam, colors and glue. Its base is a dinosaur toy, has triangles, circles, and rectangles. It's a combination of an ox, a triceratops, a hen, and a tiger. Its name is TI-LIGRE because it can become in a Saiya-jin with lots of powers. He
--	--

feels angry because he lost a battle against BILLS ULTRA INSTINTO, his main rival. He can be happy if he wins a battle. Look how he fights!

Victoria. My alebrije is called GATO, its body is a lizard, it has cat ears and a lot of eyes to see better. Has many shapes like circles, triangles, squares, and rectangles.

I used glue, colors, paper, and carton to make it. He can fly in the sky and walk fast. He is happy because he has dragon wings. Look how he flies!

Andrew. My alebrije is called JULIAN, he has a long neck such as a giraffe and it's a combination of a lion, an eagle, and a tiger. It's made of different shapes, his body is a square, his wings are triangles, his face is a rectangle, and his eyes are small spheres. I used paper, glue, and colors to make it. He smiles when he sees his parents, he can fly and his special talent is to play soccer at Continental School. Look how he plays!

Valeria. My alebrije is called ROAR because it's a combination of a mexican jaguar with a magic dragon, and a fast snake. Look at his white legs, his dragon wings, and his tale of a snake. It's made of wooden, carton, plasticine, and colors. When someone disturbs him, he blows fire because he gets angry. It has circles in his tongue and his head, his teeth are like squares, and his wings are triangles. When people are next to him he becomes happy. Listen to his roar!

Maia. The name of my alebrije is AJOLOTIN it has hummingbird wings and a body of a turtle. It's made of circles, triangles, rectangles, and has feathers on its head. I used balloons, colors, paper, and glue to make him. On Wednesdays and Thursdays, he can fly and return to the water because these are his favorite days. He's happy when he swims. Look how he flies and swims!

Claudio. I want to present you my alebrije, he's called UNICORNIO. I like it because it can fly and it comes from space, so he's an alien! When another alebrije touches his tail he gets angry. It's made of carton, foam, colors, and paper. Its body has triangles and circles and it's a combination of special animals like a snake, a giraffe, a lion and a bird. Something that is incredible is that his tongue is made of stars. Look at them!

Lucca. I want to present you my alebrije, he's CQCOLUZ it's a combination of a crocodile, a bat, a rabbit, and an angler fish. I used paper, glue, carton, markers, and plasticine to make it. The shapes of its body are a heart in its tongue, it has circles on its head, squares on the wings, and its teeth are triangles. His special power is that he can see under the water using his light. He's happy when he makes children happy. Look how he swims!

Team 3. Smart choices games. Raquel, Donna, Bruno, Enzo, Paula, Baruk, Santiago, Alexa, Luciano, Ernestino, and Rodrigo. (11 students).

Raquel. Hello parents, teachers, and classmates. In this activity we want to present you a smart choices game. Before that, we consider important to talk about the meaning of the emotions. To be happy involves feeling joy, pleasure, contentment, and satisfaction. These can be triggered by specific events or simply arise from a general sense of well-being.

Donna. To be angry arises when we feel that we or someone we care about has been treated unfairly, unjustly, or disrespectfully.

Bruno. Being scared is a fundamental emotional response to a perceived threat. It's a survival mechanism that involves psychological changes.

Enzo. The feeling of love is a profoundly complex and multifaceted experience. It's not easily defined, as it encompasses a wide spectrum of emotions and behaviors.

Paula Sofia. Being nervous is characterized by feelings of worry, anxiety about something that is happening or might happen.

Baruk. Sadness is a fundamental human emotion characterized by feelings of unhappiness, sorrow, and often, a sense of loss.

Santiago. To be confused means to experience a state of mental uncertainty or lack of clarity. It involves feeling bewildered, perplexed, or disoriented.

Alexa. Being tired is a common human experience, but its meaning can vary. Here's a breakdown of its key aspects: lack of sleep, difficulty in concentrating, illness and more.

Luciano. Being shy involves a range of feelings and behaviors, primarily related to discomfort in social situations.

Ernestino. Excitement is a complex emotion characterized by a feeling of heightened energy, enthusiasm, and anticipation. Can sharpen focus and increase engagement with the present moment or the upcoming event. And now, let's play the game.

Farewell by Rodrigo.

Did you enjoy the presentation?

As you could see, the group of first A chose to work with the alebrijes and the emotions because they are traditional pieces of art in our Mexican culture and the care of emotions as part of our development in our childhood.

Thanks for being here.

Imagen 19. Guión de presentación.

Abril de 2025.

Fuente: propia.



Imagen 20. Exhibición del Proyecto de Desarrollo Educativo. Imagen del tablero grande de smart choices y de los letreros de las actividades de inglés y español.

Abril de 2025.

Fuente: propia.

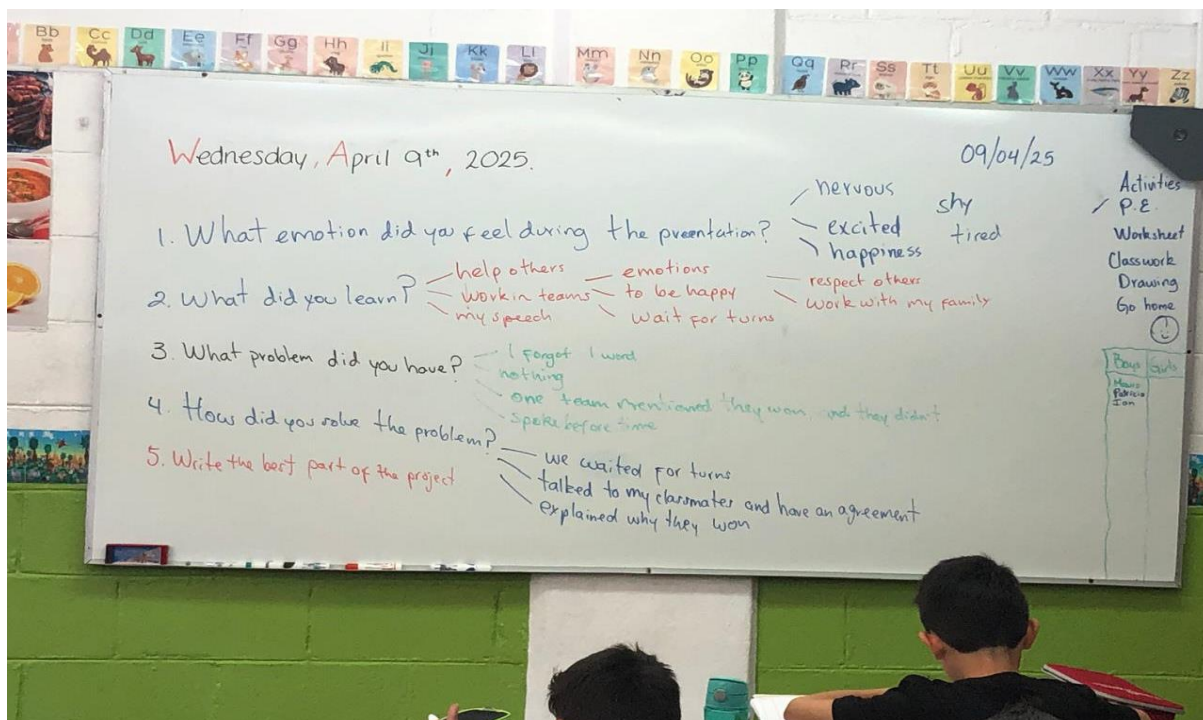


Imagen 21. Reflexión post presentación del PDE.

Abril de 2025.

Fuente: propia.

Name: Rodrigo	Date: 9/04/25
Group: 1A	List Number: 11
6. What emotion did you feel during the project presentation?	nervous
7. What did you learn?	help others
8. What problem did you have?	One time mentioned they won and they didn't
9. How did you solve it?	we waited for turns
10. Write the best part of the project.	Speak my speech

Name: Luciano	Date: Wednesday April 9
Group: 1A	List Number: 15
6. What emotion did you feel during the project presentation?	Nervous
7. What did you learn?	Work in teams
8. What problem did you have?	What
9. How did you solve it?	Explain why they won
10. Write the best part of the project.	Sceny family

Name: Andrea	Date: 9-4-25-
Group: 1A	List Number: 3
6. What emotion did you feel during the project presentation?	excited
7. What did you learn?	work on time
8. What problem did you have?	Nothing
9. How did you solve it?	We waited for turns
10. Write the best part of the project.	Sing the song

Imagen 22. Ejercicio de autoevaluación.

Abril de 2025.

Fuente: propia.