



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ.

TITULO: El desarrollo de las capacidades emocionales de los niños
preescolares a través del juego virtual.

AUTOR: Andrea Montserrat Flores Huerta

FECHA: 10/07/2021

PALABRAS CLAVE: Capacidades emocionales, Juego virtual, Educación
preescolar, Reconocimiento y expresión, Emociones.

**SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN
NORMAL**

**BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ**

GENERACIÓN

2017



2021

**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
“EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES EMOCIONALES DE LOS
NIÑOS PREESCOLARES A TRAVÉS DEL JUEGO VIRTUAL”
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
PREESCOLAR**

PRESENTA:

C. ANDREA MONTSERRAT FLORES HUERTA

ASESOR (A):

MTRA. IRMA INÉS NEIRA NEAVES

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DE 2021



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito Andrea Montserrat Flores Huerta
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

“EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES EMOCIONALES DE LOS NIÑOS PREESCOLARES A TRAVÉS DEL
JUEGO VIRTUAL”

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el

Título en: Licenciatura en Educación Preescolar

en la generación 2017-2021 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 06 días del mes de Julio de 2021.

ATENTAMENTE.

Andrea Montserrat Flores Huerta

Nombre y Firma
AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

OFICIO NÚM:

DIRECCIÓN: **BECENE-DSA-DT-PO-01-07**
REVISIÓN 9

ASUNTO:

Administrativa

Dictamen Aprobatorio.

San Luis Potosí, S. L. P., 10 de Julio del 2021.

Los que suscriben tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): **FLORES HUERTA ANDREA MONTSERRAT**
de la Generación: **2017-2021**

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de () Ensayo Pedagógico, () Tesis de investigación, () Informe de prácticas profesionales, () Portafolio Temático, () Tesina.
Titulado:

**“EL DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES EMOCIONALES DE LOS NIÑOS
PREESCOLARES A TRAVÉS DEL JUEGO VIRTUAL”**

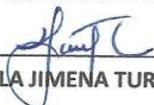
Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado (a) en Educación **PREESCOLAR**.

ATENTAMENTE



DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS


MTRA. NAYLA JIMENA TURRUBIARTES CERINO

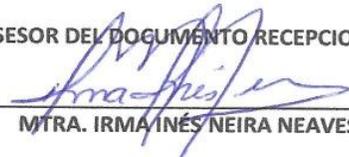
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.


DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL


MTRA. MARTHA IBÁÑEZ CRUZ


MTRA. IRMA INÉS NEIRA NEAVES

Agradecimientos

Quiero agradecer principalmente a Dios por permitirme la vida llena de salud, apoyo, fe y fortaleza para salir adelante día con día, por ser mi guía y mi mejor maestro durante mi vida, por permitirme llegar hasta este momento y por cumplir uno de mis sueños de su mano, llena de bendiciones tanto para mi familia como para mí.

A la virgen de San Juan, por cuidarme y protegerme en todo momento, por escuchar mis súplicas, bendecirme y no dejarme sola.

A mi mamá Miriam Edith, por ser uno de mis pilares más importantes, ese ser humano tan maravilloso que es, por su apoyo incondicional, por estar conmigo en todo momento, por educarme, por motivarme, por escucharme, por aconsejarme, por impulsarme a ser una mejor persona cada día, por todo lo que hace por mí y por mis hermanos, simplemente por ser lo mejor para nosotros. Gracias mamá por acompañarme en toda mi trayectoria estudiantil y por estar presente ahorita para culminar mi carrera profesional, por ser mi guía, por confiar y creer en mí. ¡Te amo infinitamente!

A mi papá Francisco Javier, porque sin tu esfuerzo y tú apoyo no hubiera podido llegar hasta donde estoy, por tus enseñanzas, por nunca dejarme caer, por no dejarme sola nunca, por tu motivación que desde pequeña me has alentado a realizar una carrera profesional para tener un futuro mejor, eres un orgullo para mí y estoy segura que para mis hermanos también, gracias por tu apoyo incondicional para nosotros, por todo esto y por más ¡Te amo inmensamente!

A mi hermano Paco y mis hermanitas Alondra y Alejandra, por formar parte de mi vida y acompañarme en este proceso, por aguantarme en mis días de estrés, de desvelos, pero principalmente por ser una de mis más grandes inspiraciones para no dejarme caer, por sus ánimos, por las tristezas y sobre todo por las alegrías que hemos compartido juntos. ¡Los amo mucho!

A mis abuelitos Pancho, Coco y Mary por estar presentes en cada uno de mis sueños y logros desde pequeña, por apoyarme y motivarme para llegar hasta este momento tan importante en mi vida. ¡Gracias por impulsarme y compartir este y otros momentos conmigo, los amo!

A mis dos grandes ángeles, mi abuelito Juan y mi madrina Adela; sé que donde quiera que estén están orgullosos de mí por lograr este sueño que tenía desde pequeña, porque siempre quisieron verme crecer y este logro también se los dedico a ustedes porque son una parte importante en mi vida. ¡Un abrazo hasta el cielo, los extraño y los amo!

A la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado, por abrirme sus puertas para estudiar esta profesión tan noble y bonita, por sus herramientas brindadas, por los maestros que fueron parte de mi formación docente y que me brindaron sus enseñanzas y conocimientos necesarios para esta labor.

A mi asesora de documento, la maestra Irma Inés Neira por compartir conmigo sus amplios conocimientos y enseñanzas en este proceso, gracias por siempre resolver mis dudas, por guiarme en el transcurso de la elaboración de mi trabajo de titulación y por permitirme aprender de usted.

A mis amigas y amigos, por todo el tiempo que hemos compartido, por todas las vivencias, por convertirse en parte importante de mi vida, por ser mis compañeros de escuela y de vida, por su amistad, cariño y apoyo incondicional durante mi formación y porque estoy segura que esta amistad nos durará para toda la vida, los quiero.

A todas las personas que han estado cerca apoyándome en este proceso, infinitas gracias.

INDICE

INTRODUCCIÓN	6
PLAN DE ACCIÓN	9
DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA	41
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	68
BIBLIOGRAFÍA	72
ANEXOS	73

INTRODUCCIÓN

El presente documento recepcional es un informe de prácticas profesionales, el cual tiene un enfoque analítico-reflexivo del proceso de intervención docente que realicé en los periodos de práctica. Éstas se llevaron a cabo en el jardín de niños “María Montessori”, ubicado en la calle Ignacio Manuel Altamirano #1640 Fracc. Huerta Real. El jardín de niños cuenta con 9 grupos de los cuales el 2° año grupo “C” es el correspondiente a centrar mi intervención; dicho grupo está integrado por 25 alumnos con edades entre los 4 y 5 años.

Este documento surge del interés por describir las estrategias utilizadas, las acciones, los métodos y los procedimientos diseñados con la finalidad de transformar y mejorar mi práctica profesional; al identificar y resolver la problemática de “El desarrollo de capacidades emocionales de los niños a través del juego virtual”, esto dándole un enfoque en el área de educación socioemocional para el reconocimiento y expresión de las emociones.

El analizar el impacto que tiene la estrategia del juego en los alumnos, nos lleva a crear en ellos desafíos, diseñar actividades innovadoras y divertidas, en este caso se utilizó el juego virtual esto debido a la contingencia sanitaria por el COVID-19.

Se realizó un diagnóstico para detectar la problemática, necesidades e intereses de los alumnos, posteriormente se partió de ahí para diseñar las actividades que conformarían el plan de acción considerando los aprendizajes esperados planteados en el plan de estudios 2017 “Aprendizajes clave para la educación integral”.

El objetivo de este documento es:

Desarrollar mi capacidad integral de reflexión, análisis y argumentación de mi actuar docente al implementar y redactar mi experiencia en base al ciclo de Smyth durante la explicación, confrontación y reconstrucción de mi ejercicio profesional.

Con la elaboración de este documento focalicé la competencia profesional: Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco de los planes y programas de educación básica.

Dicha competencia considero que se encuentra reflejada en cada una de las actividades, considerando los propósitos tanto de las actividades como los que se desean lograr en la educación preescolar y la relación con el contexto real de los alumnos.

A continuación, y de manera breve se presenta una descripción del contenido que se desarrolló en los siguientes apartados:

Plan de Acción:

En este apartado se presentan las características y situaciones del contexto en donde se desarrolló mi práctica profesional, el diagnóstico de donde se pudo detectar la problemática, los propósitos planteados y el sustento teórico del plan de acción, la descripción de las acciones, las estrategias a utilizar y por último la descripción de la evaluación y reconstrucción a través del ciclo reflexivo de Smyth.

Desarrollo, reflexión y evaluación de mejora:

Dentro de este espacio se muestra la descripción de las acciones de cada una de las actividades que fueron llevadas a cabo junto con los detalles de cómo fue la organización, los materiales que fueron utilizados, la justificación de las actividades, la evaluación, los resultados, la reflexión y las oportunidades de mejora para con ello poder reconstruirlas.

Conclusiones:

Se presentan comentarios a los cuales llegué a través de mi intervención docente en forma de análisis y reflexión de mi actuar, mis experiencias y los nuevos conocimientos que adquirí.

Referencias:

Fuentes bibliográficas consultadas y utilizadas para el sustento de este documento.

Anexos:

Evidencias de la propuesta de mejora con apoyos gráficos como lo son: planeaciones, evaluaciones, gráficas, fotografías, etc.

PLAN DE ACCIÓN

Contexto

Para conocer el desarrollo de los niños es importante tomar en cuenta el análisis del contexto integral empezando por las características de los espacios escolares, su colonia, hasta llegar a la familia donde se adquieren la forma de expresar las actitudes que presentan el alumno dentro de la institución educativa.

Es por esto por lo que se tiene la necesidad de observar y analizar el contexto social, el cual está constituido: por aspectos económicos, servicios públicos características físicas y considerar las tradiciones, costumbres, valores, conocimientos, entre otros, para conocer el contexto inmediato donde se desenvuelven los alumnos del grupo de 2° C.

Es importante mencionar que la escuela es la segunda estancia en donde el alumno aprende a convivir, socializar, experimentar a través de la interacción con otras personas.

Vygotsky citado por Mecee (2000) consideraba que:

“El contexto (social, familiar, cultural, escolar, etc.) es crucial para el aprendizaje, ya que, produce la integración de los factores social y personal, y que por medio de la interacción el niño aprende a desarrollar sus facultades y comprende su entorno.” (p.127)

Tomando en cuenta tal afirmación considero importante conocer cómo influyen los diferentes contextos en el desarrollo del niño.

Cabe mencionar que debido a la pandemia que se vive en la actualidad por el COVID-19 algunos de los datos rescatados fueron con base a entrevistas al personal docente y padres de familia, documentos otorgados por docentes del jardín de niños, así como también información rescatada de documentos recepcionales de compañeras egresadas de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí (BECENE).

El jardín de niños “María Montessori” fue fundado en el año de 1961 en el Barrio de Tlaxcala en la calle Coronel Espinoza #620 por la educadora Edelmira Reyes Martínez. En el año de 1962 cuando el jardín de niños egresa a su primera generación y en 1964 le fue otorgado un premio a la institución por “Buena presentación” y es hasta el año de 1965 cuando se le nombró oficialmente Jardín de niños “María Montessori”.

Actualmente dicho jardín de niños con C.C.T 24DJN0026Y se encuentra ubicado en la calle Ignacio Manuel Altamirano #1640 Fracc. Huerta Real en San Luis Potosí, S.L.P. con turno matutino en un horario de 9:00 am a 12:00 pm, (anexo A).

El jardín de niños es de organización completa, cuenta con personal docente para atender cada uno de los grados escolares, maestro de música, y maestras encargadas de clases de inglés y educación física, secretaria y directora.

El jardín de niños pertenece a SEGE (Secretaría de Educación del Gobierno del Estado); atendiendo a una población estudiantil conformada por 207 alumnos, en los cuales son 118 mujeres y 89 hombres atendidos en un turno matutino, trabajando un calendario escolar de 185 días laborales.

El establecimiento cuenta con servicios básicos como agua potable, drenaje y electricidad, así como con telefonía e internet; lo que propicia que la institución brinde un servicio educativo de calidad y atienda las necesidades de la población escolar, haciéndolos inmersos de un espacio que cuenta con las características necesarias para que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle.

La infraestructura de este centro de trabajo es adecuada para desarrollar actividades educativas; el establecimiento es de dos pisos. Cuenta con dos aulas de primer grado, tres aulas de segundo grado y tres aulas de tercer grado, así como también aula de usos múltiples, biblioteca, bodega de materiales de educación física, sala de computación, un nuevo salón, área de juegos, baños para alumnos, baños para docentes y patio techado para realizar actividades cívico-culturales y deportivas. Cuidan los espacios para prevenir accidentes debido a que las

alcantarillas y aljibes están protegidos con colchonetas, así como también protecciones y señalética para subir al segundo piso. (Llamas, 2020) (anexo B)

En cuanto al contexto externo la escuela está inmersa en un medio social dentro del cual, los aspectos de violencia o inseguridad son esporádicos, ello mediante la observación directa hecha por las docentes en formación de los alrededores; a su vez, es común encontrar en las inmediaciones del centro de trabajo comercios de diversa índole, como tiendas de abarrotes, negocios de comida, panadería, tortillería, entre otros por mencionar.

De igual forma a un costado de la escuela, se encuentra una cancha de básquetbol, en la cual niños y miembros de la localidad asisten regularmente a realizar diversas actividades deportivas, por lo que ésta se encuentra en buen estado y según mediante pláticas con personas que asisten a este espacio se le da constante mantenimiento. Las calles que rodean el jardín de niños se muestran muy transitadas, tanto a la hora de entrada como de salida de los alumnos, el espacio de estas es reducido, y no cuenta con la señalética peatonal pertinente, lo que se muestra como un factor de riesgo para la comunidad escolar.

Vygotsky (2005) argumenta que: “el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa”; lo cual se refleja en los comportamientos y formas de actuar e interactuar de los alumnos dentro del aula. El contexto es un referente esencial para analizar donde el niño se desenvuelve, es decir, lo que aprende u observa de los espacios y gente con las cuales interactúa, serán el reflejo o imitación de éstos en la escuela, en las relaciones, con sus iguales, en sus conductas y en general del proceso de aprendizaje.

Con la finalidad de aun dar más en las características del contexto, se prosigue con las descripciones de éste atendiendo a las dimensiones de la práctica según Fierro, C., Fortoul, B., & Rosas, L. (1999) los cuales afirman que “...la práctica docente contiene múltiples relaciones. De ahí su complejidad y la dificultad que entraña su análisis. Para facilitar su estudio, dichas relaciones se han organizado en seis dimensiones que servirán de base para el análisis que aquí emprenderemos

de la práctica docente.” (p.28). Cada una de estas dimensiones destacan diferentes características que desarrolla el trabajo docente.

Dimensión Social

La escuela muestra alta demanda de ingreso año con año, esto es reflejo del servicio de calidad que brindan en ella, de los resultados obtenidos, del trabajo realizado a lo largo de los ciclos escolares, de las actividades propuestas, de la organización del trabajo y de diversas acciones que han propiciado que la confianza de padres de familia se vea reflejada y que las recomendaciones y comentarios hacia la escuela sean positivos.

Es importante mencionar que en las cercanías es el único plantel que ofrece educación en este nivel básico, lo cual obligan a tener un alto compromiso social y educativo.

Fierro, C., Fortoul, B., & Rosas, L. (1999) Nos mencionan que “La dimensión social de la práctica docente intenta recuperar un conjunto de relaciones que se refieren a la forma en que cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo cuyos destinatarios son diversos sectores sociales” (Pág.33) Es decir, la relación que se llega a dar entre el docente y la sociedad, en este caso será mi relación como docente en formación con el entorno social de los alumnos.

Según lo observado, la participación de padres de familia en los procesos de aprendizaje de sus hijos muestra interés y apoyo. Existen casos en los cuales se muestra poca interacción de los padres de familia, esto por motivos laborales, sin embargo, tratan de mantener comunicación constante con la docente para apoyar el aprendizaje de sus hijos en medida de lo posible o brindarles a sus hijos una maestra particular debido a la situación que se presenta en la actualidad.

En relación al entorno socioeconómico del contexto y de la población inserta en el Jardín de Niños, se puede establecer que es en su mayoría nivel medio-bajo y medio; lo anterior mediante los resultados arrojados a través de encuestas realizadas por el INEGI (2012) a las viviendas de las colonias aledañas al centro de trabajo; en las cuales se puede analizar y reflexionar sobre las condiciones de vida,

el tipo de familia en la cual se desarrollan los alumnos, el lugar en donde viven y los servicios con los que cuentan.

Respecto a los padres de familia con la participación en las videollamadas por Meet, el envío de evidencias y la comunicación es escasa, esto debido a la situación que se presenta en la actualidad por el COVID-19, con esta pandemia que se vive actualmente influyen muchos factores como lo son: falta de internet, falta de señal, falta de dispositivos tecnológicos, entre otros.

La UNESCO (2020) destaca que: La crisis de la COVID-19 ha creado una situación única para poder demostrar el liderazgo, la creatividad y la capacidad innovadora de los docentes. En todo el mundo, estos docentes trabajan, tanto de forma individual como colectiva, para encontrar soluciones y crear nuevos entornos de aprendizaje para sus estudiantes y garantizar así la continuidad del aprendizaje. En la mayoría de casos, sin previo aviso y con poco tiempo para prepararse, los docentes han tenido que modificar o condensar el plan de estudios y adaptar las unidades didácticas para poder seguir con la enseñanza, ya fuera mediante internet, el teléfono móvil, la televisión o servicios de radiodifusión. En muchos países de ingreso bajo, donde la conexión a internet o a redes móviles es deficiente o inexistente. (p. 01-02).

Dimensión interpersonal

El personal que labora en la institución está conformado por un total de 16 personas, en las cuales se encuentra un directivo. Son 9 docentes encargados frente a grupo con licenciatura en educación preescolar, maestra de educación física, maestra de segunda lengua: Inglés y maestro de música, dos personas de apoyo y una secretaria.

Se ha observado que las docentes tienen diferentes tareas dentro de la institución, además de ser las encargadas del grupo realizan diferentes actividades como: la realización de bitácora al momento de tomar cursos o

en los consejos técnicos escolares, organización de eventos festivos, acciones encaminadas para las rutas de mejora, entre otras cosas.

La organización efectiva del colectivo se propicia dentro de un ambiente de confianza, compañerismo, amistad, armonía, y de convivencia entre quienes lo conforman; Existe una comunicación siempre muy positiva, el apoyo para resolver situaciones difíciles, el intercambio de experiencias, el trabajo colaborativo, la disposición, etc. En algunas situaciones en donde se llegan a percibir situaciones que puedan causar conflictos prevalece la comunicación entre docentes y la intervención del directivo en donde se propicia que éstas se solucionen y se llegue a un acuerdo.

Alumno-alumno:

La relación que se observa entre los alumnos es de respeto, con base a lo observado durante las videollamadas los alumnos participan a manera de turno y respetando las ideas de sus demás compañeros, muestran saludos cordiales pues antes de iniciar la clase entre todos se saludan con amabilidad, demuestran apoyo al momento de realizar algunas actividades, así como también muestran interés por conocer a sus compañeros de manera presencial.

Alumno-docente:

La relación entre estos dos actores escolares es de respeto y de manera cordial; la docente busca el bienestar del alumno y para la realización de sus clases se basa en tener un avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje de sus alumnos.

El establecer relaciones interpersonales favorece en el docente un panorama amplio para conocer más acerca de las necesidades que presentan los alumnos y con ello poder llevar a cabo acciones para satisfacer lo que el alumno requiera.

Docente-padre de familia:

La interacción de los padres de familia con la docente es algo escasa esto debido a las diferentes situaciones que se presentan en la actualidad y los diversos factores que influyen en la educación a distancia algunos de los padres de familia no han tenido comunicación con la docente. Cabe recalcar que en algunas familias existe el apoyo constante en la realización de las actividades y en la participación de las clases en línea. Se ha observado que los padres de familia se muestran participativos en cuanto a las actividades y festivales y entusiastas.

Dimensión valoral

La conducta de cada individuo se ve influenciada por los valores que ponen en juego al momento de relacionarse e interactuar con otras personas. Dentro del jardín de niños se muestra un ambiente de convivencia sana, respeto y tolerancia entre compañeras, con los alumnos y con padres de familia.

La relación entre el personal docente es muy buena y agradable. Existe una comunicación siempre muy positiva, el apoyo para resolver situaciones difíciles, el intercambio de experiencias, el trabajo colaborativo, la disposición, etc.

Una de las estrategias utilizadas para manejar la disciplina es el establecer acuerdos grupales, así como el respeto a reglas de convivencia. Cuando es necesario nos apoyamos entre docentes y directora si se presentan situaciones complicadas en cuanto a disciplina. Es muy importante y fundamental el apoyo de padres de familia.

Dimensión institucional

El Jardín de Niños es una institución comprometida con los aprendizajes de sus alumnos, los docentes como los niños siempre tienen actividades que realizar.

La docente vincula las actividades relacionadas al contexto de los alumnos mediante las temáticas que se abordan, se les piden investigaciones sencillas acerca de su ambiente social y natural, se invita a que asistan padres a hablar acerca de sus profesiones o de apoyo en algunas clases: leer un cuento, hacer un experimento, apoyan en el trabajo de biblioteca, etc.

Para tomar algunas decisiones dentro de la institución la directora toma en cuenta las opiniones de los demás docentes, se realizan reuniones para tomar acuerdos, dialogar, dar avisos, entre otros puntos. Se muestra que la directora tiene liderazgo y fomenta el trabajo colaborativo.

De acuerdo a los materiales que se utilizan en las actividades son adecuados a lo que los padres de familia pueden tener al alcance. Se utilizan estrategias muy eficaces en las clases en línea pues atraen la atención de todos los niños, de igual manera se puede observar que la gestión es buena y la forma en la que realizan sus clases es por temáticas semanales donde todo el jardín trabaja con la misma temática y aprendizajes esperados para una mejor organización.

Dimensión didáctica

“La dimensión didáctica hace referencia al papel del maestro como agente que, a través de los procesos de enseñanza, orienta, dirige, facilita y guía la interacción de los alumnos con el saber colectivo culturalmente organizado, para que ellos, los alumnos, construyan su propio conocimiento” (Fierro, Fortoul & Rosas, 1999, p.34).

Los educadores realizan sus clases basados en los planes y programas de estudio 2017 y con base a las actividades planean de manera colectiva, es decir, las mismas actividades para los tres grupos de segundo grado realizando cada educadora las adecuaciones curriculares correspondientes a las necesidades de sus alumnos, formas de trabajo, características de los alumnos y ritmos y/o estilos de aprendizaje.

Las actividades planificadas deben ser innovadoras y que fomenten la curiosidad y el trabajo de los alumnos, en donde se pongan en juego las capacidades y habilidades de los niños, e involucrarlos en el proceso de aprendizaje.

Es importante mencionar que según lo observado los alumnos muestran interés al realizar actividades en donde se ponga el juego como estrategia, este es una herramienta principal de aprendizaje, por lo tanto, algunas de las actividades que los docentes proponen a los alumnos son de carácter lúdico o al momento de realizar las clases en línea hacen una pausa activa haciendo referencia al juego.

Dimensión personal

“La dimensión personal hace referencia a la reflexión sobre el propio quehacer profesional desde la perspectiva particular para reconocerse como sujeto histórico, capaz de analizar su pasado, resignificar su presente y construir su futuro” (Fierro, Fortoul & Rosas, 1999, p. 67).

El grupo que se está atendiendo es de segundo grado grupo “C” de preescolar el cual está formado por 25 alumnos, de los cuales 14 son niñas y 11 niños con un rango de edad de 4 a 5 años de edad.

El grupo está a cargo de la docente María del Rosario Cabriales la cual cuenta con una licenciatura en educación preescolar y con 33 años de servicio

Los alumnos durante las clases se muestran cooperativos y participativos en las actividades la disciplina que presentan es regular, pues, aunque los alumnos respeten los turnos aún se debe de trabajar un poco la escucha.

Diagnóstico

El diagnóstico educativo es un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica y cuyo objeto lo constituye la totalidad de los sujetos (individuos o grupos) o entidades (instituciones, organizaciones, programas, contexto familiar, socio-ambiental, etc.) considerados desde su complejidad y abarcando la globalidad de su situación, e incluye necesariamente en su proceso metodológico una intervención educativa de tipo perfectiva. (Ricard Marí Mollá, 2001, p. 201).

El diagnóstico nos ayuda para conocer el desarrollo de los niños y poder diseñar una intervención docente acorde a las necesidades de formación de nuestros alumnos y con esto ampliar nuestra preparación docente, debido a que este es un objeto de estudio hacia los sujetos o las instituciones escolares.

El grupo de segundo grado grupo "C" del jardín de niños María Montessori, está conformado por 25 alumnos de los cuales 14 son niñas y 11 niños en un rango de edad de 4 a 5 años.

El desarrollo de los niños es integral, sin embargo para valorarlo se divide en campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social, esto según el plan de estudios 2017, vigente. Es importante mencionar que este diagnóstico se elaboró con la información rescatada por un porcentaje de alumnos que tuvieron las condiciones para conectarse en las sesiones Meet programadas, por lo tanto, se inicia con el campo de formación académica: lenguaje y comunicación. Dentro de este campo se pudo rescatar que los alumnos tienen habilidades comunicativas, se expresan con claridad y demás utilizan la descripción en situaciones en las que se requiere el uso de esta práctica social del lenguaje al igual que la narración.

Se realizó la valoración con el 30% de los alumnos que conforman este grupo, que enviaron las evidencias, ellos escriben de manera convencional su primer nombre y realizan algunas gráficas convencionales, sin embargo, logran escribir su primer nombre al momento de copiarlo.

Según la información rescatada y observada la mayoría de los alumnos usan el lenguaje para comunicarse con sus pares y/o actores educativos, y a base de esto se desarrolla la socialización.

Los alumnos escuchan con atención la narración de cuentos y después expresan sus ideas por medio de la realización de un dibujo y oralmente al momento en que le platican que fue lo que aprendieron del cuento leído en clase, con este aspecto se conoce sobre la comprensión de los alumnos respecto a lo que entendieron de dicho cuento.

Proseguimos con el campo de formación académica de Pensamiento matemático: en este campo se observó que, con base a un repaso inicial aplicado a los alumnos, ellos reconocen y representan de manera gráfica y convencional los números del 1 al 5 y los otros solamente reconocen y representan algunos números de los antes mencionados.

Al momento de realizar actividades en videollamada y de recibir evidencias de los alumnos, se observó que algunos de los alumnos cuentan de manera ascendente y además cumplen con el principio de conteo del orden estable, debido a que al momento de contar los objetos de una colección mantienen el orden establecido, uno, dos, tres... y así sucesivamente.

En el Campo de formación académica de Exploración y comprensión del mundo natural y social: se observó el interés de los alumnos por realizar experimentos, es importante mencionar que antes de realizar este tipo de actividades se les pide crear su hipótesis para después ser comprobada.

También se observó el interés que tienen los alumnos por conocer el contexto que los rodea, es decir, el conocer más allá acerca de los animales y el medio ambiente.

Ahora prosigue las Áreas de desarrollo personal y social que son tres: Artes, Educación Física y lo que nos ocupa en este informe el Área de Educación Socioemocional

Referente a las Artes: En esta área los alumnos representan su creatividad haciendo uso de diferentes materiales que tienen al alcance en casa como: pintura, acuarelas, crayones, colores, entre otros. En estas actividades se observó que los alumnos plasman su imaginación mediante diversas técnicas artísticas.

También se observó que los alumnos empiezan a crear su ritmo y el gusto por la música mediante canciones infantiles.

En la Educación Física: En esta área fue muy poco lo observado debido a que las evidencias solamente se le enviaban a la docente encargada

Con base a lo observado durante una sesión por videollamada de esta clase, los alumnos trabajaron la lateralidad, en algunos alumnos aún no se lograba el identificar su izquierda y su derecha, sin embargo, si logran identificar enfrente y atrás, dentro y fuera.

Continuando con el área de desarrollo personal y social de educación socioemocional, pude percatarme que los alumnos no reconocen las emociones básicas. El 10% identifica 6 emociones básicas: enojo, disgusto, miedo, felicidad, tristeza y sorpresa. Dentro de lo observado también se identificó que los niños expresan emociones negativas, por ejemplo: disgusto, tristeza, enojo, y flojera al momento de la realización de actividades en las clases en línea.

También se detectó mediante una actividad diagnóstica que existen complicaciones en la solución de problemas, ya que si no se llega a un acuerdo los alumnos empiezan a manifestar desesperación.

Identifiqué poca empatía al expresar sus sentimientos cuando se realiza una actividad donde se requiere identificar emociones, por ejemplo, a la hora de contar cuentos, o anécdotas de ellos mismos, esto fue evidente cuando a veces un niño llora en la pantalla y los demás no expresan ninguna emoción.

Focalización del problema

El grupo donde realizo mi práctica profesional es Segundo Grado grupo C, conformado con 25 alumnos, niños 15 y 10 niñas, de edad de 4 años a 5 años.

El grupo presenta problemas para identificar las emociones, esto es detectado porque requieren fortalecer la empatía para generar ambientes de aprendizaje acordes a las necesidades del desarrollo integral en el nivel preescolar.

Esto impacta a la hora de realizar trabajos en colaboración, aunque por las condiciones actuales en este periodo de pandemia y al realizar la educación a distancia es difícil realizar actividades en equipo, sin embargo, el estar sin interactuar con niños de su edad ha provocado estados de emoción críticos que no favorecen a los niños.

Cuando se tuvo la oportunidad de observar el trabajo de la maestra titular pude detectar que los niños no están alegres, activos y participan poco, así como también manifiestan tristeza, apatía, desinterés, sin embargo, los alumnos no logran identificar la emoción que están manifestando.

Por lo tanto, el problema que detectó es la necesidad de fortalecer la expresión de las emociones de los niños, para lo cual se implementarán actividades que involucren el juego virtual que propicie el conocimiento y expresión de las emociones en diversos escenarios.

Propósitos

- Diseñar y aplicar actividades de juego virtual que fortalezcan la capacidad empática de los niños al conocer y expresar sus emociones del segundo grado grupo C.
- Analizar la participación de los niños al propiciar la expresión de emociones.
- Valorar el desarrollo socioafectivo de los niños en las diversas actividades.

Durante mi formación profesional he analizado el Plan de Estudios 2017, documento oficial de la Secretaría de Educación Pública, en donde se encuentran plasmados los estándares curriculares, lo cual nos lleva al análisis y el conocimiento de saber qué es lo que los alumnos deben lograr al concluir el preescolar.

Dicho plan de estudios en educación preescolar es un recurso fundamental para orientar la planeación, la organización y la evaluación de los procesos de aprendizaje en el aula. Su propósito principal es guiar, acompañar y orientar a las educadoras para que los alumnos alcancen los aprendizajes esperados incluidos en el programa. (SEP 2017, p. 149).

Este plan de estudios de educación preescolar se encuentra dividido en tres campos de formación académica: lenguaje y comunicación, pensamiento matemático y exploración y comprensión del mundo natural y social, así como también, en tres áreas de desarrollo personal y social: artes, educación socioemocional y educación física en preescolar.

A continuación, se menciona en que consiste cada uno de estos campos formativos y áreas de desarrollo personal y social según la SEP (2017):

Lenguaje y comunicación: Este campo se enfoca en que los niños gradualmente logren expresar ideas cada vez más completas acerca de sus sentimientos, opiniones o percepciones, por medio de experiencias de aprendizaje que favorezcan el intercambio oral intencionado con la docente y sus compañeros de grupo. También pretende la aproximación de los niños a la lectura y escritura a partir de la exploración y producción de textos escritos como acercamiento a la cultura escrita.

Los aprendizajes esperados se centran en favorecer que los niños desarrollen sus habilidades para comunicarse a partir de actividades en las que hablar, escuchar, ser escuchados, usar y producir textos tenga sentido. Estos se presentan en cuatro organizadores curriculares:

1.- **Oralidad:** Conversar, narrar, describir y explicar son formas de usar el lenguaje que permite la participación social, así como organizar el pensamiento para

comprender y darse a entender; fortalecen la oralidad y el desarrollo cognitivo de los niños porque implican usar diversas formas de expresión, organizar ideas, expresarse, entre otras.

2.- Estudio: Promueve el empleo de acervos, la búsqueda, el análisis y el registro de información, así como intercambios orales y escritos de esta.

3.- Literatura: Incluye la producción, interpretación e intercambio de cuentos, fábulas, poemas, leyendas, juegos literarios, textos dramáticos y de la tradición oral.

4.- Participación social: Producción e interpretación de textos de uso cotidiano en ambientes alfabetizados vinculados con la vida social como recados, invitaciones, felicitaciones, instructivos y señalamientos.

Pensamiento matemático: Desarrolla en el niño la capacidad para inferir resultados o conclusiones con base en condiciones y datos conocidos.

Los aprendizajes esperados se agrupan por distintos tipos de problemáticas que, para su tratamiento y resolución, requieren de conocimientos matemáticos diferentes, clasificados por la propia disciplina. Estos se presentan en tres organizaciones curriculares:

1.- Número, álgebra y variación: Los aprendizajes esperados se circunscriben a experiencias sobre conteo de colecciones de hasta 20 elementos y a la representación simbólica convencional de los números del 1 al 10, por medio de diversas situaciones de comunicación que diferencian sus usos.

2.- Forma, espacio y medida: Tiene como propósito desarrollar la percepción geométrica por medio de situaciones problemáticas en las que los niños reproduzcan modelos y construyan configuraciones con formas, figuras y cuerpos geométricos. El espacio se organiza a partir de un sistema de referencias que implica establecer relaciones espaciales que se establecen entre puntos de referencia, para ubicar en el espacio objetos o lugares cuya posición se desconoce. Respecto a la medición, el propósito es que los niños tengan experiencias que les permitan empezar a identificar las magnitudes de longitud, capacidad y tiempo.

3.- Análisis de datos: En preescolar los niños comienzan a tener experiencia con el análisis de datos. Se parte de una pregunta sencilla a la que le faltan datos, por ejemplo, “¿Qué sabor de gelatina deberíamos comprar para que a la mayoría de los niños del grupo les guste?”. Para responder esta pregunta, se requiere recabar datos sobre el sabor de gelatina que prefiere cada niño, lo que deriva en una encuesta. Para analizar los datos obtenidos, es preciso organizarlos en tablas o pictogramas.

Exploración y comprensión del mundo natural y social: Las experiencias que hay que ofrecer a los niños son, por un lado, aquellas que se realizan directamente sobre los objetos, como observar, experimentar, registrar, representar y obtener información complementaria; otras acciones de construcción y reflexión se realizan durante y después de la exploración directa de los objetos, al pensar, hablar y dialogar, pues favorecen la organización mental de la experiencia, el intento por encontrarle sentido y elaborar una explicación a lo que han indagado y conocido. En sus procesos de aprendizaje los niños construyen progresivamente nociones relevantes que les permiten explicarse y entender cómo es y cómo funciona el mundo. Los Aprendizajes esperados en preescolar contribuyen al desarrollo del pensamiento reflexivo y a la construcción de conceptos como biodiversidad, regularidad, cambio en el tiempo y diversidad cultural. En este campo se incluyen Aprendizajes esperados que están relacionados con el cuidado de la salud, orientados al cuidado de sí mismos y a la comprensión y práctica de acciones favorables para mantener y promover un estilo de vida saludable.

Los Aprendizajes esperados se centran en aspectos relacionados fundamentalmente con el desarrollo de actitudes y capacidades necesarias para conocer y explicarse el mundo. Estos se presentan en dos organizadores curriculares:

1.- Mundo natural: Las propuestas de objetos de exploración se centran en seres vivos, recursos y fenómenos naturales, el cuidado de la salud y el cuidado del medioambiente.

2.- Cultura y vida social: Los aspectos de exploración están vinculados con costumbres, tradiciones, actividades productivas, servicios, conmemoraciones cívicas y cambios en el tiempo.

Áreas de desarrollo personal: Contribuyen a que los estudiantes logren una formación integral de manera conjunta con los Campos de Formación Académica y los Ámbitos de Autonomía Curricular. En estos espacios curriculares se concentran los aprendizajes clave relacionados con aspectos artísticos, motrices y socioemocionales.

Artes: Esta área está orientada a que los niños tengan experiencias de expresión y aprecien obras artísticas que estimulen su curiosidad, sensibilidad, iniciativa, espontaneidad, imaginación, gusto estético y creatividad, para que expresen lo que piensan y sienten por medio de la música, las artes visuales, la danza y el teatro.

Mediante el trabajo con este campo se pretende que los niños expresen ideas y sentimientos poniendo a su alcance recursos de algunos lenguajes artísticos, a la par desarrollan su sensibilidad, imaginación y creatividad; los niños aprenden a recrearse, observar, escuchar, crear y apreciar; a usar recursos para expresarse, a integrarse a su localidad y a valorar su patrimonio cultural.

Educación socioemocional: Esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y del desarrollo de habilidades emocionales y sociales; pretende que los niños adquieran confianza en sí mismos al reconocerse como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía.

Los aprendizajes esperados expresan aquello en lo que es importante que los niños avancen. Los organizadores curriculares de esta área son autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía y colaboración.

1.- Autoconocimiento: Se enfoca en compartir intereses personales y opiniones con sus compañeros y educados. Hablar de sí mismo, describirse a sí

mismo y proponer juegos y actividades que les gustan y en los que se consideran buenos.

2.- Autorregulación: Ayuda a que el alumno reconozca sus emociones y cuales tienen mayor intensidad en ellos, compartir sus necesidades; lo que les gusta y les disgusta, y sus emociones, hablar sobre como sus palabras y acciones pueden tener un efecto positivo o negativo, aprender a usar algunas técnicas para contener acciones impulsivas, hablar y razonar para resolver conflictos y aprender a esperar su turno.

3.- Autonomía: Ayuda a desarrollar prácticas de cuidado personal, llevar a cabo tareas escolares, identificar y seguir las reglas de organización del salón y de la escuela y realizar y concluir sus trabajos y tareas.

4.- Empatía: Hablar sobre cómo les gustaría que los apoyaran en ciertas circunstancias o cómo lo harían ellos con sus compañeros y jugar con diferentes amigas durante la semana.

5.- Colaboración: Compartir experiencias personales mediante palabras, gestos y acciones, tener un papel y responsabilidad en diversas actividades, proponer qué hacer para resolver alguna tarea, conflicto o dificultad y elaborar acuerdos para la convivencia.

Educación física: Esta área se centra en las capacidades del desarrollo físico de los niños: locomoción, coordinación, equilibrio y manipulación, así como en la consolidación de la conciencia corporal.

Los aprendizajes esperados se presentan bajo los mismos rubros que los programas de educación física de los niveles primaria y secundaria.

1.- Coordinación y equilibrio: Experiencias dinámicas y lúdicas en las que los alumnos puedan rodar, correr, saltar, brincar, girar, trepar, reptar, marchar, alternar manos y pies derecha e izquierda, deslizarse, entre otros movimientos.

2.- Control y precisión: Favorece cuando los alumnos ponen en juego sus movimientos y el intelecto en actividades en las que manipulan diversos materiales, instrumentos y herramientas.

3.- Conciencia corporal: Que los alumnos tomen conciencia y conozcan cómo son, cómo se mueven las distintas partes de su cuerpo, que identifiquen y describan las sensaciones que obtienen desde diferentes posturas y posiciones y a partir de diversos movimientos.

Debido a la contingencia actual por el COVID-19 y los factores mencionados con anterioridad, las clases se están impartiendo a la distancia.

La educación a distancia es una estrategia educativa basada en la aplicación de la tecnología al aprendizaje sin limitación del lugar, tiempo, ocupación o edad de los estudiantes. Implica nuevos roles para los alumnos y para los profesores, nuevas actitudes y nuevos enfoques metodológicos. (Llamas 1986, p. 10). Este tipo de estrategia que se está implementando debido a lo antes mencionado nos lleva a buscar nuevas formas para impartir las clases y actividades abarcando los aprendizajes esperados de la educación preescolar.

Una de las cosas con mayor importancia dentro de la educación preescolar es considerar que los niños son sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno y que los procesos de desarrollo y aprendizaje se interrelacionan e influyen mutuamente es la visión que sustenta esta propuesta curricular (SEP 2017, p.156).

Dentro de la formación del niño en el nivel de preescolar, aprende a relacionarse con otras personas de su entorno, así como también desarrolla diferentes habilidades como lo son: sociales, afectivas, físicas e intelectuales. Cada una de estas habilidades podrían ponerse en práctica mediante un ambiente lúdico en donde el alumno interactúe con seguridad y confianza al momento de realizar las actividades.

La SEP (2017) menciona que: Las áreas de desarrollo personal y social aportan a la formación de los estudiantes conocimientos, habilidades, valores y actitudes enfocados al desarrollo personal (p. 276).

“El desarrollo de capacidades socioemocionales es un proceso reiterativo. La educadora necesita de una planeación cuidadosa mediante experiencias y juego diario y ajustar y hacer uso del momento son situaciones que surgen espontáneamente y en los que puede intervenir para enseñarles y apoyar a los niños a manejar la expresión de sus sentimientos, pensamientos y conductas.” (SEP, 2017. P. 276).

Es por esto que este documento se da énfasis a una de las áreas de desarrollo personal y social la cual es la educación socioemocional. El libro aprendizajes clave para la educación integral (2017) menciona que: “Esta área se centra en el proceso de construcción de la identidad y el desarrollo de habilidades emocionales y sociales; se pretende que los niños adquieran confianza en sí mismos al reconocerse como capaces de aprender, enfrentar y resolver situaciones cada vez con mayor autonomía, de relacionarse de forma sana con distintas personas, de expresar ideas, sentimientos y emociones.” (p. 307).

Esta área, tiene importancia en las habilidades emocionales y sociales, pues beneficia una convivencia armónica, la resolución de problemas, la autorregulación, entre otras. Como menciona Vygotski (2003): “Entre las cuestiones más importantes de la psicología infantil y la pedagogía, figura la de la capacidad creadora en los niños la del fenómeno de esta capacidad y su importancia para el desarrollo general y de la madurez del niño. Desde la temprana infancia encontramos procesos creadores que se aprecian sobre todo en sus juegos. El niño que cabalga sobre un palo y se imagina que monta a caballo, la niña que juega con su muñeco creyéndose madre, niños que juegan a los ladrones, a los soldados, a los marineros. Todos ellos muestran en sus juegos ejemplos de la más auténtica y verdadera creación”. (p. 11).

Dentro del área de educación socioemocional los estudiantes desarrollan habilidades, comportamientos, actitudes y rasgos de la personalidad que les permiten aprender a conocerse a sí mismos (SEP 2017, p. 277). En el programa de Educación Preescolar, el área de educación socioemocional agrupa dos categorías: organizadores curriculares de primer nivel y de segundo nivel. En este caso se va a focalizar en uno de los organizadores curriculares de segundo grado el cual trabaja la expresión de las emociones.

Con base a lo antes mencionado es donde se encuentra la oportunidad de mejora del grupo; debido a que después de detectar algunas acciones en las actividades diagnósticas aplicadas en las clases a distancia, como que los alumnos no logran identificar y expresar las emociones básicas, lo cual es importante reforzar para que los niños logren conocer cómo se sienten frente algunas situaciones que se les puedan presentar.

Charles Darwin (1873) fue el primero en estudiar la relación entre emociones y expresiones faciales. Con base a esto se puede decir que cuando observamos las caras de los niños de los alumnos al expresar, podemos percatarnos la emoción que está prevaleciendo en ese momento en él, al poner en ejercicio la empatía. Sin embargo, los alumnos no logran identificar sus emociones, pues tienen dificultad en detectarlas.

Las emociones son impulsos que comportan reacciones automáticas y constituyen un conjunto innato de sistemas de adaptación al medio. La emoción suele ser intensa y su duración no muy larga (Segura M., Arcas M., 2003, p. 15).

Todo lo antes mencionado se realiza mediante la intervención docente la cual es definida por Barraza (2010): Como una estrategia de planeación y actuación profesional que permite a los agentes educativos tomar el control de su propia práctica profesional mediante un proceso de indagación-solución constituido por las siguientes fases y momentos:

1.- Fase de la planeación: Comprende los momentos de elección de la preocupación temática, la construcción del problema generador de la propuesta y el diseño de la solución.

2.- Fase de implementación: Comprende los momentos de aplicación de las diferentes actividades que constituyen la propuesta de intervención educativa y su reformulación y/o adaptación.

3.- Fase de evaluación: Comprende los momentos de seguimiento de la aplicación de las diferentes actividades que constituyen el proyecto y su evaluación general.

4.- Fase de socialización-difusión: Comprende los momentos de: socialización, adopción y recreación. (Barraza 2010, p. 24/25)

Así como también en la planeación que es donde se especifican los fines, objetivos y metas en la educación. Gracias a esta herramienta, es posible definir las estrategias de intervención, considerando una amplia interacción con las necesidades y las condiciones de aprendizaje que están involucradas en el proceso educativo.

Toda situación formal de aprendizaje debe contar con una planificación que funja como guía organizada y estructurada de la práctica. Aquí, el docente fundamenta su análisis y consigue la reflexión pedagógica. De este modo, la planeación provee la efectividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje al establecer las acciones que conducen a una meta educativa.

Por otro lado, la secuencia didáctica es un instrumento de planificación que da respuesta a cuestiones curriculares, tales como: ¿qué enseñar? (propósitos y contenidos), ¿cuándo enseñar? (secuencia didáctica al iniciar un curso, una unidad, un aprendizaje o una clase), ¿cómo enseñar? (actividades, organización del espacio y el tiempo, materiales y recursos didácticos) y finalmente la evaluación (Rubín, 2011).

La situación didáctica es el escenario de aprendizaje, la demanda que establece el docente, que cuenta con un conjunto de actividades que, articuladas

entre sí, propician que los estudiantes desarrollen la competencia. En dicha situación se lleva a cabo una interacción entre todos los y las participantes, incluido el docente, quien además supervisa que se adquieran los contenidos dispuestos. (Frade 2008, p.11).

Y por último el proyecto; “La palabra proyecto, incorporada en el sector urbanístico e industrial, se utiliza en diferentes sentidos u orientaciones. Su incorporación en el campo social y educativo responde a la necesidad de precisión de los procesos de intervención social” (Martinell, A., 2004 p. 137).

Para el autor, los proyectos se pueden entender desde diversas perspectivas que terminan en un mismo resultado:

a) La elaboración del proyecto es un proceso de reflexión por el cual se concreta con detalle las intencionalidades de una intervención.

b) El proyecto demuestra una capacidad de previsión y anticipación a una situación estudiada, diagnosticada o analizada.

c) El proyecto es un resultado formalizado que permite conocer y presentar las opciones de intervención.

d) El proyecto es una herramienta de gestión que permite organizar la ejecución y realizar un proceso de evaluación completo.

e) El proyecto es un instrumento de trabajo en equipo que permite disponer de una información detallada de la acción común de todos los miembros.

f) El proyecto es una forma de exteriorización de unas ideas, voluntades e interpretaciones de una situación determinada.

g) El proyecto tiene una dimensión temporal; es el diseño en el presente de una posible acción en un futuro próximo.

Las actividades que conforman el plan de acción correspondiente a este informe de práctica serán realizadas utilizando como estrategia el juego. El juego es parte fundamental en la vida de los niños, además de ser una herramienta de

aprendizaje, por lo tanto (SEP, 2017) lo define como: “El juego es una forma de interacción con objetos y con otras personas que propicia el desarrollo cognitivo y emocional en los niños. Es una actividad necesaria para que los niños expresen su energía, su necesidad de movimiento y se relacionen con el mundo”. (p. 163)

Con lo antes mencionado puedo comprender los beneficios que conlleva esta estrategia a los alumnos, dando lugar a desarrollar capacidades cognitivas, sociales y emocionales.

Como herramienta para el desarrollo y el aprendizaje infantil, el juego involucra el habla, el vocabulario, la comprensión del lenguaje, la atención, la imaginación, la concentración, el control de los impulsos, la curiosidad, las estrategias para solucionar problemas, la cooperación, la empatía y la participación grupal”. (SEP 2017, p. 163).

Consecuentemente, el juego tiene un alto valor en el desarrollo del niño por sus múltiples beneficios, además de ser una actividad característica en los niños de edad preescolar y como menciona Bodrova (2004) “Si un niño no tiene experiencia en el juego, podemos esperar que tanto su desarrollo cognitivo como el socioemocional lo resientan. Debido a que se considera el juego como una actividad conductora, incluso como la actividad más importante para el desarrollo de los niños de tres a seis años”. (p. 127).

Tipos de juego

Es importante dar a conocer los tipos de juegos y sus características para identificar los beneficios de estos.

Juego cooperativo:

De acuerdo con Omeñaca (2013) son actividades lúdicas cooperativas las que demandan de los jugadores una forma de actuación orientada hacia el grupo, en la que cada participante colabora con los demás para la consecución de un fin común.

Características de los juegos cooperativos:

Como primer punto, T. Orlick (2001) menciona que hay cuatro componentes esenciales para un juego cooperativo satisfactorio: cooperación, aceptación, participación y diversión.

A su vez, Pallares (cit. Por Omeñaca, 2013) destaca cuatro características en este tipo de juegos:

- 1.- Todos los participantes en lugar de competir aspiran a un fin común: trabajar juntos.
- 2.- Todos ganan si se consigue la finalidad y todos pierden en caso contrario.
- 3.- Los jugadores compiten contra los elementos no humanos del juego en lugar de competir entre ellos.
- 4.- Los participantes combinan sus diferentes habilidades uniendo sus esfuerzos para conseguir la finalidad del juego.

Por su parte Jares (2001) define la cooperación como: “Valor y destreza necesaria para resolver tareas y problemas juntos a través de unas relaciones basadas en la reciprocidad y no en el poder o en el control. Las experiencias cooperativas son la mejor forma de aprender a compartir, a socializarse y a preocuparse por los demás. De esta forma, al colaborar para un fin común, las respuestas destructivas se cambian en constructivas”. (p.5)

Juego de reglas:

El juego de reglas da acceso a la realidad social y viaja de la imposición e imitación a la autonomía y a la comprensión del sentido de la regla, como contenido y como medio para la relación entre las personas que juegan. (Navarro, 2002, p. 162). De esta manera, el juego de reglas favorece a que los alumnos comprendan la importancia de convivir de manera agradable para todos en determinado espacio, generando un ambiente de compañerismo, amistad y empatía.

Conjuntamente, (SEP, 2017) menciona que los juegos de reglas son un recurso muy útil para la comprensión del funcionamiento de reglas, para controlar

impulsos, esperar turnos, respetar acuerdos. Favorecen la convivencia y formas de interacción adecuadas. (p. 327). De esta manera, el juego de reglas resulta como un medio de convivencia en un espacio seguro y confiable para los niños de educación preescolar.

Navarro (2002) dice que para Piaget “los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio- motoras (carreras, lanzamientos de canicas o bolas, etc.) o intelectuales (cartas, damas, etc.) con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y regulados por un código transmitido de generación en generación o por acuerdos improvisados.

Juego de representación (simbólico):

El juego simbólico es una manifestación de la función simbólica, o capacidad descrita por Piaget para utilizar representaciones mentales, las cuales se presentan en el lenguaje, el juego y la imitación diferida (Navarro, 2002).

Con ello, Piaget (cit. Por Bodrova 2004) distinguió que en el juego dramático los niños crean situaciones y papeles ficticios con gestos y lenguaje; crean el papel de cada niño y lo negocian, y proponen un tema o una dirección para el argumento ficticio. Lo cual representa la capacidad de los niños para recrear alguna situación mediante el juego, favoreciendo así, la imaginación y creatividad.

Por otra parte, y desde la perspectiva de Vygotsky, se enuncia lo siguiente: El juego sirve como una herramienta de la mente que habilita a los niños para regular su conducta. (...) El juego organiza la conducta: en vez de producir una conducta totalmente espontánea, el niño actúa en el juego, por ejemplo, como una mamá o un chofer de camión. (Bodrova, 2004, p.125).

Juego virtual:

El desarrollo actual de las tecnologías que posibilitan las aplicaciones de realidad virtual resulta bastante avanzado a nivel experimental y hace posible plantearse su aplicación en la sociedad en forma de herramienta con finalidades de aprendizaje. (Aymerich, 2012 p.186)

Los juegos destinados al aprendizaje en entornos virtuales presentan una serie de características que les confieren un valor añadido en relación a otros programas de aprendizaje diseñados para estos entornos. Por ejemplo, métodos de simulación y juego dentro de estos ambientes han sido aplicados experimentalmente en el aprendizaje con métodos beneficiosos para este fin (Peterson, 2010).

Utilizar estratégicamente el juego como herramienta de aprendizaje en ambientes virtuales contribuye a incrementar la motivación de los usuarios para aprender, dado que (Vogel y otros, 2006):

- Sus características interactivas facilitan el feedback entre usuario y dispositivo.
- El hecho de “jugar” sumerge fácilmente los usuarios a la situación recreada y capta su atención con lo que aumentan las posibilidades de que se absorba el material de forma más eficiente.
- Se crean situaciones de ensayo-recompensa y objetivos y retos que involucran y crean interés al usuario. (p. 187)

Además, se activan estímulos relacionados con ambos hemisferios cerebrales y se potencian nuevas formas de pensamiento (Gramigna y otros, 2009).

Es por esto por lo que me es primordial favorecer el desarrollo de capacidades emocionales mediante el juego virtual, para que los alumnos reconozcan y expresen las emociones, y para lograrlo se ponen en práctica diferentes actividades basadas en el área de desarrollo personal y social de educación socioemocional considerando el organizador curricular 1: la autorregulación y con enfoque en el organizador curricular 2: expresión de las emociones.

Diseño del plan de Acción

ORGANIZADOR 1	ORGANIZADOR 2	APRENDIZAJE ESPERADO
Autorregulación	Expresión de las emociones	Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.

ACCIONES	RECURSOS	TIEMPO	EVALUACIÓN
Juegos virtuales donde expresen emociones	<ul style="list-style-type: none"> • Aparatos tecnológicos 	20 minutos durante las sesiones en línea.	Escala estimativa Fotografías Videos
Actividades que fortalezcan la capacidad empática	<ul style="list-style-type: none"> • Videos • Cuentos electrónicos • Películas • Imágenes 	Una actividad por semana durante las sesiones en línea.	

Acciones y estrategias

“El plan de acción articula, intención, planificación, acción, observación, evaluación y reflexión, en un mecanismo de espiral permanente que permitirá al estudiante valorar la relevancia y la pertinencia de las acciones realizadas, para replantear tantas veces sea necesario” (SEP, 2014, p. 16). Esto nos ayudará a reflexionar para la mejora de nuestra práctica profesional.

Intención

Las actividades tienen como finalidad favorecer en el niño el reconocimiento y la expresión de las emociones. La práctica nos ayuda a fortalecer las experiencias formativas para que esta sea analítica y reflexiva, así como también, me permitirá

adquirir y reforzar conocimientos para desarrollar una experiencia en la cual se ponga en juego la praxis de la formación profesional.

Además, al realizar estas actividades se desarrollarán competencias del perfil de egreso del Plan de estudios 2012 de la Licenciatura en Educación Preescolar como lo es el diseño de planeaciones didácticas, aplicando conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.

Planificación

La planeación educativa (Lallerana, McGinn, Fernández y Álvarez, 1981) es el proceso en el cual se determinan los fines, objetivos y metas de una actividad educativa a partir de los cuales se determinarán los recursos y estrategias más apropiadas para su logro.

La planeación es una herramienta fundamental de la práctica docente, pues requiere que el profesor establezca metas, con base en los Aprendizajes esperados de los programas de estudio, para lo cual ha de diseñar actividades y tomar decisiones acerca de cómo evaluará el logro de dichos aprendizajes (SEP, 2017, p.125).

Para la planificación de las actividades se tomó como base el modelo educativo Aprendizajes Clave para la Educación Integral en el preescolar, en el área de desarrollo personal y social de educación socioemocional con la finalidad de favorecer el reconocimiento y la expresión de las emociones en los alumnos de segundo grado grupo C.

Las actividades se realizaron en las diferentes semanas de práctica profesional en el jardín de niños, trabajando la educación socioemocional enfocada a las emociones básicas haciendo uso del juego virtual como estrategia para favorecer el reconocimiento y la expresión de estas.

La propuesta para el plan de acción surge del resultado del diagnóstico realizado, con la posible solución del problema detectado.

Acción – intervención

“Incluye el conjunto de las estrategias, procedimientos, propuestas y diseños cuyo fin primordial es incidir en la mejora de la práctica y en consecuencia de sus resultados.” (SEP, 2014).

Las acciones fueron desarrolladas bajo el enfoque del área de desarrollo personal y social de la educación socioemocional y puestas a prueba en las sesiones virtuales a realizadas durante la jornada de prácticas profesionales, esto con la finalidad de atender la necesidad detectada en el grupo.

Observación y evaluación

La SEP (2017) menciona que: “la evaluación ocupa un lugar protagónico en el proceso educativo para mejorar los aprendizajes de los estudiantes y la práctica pedagógica de los docentes, especialmente cuando se hace de manera sistemática y articulada con la enseñanza y el aprendizaje.” (p. 127). Se tomaron en cuenta diferentes instrumentos para la realización de la evaluación los cuales fueron: observación, evidencias fotográficas, videos y escalas estimativas.

La observación fue una de las técnicas a utilizar como instrumento, Latorre (2005) argumenta “La observación implica, en este sentido, la recogida de información relacionada con algún aspecto de la práctica profesional. Observamos la acción para poder reflexionar sobre lo que hemos descubierto y aplicarlo en nuestra acción profesional” (p. 49). Así como otras herramientas antes mencionadas.

La escala estimativa es un instrumento de observación que sirve para evaluar la conductas, productos, procesos o procedimientos realizados por el estudiante; marcan el grado en el cual la característica o cualidad está presente. (SEP, 2020, P. 4). Este instrumento de evaluación nos permitió evaluar las situaciones de aprendizaje y el avance que tuvieron los alumnos.

Reflexión

La reflexión según la (SEP, 2014) es el: “Proceso que cierra y abre el ciclo de mejora. Permite el replanteamiento del problema para iniciar un nuevo ciclo de la espiral auto reflexivo. Involucra una mirada retrospectiva y una intención prospectiva que forman conjuntamente la espiral auto reflexiva de conocimiento y acción.” (p. 17). Dicha reflexión se fue construyendo mediante la evaluación de mi proceso de enseñanza durante las prácticas a realizar, esto con la finalidad de rescatar fortalezas, debilidades, áreas de oportunidad y lo que me permita mejorar mi práctica docente, todo esto se llevará acabo haciendo uso del ciclo reflexivo de Smyth.

A continuación, se presenta el ciclo de Smyth (1991) y las cuatro fases que lo conforman y con ello la descripción de cada una de estas según Barriga (2006):



1. Descripción: los profesores responden la interrogante “¿Qué hago? A fin de describir su práctica, hacerla consciente, accesible, y revelar su significado en estrecha relación con la situación problema de interés. (p.12).

2. Análisis: el docente se enfrenta a los porqués y cómo de su práctica como enseñante. En este punto es donde los docentes desvelan sus propios principios pedagógicos, sus teorías subjetivas o implícitas de la enseñanza, sus creencias de sentido común e incluso sus valores y sentimientos. (p.12).
3. Valoración: En esta fase los profesores desean explicar, constatar y confrontar sus ideas y prácticas en el contexto educativo y curricular que les es propio. La cuestión central es determinar" ¿Qué consecuencias o efecto ha tenido mi actuación?". (p.12).
4. Reconstrucción: Se centra en la cuestión" ¿Cómo podría hacer las cosas de manera diferente?", por lo que se orienta a la generación u optimización de una configuración innovadora de la enseñanza. La reconstrucción implica una reestructuración y transformación de la enseñanza, pues los profesores recomponen, alteran o transforman sus supuestos y perspectivas sobre su propia acción, y adoptan un nuevo marco. La reconstrucción puede centrarse tanto en las acciones como en los argumentos que las justifican, es decir, puede reconstruirse tanto el pensamiento como la práctica de los enseñantes, el ver y el hacer. (p. 12-13).

Con ayuda de este ciclo de análisis y reflexión de la práctica docente y de la observación durante la jornada de prácticas, se busca valorar, aplicar, mejorar y replantear las actividades que se van a realizar con el fin de mejorar la práctica profesional.

DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA

Las siguientes actividades se desarrollan en el marco del plan de acción de este informe de práctica profesional. Atienden al área de desarrollo personal y social, Educación Socioemocional, teniendo como aprendizaje esperado “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente” y un propósito el cual es “Reconoce la alegría, la tristeza, el miedo y el enojo.”

En las siguientes descripciones de las actividades se hará uso de algunas nomenclaturas para representar los diálogos.

DF: Docente en Formación AL: Alumno DTD: Diario de trabajo docente

Actividad 1: ¡Conociendo las emociones!

Como se ha mencionado anteriormente el grupo donde se realizaron las prácticas correspondientes es el 2° año, grupo C del jardín de niños “María Montessori”. La actividad fue realizada el día 05 de marzo del año en curso mediante una sesión en meet debido a la situación que se vive actualmente.

Para el desarrollo de las actividades se habilitó una habitación, ésta fue adaptada con un escritorio para la colocación del dispositivo electrónico a utilizar, una silla, luz necesaria para la realización de las sesiones y con materiales llamativos para los niños, como lo fue una cortina de tiras de color, carteles con el grado y grupo, así como personajes alusivos a las fechas de jornada de práctica, por ejemplo: día de muertos, navidad, día de la bandera, primavera. (Anexo C).

Forneiro (2008) menciona: “el ambiente es el conjunto de condiciones o circunstancias que hacen que los aprendizajes que habitualmente se adquieren a través de la realización de las tareas escolares sean beneficiosos para el estudiante. Desde el punto de vista escolar podemos entender el ambiente como una estructura de cuatro dimensiones” claramente definidas e interrelacionadas entre sí, Las cuatro dimensiones para el ambiente de

aprendizaje son: dimensión física, funcional, relacional y temporal.” (pág. 52).

Haciendo énfasis en el uso de los materiales llamativos nos enfocaremos en la dimensión física la cual según Forneiro (2008) menciona: Hace referencia al aspecto material del ambiente. Es el espacio físico (el centro, el aula y los espacios anexos, etc.) y sus condiciones estructurales (dimensión, tipo de suelo, ventanas, etc.). También comprende los objetos del espacio (materiales, mobiliario, elementos decorativos, etc.) y su organización (distintos modos de distribución del mobiliario y los materiales dentro del espacio). (pág. 53).

El material decorativo utilizado en las clases virtuales con los alumnos fue con la finalidad de crear un ambiente de aprendizaje favorable, aunque las circunstancias no nos permitan utilizarlo dentro del aula consideré importante la decoración del espacio de trabajo para fomentar el auto-aprendizaje y el crecimiento autónomo de los alumnos, a través de captar su atención e interés y con esto motivar para las clases virtuales.

La organización de los alumnos fue de manera individual considerando los turnos de participación, esto con la finalidad de no hacer interferencia de sonido por la participación de los alumnos al mismo tiempo. Los recursos materiales utilizados fueron solamente un dispositivo electrónico e internet.

Para comenzar se solicitó a los niños mantuvieran su cámara encendida durante la clase y su micrófono apagado, en caso de que este se ocupará deberían encenderlo al momento de su turno de participación.

Posteriormente se les hizo esta pregunta: ¿ustedes saben identificar cuando se sienten tristes, enojados o alegres?

AL1: Si maestra

DF: ¿Cómo sabes cuando estas triste?

AL1: Porque es cuando lloro

AL2: Maestra, cuando yo estoy triste me acuesto en mi cama

DF: ¿Y cómo saben cuándo están enojados?

AL1: Porque a mí me dice mi mamá que me pongo rojo de enojo

DF: ¡Muy bien! Qué les parece si vemos un cuento con mucha atención para después realizar unas actividades

AL2: Me parece bien maestra. (DTD.2021)

Posteriormente se presentó el cuento “el monstruo de colores” la trama aborda la experiencia de un monstruo, como protagonista principal, que se encuentra en un dilema por cambiar de color y él no sabe porque le ocurre, es un problema que resuelve al comprender sus emociones, por lo cual una niña se ofrece ayudarlo a separar cada una de las emociones en un frasco. Comienza por separar la emoción de la alegría, la niña le explica al monstruo que cuando esta alegre, ríe, salta, baila y juega y quiere compartir su felicidad con los demás es cuando se manifiesta la emoción antes mencionada. Posteriormente le explica que cuando esta triste quiere estar solo, no apetece hacer nada. Cuando estás enfadado sientes que se ha cometido una injusticia y quieres descargar la rabia con los demás, también le explica que la rabia arde al rojo vivo y es feroz como el fuego por esto su color. Cuando tiene miedo la niña le explica al monstruo que se vuelve pequeño y poca cosa y cree que no se puede hacer lo que se le pide, el miedo se esconde como un ladrón en la obscuridad, por eso se maneja esta emoción de color negro y por último le menciona la calma donde le explica al monstruo que es cuando respira profundamente y se siente en paz, la calma es tranquila como los árboles y ligera como una hoja al viento por eso la manejan de color verde. Después de que la niña le explica cada una de las emociones le menciona al monstruo que las emociones ordenadas funcionan mejor. Al final del cuento la niña le pregunta al monstruo ¿qué te ha pasado? Pues lo observa de color rosa y es porque el monstruo está enamorado.

El uso de este cuento fue como herramienta pedagógica. La Federación de Enseñanza de Andalucía (2009) menciona: El cuento infantil es una serie simple y

lineal con escenarios descritos muy brevemente, cuyos personajes están brevemente caracterizados y realizan acciones muy claras para el niño y niña y con un final adecuado a la sucesión de los hechos. Los cuentos se irán adaptando a la edad del lector porque cada edad necesita una motivación diferente. (p.2). Con esto logré mantener la atención de los alumnos, acercarlos a la lectura, pero lo más importante, fue utilizado para dar a conocer las emociones básicas que se iban a manejar en las actividades.

Después de observar el cuento se realizaron otras preguntas:

DF: ¿Qué emociones vieron en el cuento?

AL1: El enojo

AL2: El miedo

AL3: La tristeza

AL4: La alegría

DF: ¡Muy bien! Y ahora dime AL 1 ¿De qué color era la alegría?

AL1: Amarilla

DF: ¡Muy bien! Y ¿De qué color era el enojo? AL 2

AL2: Rojo

DF: ¿y la tristeza? AL 3

AL3: Azul

DF: ¿y el miedo? AL 4

AL4: Negro

DF: ¡Muy bien! Sí pusieron atención al cuento. Ahora vamos a realizar un crucigrama, observarán la imagen y me van a decir por turnos cuál es la emoción que nos muestra el monstruo según lo que observaron en el cuento. (DTD.2021)

Se presentó un crucigrama de imágenes en donde se les cuestionaba a los alumnos: ¿Qué emoción es la que ven? Y por turnos los alumnos iban respondiendo, y yo los registraba en la pantalla. Al final se comprobó el crucigrama para ver si había errores.

Las actividades que conforman el plan de acción perteneciente a este informe de prácticas son juegos virtuales que ayudarán al alumno a reconocer y expresar las emociones básicas. Peterson (2010) menciona: los juegos destinados al aprendizaje en entornos virtuales presentan una serie de características. Por ejemplo, métodos de simulación y juego dentro de estos ambientes han sido aplicados experimentalmente en el aprendizaje concluyendo que se trata de métodos beneficiosos para este fin. (pág. 187). El uso de juegos virtuales nos ayuda a captar la atención, aumentan la posibilidad de que recuerden el tema abordado y además el alumno logre absorber información de manera divertida para lograr el aprendizaje esperado.

En esta actividad no se obtuvieron errores, los alumnos contestaron correctamente la emoción que presentaba la imagen del monstruo según lo habían observado en el cuento.

Para cerrar la actividad se realizó un cuestionario virtual en donde nuevamente por turnos los alumnos debían mencionar la respuesta correcta según lo que observaban en la imagen, en esta ocasión las imágenes utilizadas fueron de bebés, esto con la finalidad de ir acercando a los alumnos a la realidad.

DF: Vamos a hacer nuestra última actividad, van a observar la imagen y me dirán que emoción tiene la bebé, empezamos contigo AL2. ¿Qué emoción tiene la bebé? Opción 1: Alegría Opción 2: Tristeza Opción 3: Enojo Opción 4: Miedo

AL2: Tristeza maestra

DF: Gracias. AL3, ¿Qué emoción tiene la bebé? Opción 1: Alegría Opción 2: Tristeza Opción 3: Enojo Opción 4: Miedo

AL3: Asombro maestra

DF: Bueno, pero de estas opciones ¿Cuál tiene la bebé? Opción 1: Alegría Opción 2: Tristeza Opción 3: Enojo Opción 4: Miedo

AL3: Miedo

DF: Gracias. AL1: ¿Qué emoción tiene la bebé? Opción 1: Alegría Opción 2:

Tristeza Opción 3: Enojo Opción 4: Miedo

AL1: Alegría maestra, está feliz

DF: Gracias AL4, ¿Qué emoción tiene la bebé? Opción 1: Alegría Opción 2:

Tristeza Opción 3: Enojo Opción 4: Miedo

AL4: Enojo maestra

DF: Gracias, ahora vamos a revisar nuestras respuestas y veamos si tuvimos errores, chicos tuvimos algunos errores, pero iremos trabajando poco a poco para ya no tenerlos. (DTD.2021)

Decidí realizar esta actividad para ir acercando a los alumnos al reconocimiento de las emociones.

Macarena Chías y José Zurita (2009) destacan unos rasgos en las emociones infantiles en los cuales se menciona lo siguiente: Los niños antes de nacer, casi desde el momento en que son concebidos, inician su vida emocional, mediante la recepción de las emociones que está experimentando su madre: Alegría, amor, rabia, tristeza o miedo.

Al momento de trabajar las emociones en la etapa de educación infantil debemos tener en cuenta los aspectos que nos mencionan estos autores, con éstos podemos ayudar a los alumnos a reconocer las emociones, analizarlas y tratar de regularlas para darle la importancia e intensidad que tienen éstas en la vida.

La manera en la que fue evaluada la actividad fue haciendo uso de una escala estimativa, tomando en cuenta los siguientes aspectos: 1) Reconoce 4 emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo), 2) Menciona situaciones que le generan alguna de estas emociones, 3) Respeta su turno de participación. En esta actividad se obtuvo como resultado que el 75% de los alumnos que participaron en esta clase solo reconocen las emociones por lo observado en el cuento. Nuevamente el 75% de los alumnos no identifican situaciones que les puedan generar alguna de las emociones y por último el 50% de los alumnos respetan el turno de participación. (Anexo C)

Estos resultados me llevan a conocer que los alumnos reconocieron la emoción, sin embargo, batallan para identificar que emoción sienten en algunas situaciones.

Es por esto por lo que una de las reflexiones que puedo concluir de la actividad es la importancia de que los alumnos reconozcan las emociones y con ello logren identificar que emoción predomina cuando se encuentran en alguna situación de su vida diaria.

Como menciona Malaisi (2020): “A menudo los niños experimentan emociones de las que no pueden hablar porque no conocen las palabras necesarias para expresarlas. Pueden llorar por tristeza o bien por miedo y hasta por enojo, pero si no pueden nombrar o verbalizar sus estados afectivos, no podrán saber qué es lo que sienten. Difícilmente identificarán las causas de su estado emocional, y menos aún podrán resolver sus problemas o apreciar el para qué de las emociones”. (p.15).

Por esto la necesidad de enseñarles las emociones básicas a mis alumnos, a fin de que logren reconocer lo que las emociones los hacen sentir ante diversas circunstancias a las que se enfrenten.

También considero que algo que tengo que fortalecer es la motivación para comenzar la actividad, para desarrollar la actividad; di por hecho que los alumnos están motivados para realizar la actividad y para aprender lo cual no es así, pues ellos necesitan una motivación bajo un estímulo externo, es decir una motivación extrínseca.

Por último y como análisis para mejorar mi próxima intervención se podría trabajar mediante situaciones comunes en la vida cotidiana que le sean familiares y relevantes al alumno, más reales sin implementar personajes imaginarios para que logren identificar qué emoción podría predominar en esa circunstancia, así como

también motivarlos un poco bajo un estímulo para que no se pierda la atención durante la realización de las actividades.

Actividad 2: ¿Cómo me sentiría?

Esta actividad se realizó en la habitación adaptada para llevar a cabo la clase virtual, el día 11 de marzo del presente año. Antes de comenzar se mencionó que mantendríamos nuestros micrófonos apagados y nuestra cámara encendida, posteriormente se cuestionó a los alumnos acerca de lo que se abordó en la clase anterior, esto con la finalidad de hacer una retroalimentación. (Anexo D).

Según Wiggings (1993), se considera como retroalimentación aquella clase de información que proporciona al estudiante conocimientos directos que puede utilizar tanto en su desempeño actual como en el esperado (pág. 15). Con la retroalimentación me pude percatar acerca de la información que recordaban los alumnos, ellos respondieron lo siguiente:

Al 1: Vimos al monstruo de colores

DF: ¡Si! ¿Y qué emociones recuerdan?

Al 1: La amarilla

DF: ¿Cuál emoción era la de color amarillo?

Al 1: La alegría, estar feliz

DF: Muy bien, ¿y qué otras emociones recuerdan?

Al 2: El enojo

Al 3: La tristeza

Al 1: También el miedo

DF: Muy bien, ahora que ya platicamos lo que recuerdan de la clase pasada, vamos a comenzar con una actividad. Esta actividad es un juego, por turnos van a tratar de responder lo que se les pregunta, pero ojo, tenemos tiempo, lo cual nos dice que tenemos que responder antes de que se termine. ¿Están listos?

Al: ¡Si!

DF: Comenzamos contigo Al 2.

DF: ¿Qué imagen muestra la alegría? La 1, la 2, la 3, la 4 o la 5.

AI 2: La 1

DF: Bien. Continuamos contigo AI1. ¿Qué imagen muestra la tristeza? La 1, la 2, la 3, la 4 o la 5.

AI 1: La 4 maestra.

DF: Bien, sigues tu AI3. ¿Qué imagen muestra el enojo? La 1, la 2, la 3, la 4 o la 5.

AI 3: La 3 maestra

DF: Bien. Ahora es tu turno AI4. ¿Qué imagen muestra el miedo? La 1, la 2, la 3, la 4 o la 5.

AI 4: La 4 maestra.

DF: Hay un error, observa bien la imagen.

AI 4: Es la 3 maestra.

DF: Muy bien. Todos han respondido correctamente. (DTD.2021)

Esta actividad fue elaborada a manera de juego virtual, un claro ejemplo del diseño del juego fue un tablero como el del programa de televisión “100 mexicanos dijeron”, el alumno que fuera respondiendo de manera correcta iba acumulando puntos, si el alumno contestaba de manera incorrecta marcaba una “X”. Los alumnos en esta actividad se mostraron participativos, además cabe recalcar que mi motivación fue mejor, pues trataba de transmitir entusiasmo y alegría al momento de realizar la actividad, así como también transmitía tristeza si algún alumno contestaba erróneamente. Posteriormente continuamos con la siguiente actividad.

DF: Ahora realizaremos otra actividad. En esta actividad les mostraré una ruleta del monstruo de colores y en donde pare la ruleta deberán responder lo que se les pide, esta ruleta contaba con los 5 monstruos de colores que se manejaron en el cuento de la primera actividad. Al momento de parar la ruleta y dar clic en la estrella de la ruleta nos mandaba a alguna situación en donde se encontraban tres posibles respuestas, sin embargo, solo una era la respuesta correcta, al contestar de manera correcta se nos daba un aplauso de felicitación, de lo contrario se nos decía que volviéramos a intentarlo. Vamos a comenzar contigo AL 4. ¿qué emoción te tocó?

AI 4: El monstruo azul y esta triste

DF: Si, es la tristeza, muy bien. Ahora responde lo que se te pregunta: El monstruo de colores ha perdido su juguete favorito, ¿Cómo crees que se siente? Alegre, enojado o triste.

Al 4: Triste

DF: ¿Cuál es el triste?

Al 4: El azul

DF: Bien, seguimos contigo Al 1. ¿Qué emoción te tocó?

Al 1: El monstruo amarillo, el que está feliz.

DF: Si, la alegría, muy bien ahora responde: Al monstruo de colores le han comprado un regalo. ¿Cómo crees que se siente? Enojado, con calma o alegre.

Al 1: Feliz

DF: ¿Y cuál es el monstruo feliz?

Al 1: El amarillo

DF: Bien. Sigues tu Al 3. ¿Qué emoción te tocó?

Al 3: El color rojo

DF: ¿Recuerdas que emoción es la de color rojo?

Al 3: Enojado, furioso

DF: Bien. Veamos que pregunta te toca, y dice: Cuando al monstruo de colores le dicen que no puede salir a jugar él se tira al piso, patalea y grita ¿qué emoción estará sintiendo? Enojo, alegría o tristeza.

Al 3: Enojo maestra

DF: ¿Cuál es el monstruo enojado?

Al 3: El rojo

DF: Bien. Terminamos contigo Al 2. ¿Qué emoción te tocó?

Al 2: Miedo maestra

DF: Bien. Veamos que dice: Al monstruo de colores no le gustan que apaguen la luz cuando es de noche ¿Qué emoción crees que sienta cuando apagan la luz? Tristeza, miedo o alegría.

Al 2: Miedo maestra

DF: ¿Cuál es el monstruo que tiene miedo?

Al 2: El negro

DF: Muy bien. Ahora para terminar vamos a hacer un juego en donde van a relacionar lo que les voy a leer con la imagen de la emoción que ustedes creen que haya sentido la niña. En esta actividad se hizo uso de imágenes de una bebé tomadas de un álbum de fotografías de mi infancia, en donde se les leía a los alumnos un ejemplo de algo que pudiera suceder en la vida real y ellos debían de relacionar el ejemplo con la imagen correspondiente según la emoción que pudiera sentir la bebé en el ejemplo para posteriormente unir la imagen con el ejemplo.

DF: Vamos a empezar contigo Al 2. Dice: Ayer terminando de hacer mi tarea, mis amigos me invitaron a salir a jugar a la pelota, pedí permiso a mis papás y me dijeron que sí podía salir a jugar con ellos. ¿Cuál emoción crees que haya sentido la niña?

Al 2: Feliz maestra

DF: Bien. ¿Cuál es la imagen de la niña feliz? 1, 2, 3 o 4.

Al 2: La 4.

DF: Bien, Seguimos contigo Al 1. Un día vinieron mis primos a mi casa, era una tarde de películas y vimos una película de terror. Mas noche a la hora de dormir, yo no podía estaba asustado. ¿Cuál emoción crees que haya sentido la niña?

Al 1: Miedo

DF: ¿Cuál es la imagen de la niña con miedo? 1, 2, 3 o 4.

Al 1: La 3

DF: Bien. Ahora es tu turno Al 4. Un día mis hermanitos entraron a mi cuarto y agarraron mi juguete favorito, pero ¡lo rompieron!, ¿Cuál emoción crees que haya sentido la niña?

Al 4: Enojo, bueno yo me enojo cuando alguien agarra mi juguete favorito.

DF: ¿Cuál es la imagen de la niña enojada? 1, 2, 3 o 4.

Al 4: La 1 maestra.

DF: Bien. Terminamos contigo Al 3. El sábado mientras mi papá lavaba el carro dejó la puerta de la casa abierta y mi perrito se escapó, ya no lo volví a encontrar. ¿Cuál emoción crees que haya sentido la niña?

Al 3: Triste

DF: ¿Cuál es la imagen de la niña triste? 1, 2, 3 o 4.

Al 3: La 2

DF: Bien chicos. Todos han respondido correctamente en esta actividad. Vamos a darnos un aplauso.

Después de terminar esta actividad me tomé el tiempo para preguntarles a los alumnos cómo se sentían ellos de estar en casa por el coronavirus.

DF: Niños, ahora platíquenme como se sienten ustedes por estar mucho tiempo en casa por el coronavirus

AL 2: yo me siento aburrido, ya quiero regresar a la escuela

AL 4: triste maestra

DF: ¿Por qué triste?

AL 4: Porque quisiera ir a visitar a mis abuelitos

DF: Ay si (haciendo expresión de tristeza) yo también quisiera ver todos los días a mis abuelitos

AL 1: Yo me siento enojada porque quiero que ya no exista el virus, para poder conocer a mis compañeritos en la escuela y poder jugar con ellos

DF: Ojalá que ya pronto podamos visitar a nuestros abuelitos y podamos ir a la escuela, pero sigámonos cuidando. Por último, díganme como se sintieron en esta clase

AL 1: Muy bien maestra, las clases son divertidas, me gustan los juegos que hacemos desde su computadora y por eso me siento feliz

DF: Gracias. ¿Alguien más quiere participar?

AL 3: Bien maestra, pero yo quiero que las clases sean más rápidas

DF: muy bien, lo tomaré en cuenta. (DTD.2021)

El aplicar esta actividad acercando a los alumnos a situaciones que pueden suceder en la vida real me ayudó a darme cuenta si lograban identificar la emoción que se podía manifestar ante esa circunstancia.

González (2010) menciona: Introducir la vida cotidiana en el aula es posible si ahondamos en las intrahistorias familiares, ese patrimonio intangible (y que irremediabilmente se pierde) que sirve para profundizar en el conocimiento de las formas de vida del entorno próximo (vida cotidiana, cultura material, música popular, cultura visual, juegos infantiles, tradiciones,

sociabilidad, relaciones de poder) (pág. 64).

Los ejemplos planteados en las actividades fueron considerando algunos casos que puedan suceder en el entorno del alumno en donde se pudiera rescatar información acerca de que si el alumno identifica con qué emoción actuaría si le sucediera la situación que se manejaba en el ejemplo.

Barriga (2006) señala que “el fracaso de las instituciones educativas reside en que se intenta enseñar un conocimiento inerte, abstracto y descontextualizado de las situaciones en que se aprende y se emplea en la sociedad. Debido a lo anterior, lo que se enseña en las aulas alberga una escasa motivación para los alumnos, y se concibe como poco comprensible y apenas útil (p. 20). Dicho esto, y por la manera en que llevé a cabo esta nueva actividad considero que atendí a los dos aspectos que había considerado con posibilidad de mejora en la actividad anterior; la motivación y el aprendizaje contextualizado.

Esto se vio reflejado en los resultados obtenidos en la evaluación, los cuales arrojaron resultados positivos, como lo fue el acercar más a la vida real a los alumnos y que sus resultados vayan mejorando poco a poco en el reconocimiento de las emociones con base a alguna situación, además de los comentarios de los alumnos en donde dijeron que les gustan los juegos y los ponen felices.

Esta actividad fue evaluada con una escala estimativa en donde pude darme cuenta que los alumnos iban mejorando en cuanto a reconocer las emociones en algunas situaciones de la vida y expresaban sus emociones en cuanto a lo que vivimos actualmente por el COVID-19.

Según la evaluación realizada como resultado obtuve que el 100% de los alumnos que tomaron esta clase virtual el 100% reconoce más emociones de las que se están trabajando, el 75% menciona la emoción que le genera alguna situación y el 50% expresa lo que siente durante las actividades de manera satisfactoria y el otro

50% de manera insuficiente debido a que no participan en clase de manera voluntaria si no solamente a manera de turno y cuando la docente en formación les pregunta personalmente. (Anexo D). Con esto puedo considerar que, con los resultados arrojados con esta evaluación, el acercar al niño a su contexto con actividades, no fue lo mismo el que los alumnos reconocieran la emoción por el color y por el personaje que se les presentaba a que reconocieran la emoción con algún ejemplo de su contexto en el que se desenvuelve el alumno.

De esta actividad pude reflexionar que los resultados mejoraron en las actividades en las cuales se acercaba al alumno a su realidad. Es importante mencionar que existe cierta frustración en mí debido a que no se puede llegar a comprobar que es lo que sienten los alumnos, pues mediante un dispositivo móvil es difícil percibir si el alumno logra identificar las emociones y con ello la expresión, o si solamente contesta de manera correcta siguiendo las indicaciones que se le dan o con la ayuda de los padres de familia.

Actividad 3: ¡Platicando y buscando una solución!

La actividad se realizó en la habitación adaptada para llevar a cabo la clase virtual, esta actividad fue realizada el día 18 de marzo del presente año. Antes de comenzar con la actividad se mencionó que mantendríamos nuestros micrófonos apagados y nuestra cámara encendida, en caso de utilizar nuestro micrófono sería a manera de turnos.

Posteriormente se comenzó por platicar con los alumnos que habían hecho en la semana por lo cual contestaron lo siguiente:

DF: ¿Cómo están? Platíquenme que hicieron en la semana

Al 2: Bien maestra, yo jugué con mis papás un día

DF: Muy bien, es bueno convivir en familia, y ¿Cómo te sentiste?

Al 2: Feliz maestra

DF: Que bueno, Al 4, ¿Tu qué hiciste en la semana y como te sentiste?

Al 4: Yo hice tarea y estuve aburrido, bueno a veces

DF: ¡Ay! (expresando tristeza) bueno, ahora mejor vamos a divertirnos en nuestra clase, ¿les parece?

Al: Si maestra

DF: Vamos a comenzar con una actividad en donde verán con atención un video porque se les harán preguntas. Les parece si después de terminar con las actividades les pongo mi biblioteca virtual y ustedes eligen algún cuento que quieran ver

Al: Si maestra (DTD.2021)

La finalidad de mencionarles a los niños acerca de la biblioteca virtual lo hice para motivarlos, es decir una motivación extrínseca en donde los alumnos tuvieron como estímulo el cuento.

Acerca del vídeo utilizado en clase, trata de un niño al cual sus compañeros lo ven diferente debido a que presenta una discapacidad y se encuentra en silla de ruedas por lo cual sus compañeros no juegan con él. Un día jugando él solo con un juguete se acerca una niña a jugar con él, pero otra de sus compañeras la invita a jugar en el pasamanos y sin duda alguna ella se va a jugar dejando nuevamente al niño solo, en eso el niño se levanta tratando de caminar, pero no puede, sus compañeros se burlan de él y él niño es atraído nuevamente a su silla de ruedas dejándolo fuera de la cerca que divide el jardín de juegos con la calle. Posteriormente una persona adulta lleva la silla de ruedas y él niño trata de cruzar la cerca con su silla, el niño logra atravesar la cerca e intenta caminar pero vuelve a ser arrojado hacia la calle para nuevamente ser sentado en su silla de ruedas, al momento en el que él se resiste para permanecer dentro del jardín de juegos y quiere volver a ser sentado en su silla, una niña logra tomarlo de la mano y se le unen más compañeros creando fuerza para que el niño pueda permanecer dentro del jardín sin ser arrojado a la calle, sin embargo, todos los niños cruzan la cerca y terminan del lado de la calle donde observan que el niño está en silla de ruedas. Después se observa cómo va desapareciendo la cerca que divide la calle y el jardín de juegos y los compañeros del niño se lo llevan para después jugar con él.

Este vídeo lo utilice para trabajar la empatía, Uruñuela (2019) define la empatía como “la capacidad no solamente para captar el punto de vista de otras personas, sino para sentir las emociones que sienten las otras personas. Esto significa ponerse en el lugar de los demás desde el punto de vista emocional”. (pág.64). Tomando en cuenta esto, es necesario que los niños aprendan no solo comprender lo que siente el otro, sino situarse en su lugar y darse cuenta de las emociones que está sintiendo.

Después de observar el video se cuestionó a los alumnos y estas fueron sus respuestas:

DF: A ver niños según el video, ¿Qué era lo que quería hacer Ian?

Al 3: Quería jugar con los niños

Al 2: Se quería levantar para caminar

Al 4: Quería hacer amigos

DF: Muy bien, y ¿Cómo se comportaban con él sus demás compañeros?

Al 1: Feo maestra, nadie quería jugar con él

Al 3: Lo veían feo por estar en la silla

DF: ¿Si verdad? Y ¿Cómo creen que se sentía Ian?

Al 1: Triste

Al 4: Mal maestra, porque nadie jugaba con él

DF: ¿Qué hubieran sentido ustedes si sus compañeros fueran así contigo?

Al 3: Me hubiera enojado porque nadie jugaría conmigo

Al 2: Yo me sentiría triste

DF: A ver díganme, ¿Qué otra solución podrías hacer para resolver el problema de Ian?

Al 1: Jugar con él

Al 5: Ayudarlo a jugar

Al 4: Yo hubiera agarrado dos muñecos uno para él y otro para mí y me pondría a jugar

DF: Muy bien, me da gusto que si jugarían con él (DTD.2021)

Con esta actividad y con el vídeo pude percatarme que los alumnos muestran empatía y reconocen que si ellos estuvieran en una situación de esa manera se sentirían tristes. Moya (2019) afirma que “la empatía, supone ponerse en el lugar de la otra persona y comprenderla y acompañarla emocionalmente, pero sin sentir malestar o sufrimiento por ello”. (pág.232). Por tanto, es importante el propiciar que los niños sean capaces de mantener una correcta regulación emocional para que la sensibilidad que sienten hacia las necesidades de los otros pueda ser un factor positivo y sean capaces de brindar su apoyo cuando otras personas lo necesiten o lo requieran.

Posteriormente se dio paso a la siguiente actividad la cual era un juego virtual donde se mostraban cartas y según la emoción que saliera en la carta los alumnos debían comentar alguna situación en donde hayan sentido esa emoción.

DF: Vamos a comenzar contigo Al 5. ¿qué emoción te tocó?

Al 5: Enojo maestra

DF: Muy bien, ahora pláticanos por qué te sentiste alguna vez enojada

Al 5: Una vez mis papás fueron a la tienda y me dejaron con mi hermano grande y me enojé porque estaba viendo la tele y mi hermano Pedro apagó la tele

DF: ¡Ay no! Yo también me hubiera enojado (haciendo cara de enojo) muy bien, ahora es tu turno Al 1. ¿Qué emoción te tocó?

Al 1: Felicidad

DF: Si la alegría, ahora pláticanos alguna vez que tú te hayas sentido feliz

Al 1: Yo me sentí feliz un día que fuimos a una tienda y mi papá me compró un juguete, es esta maestra (mostrando un juguete a la cámara) porque me dijo que me había portado bien

DF: ¡Que padre! (expresando felicidad) muy bien. Seguimos contigo Al 2. ¿Qué emoción te tocó?

Al 2: Miedo maestra

DF: Bien, ahora dinos alguna vez que tu hayas sentido miedo

Al 2: Maestra a mí me da miedo cuando en mi casa están apagadas las luces, se

ve todo muy oscuro y pienso que me saldrá un monstruo

DF: ¡Si que miedo la oscuridad! (haciendo expresión de miedo)

Al 1: Eso no da miedo porque los monstruos no existen

DF: Continuamos contigo Al 3 ¿Qué emoción te tocó?

Al 3: Tristeza

DF: Muy bien, ahora pláticanos alguna vez que te hayas sentido triste

Al 3: Cuando se murió mi perrito

DF: ¡Ay si qué triste! (expresando tristeza) a mí se me perdió uno de mis perritos y también me puse muy triste. Bueno vamos a terminar contigo Al 4, pero antes vamos a revolver nuestras cartas para ver que emoción te toca a ti. Después de revolver las cartas dime ¿Qué emoción te tocó a ti?

Al 4: Alegría maestra

DF: Bien ahora pláticanos un momento donde hayas estado alegre

Al 4: Cuando fue mi fiesta de cumpleaños maestra, estaban mis primos y jugué mucho y aparte de mi pastel, me dieron regalos

DF: ¡Que padre! (expresando alegría) ese también es un momento de felicidad. Muy bien chicos. (DTD.2021)

Después de aplicar esta actividad identifiqué que los alumnos reconocen la alegría, el enojo, el miedo y la tristeza en situaciones que les causa alguna emoción de estas.

Blanco (2014) menciona: “Saber conocer y reconocer lo que sentimos es fundamental, en muchas ocasiones los alumnos no pueden reconocer sus sentimientos ni emociones porque no las conocen. Enseñarles a decir algo más que bien o mal es el primer paso, identificar en su cuerpo los cambios que se producen cuando se activan diferentes emociones es fundamental para que lo reconozcan y puedan intervenir”. (pág. 45).

Por lo antes mencionado se aplicó una actividad de cierre en donde se hizo uso de un títere el cual platicaba con los alumnos experiencias y ellos debían identificar que emoción sintió el títere en ese momento.

DF: Chicos el día de hoy en nuestra clase nos acompaña Pepo él es un niño que quiere platicar con ustedes, salúdenlo (se mostró el títere).

Al: Hola Pepo

Pepo: Hola niños, ¿Cómo están?

Al: Bien

Pepo: Que bueno, me da mucho gusto, déjenme decirles que quiero platicar con ustedes, que creen que el fin de semana fui a pasear al parque con mi familia y adivinen que pasó

Al 2: Te divertiste

Pepo: Si en un rato estaba feliz, pero fíjense que cuando estaba en el columpio llegó un perrito y me ladró muy fuerte, ¿Cómo creen que me sentí?

Al 3: Te asustaste

Al 1: Sentiste miedo

Pepo: Si, me dio mucho miedo pensé que me iba a morder un pie

DF: Pepo y después que hiciste

Pepo: Grité muy fuerte y llegó mi mamá y me regañó

DF: ¿Por qué te regañó?

Pepo: Me dijo que porque me había ido solo a los columpios

DF: Niños, ¿está bien irse solos?

Al: No maestra

Al 2: Te pueden robar

DF: Exacto, ves Pepo estuvo mal que te hayas ido solo por eso mamá te regañó

Pepo: Si, yo me sentí mal después de que me regañó

DF: ¿Cómo creen que se haya puesto Pepo?

Al 4: Triste maestra, porque lo regañó mamá

Al 1: Si maestra triste, yo lloró cuando mi mamá me regaña

DF: Pepo, ¿si te sentiste triste?

Pepo: Si, me puse a llorar, pero después se acercó un niño y me dijo que no llorara que mejor me invitaba él a jugar y me fui a jugar con él, niños ¿Cómo creen que me sentí al jugar con mi amiguito?

Al: Feliz

Al 3: Contento

Pepo: Si me puse feliz

DF: Que bueno Pepo, que después de estar llorando te hayas puesto a jugar y te hayas sentido feliz

Pepo: Si, ya después llegó otra vez mi mamá y me dijo que ya nos íbamos a la casa, pero yo no me quería ir, estaba muy feliz jugando

DF: ¿y qué hiciste?

Pepo: Pues le dije a mi mamá que si nos quedábamos otro ratito y me dijo que no y me tiré al piso y empecé a patalear

DF: Niños ¿Cómo se sentía Pepo en ese rato?

Al: Enojado

Pepo: Así es niños, yo me sentía enojado, no me quería ir a casa

DF: Ay Pepo, pero ya después puedes ir otra vez al parque a jugar. Muchas gracias por platicarnos lo que te sucedió el fin de semana. Ahora despídete de los niños

Pepo: Adiós niños, cuídense mucho y luego nos volvemos a ver

Al: Adiós Pepo. (DTD.2021)

Esta actividad de cierre haciendo uso del títere como recurso didáctico pude hacer la clase más divertida y amena para los alumnos. Navarro (2008), afirma que los títeres son uno de los pocos recursos que estimulan al mismo tiempo los tres canales de percepción (auditivo, visual y kinestésico) que permiten el aprendizaje en el niño y estimulan la adquisición de conocimientos nuevos.

En esta actividad se evaluó mediante una escala estimativa en donde los resultados de los alumnos que participaron fueron los siguientes: En el aspecto 1) reconoce 4 emociones (alegría, tristeza, miedo y enojo) se obtuvo como resultado que el 80% fue sobresaliente al reconocer las emociones básicas antes mencionadas, el en aspecto 2) menciona situaciones que le generan alguna de estas emociones se obtuvo un resultado que el 100% fue sobresaliente debido a que al momento de que la docente en formación pidiera a los alumnos su

participación ellos comentaron situaciones correctas en donde se veía reflejada la emoción correspondiente al igual que al reconocerla en la situación que se manejó con el títere, en el aspecto 3 de igual forma el 100% fue sobresaliente pues los alumnos ya respetaban su turno de participación y mantenían sus micrófonos en silencio y solo lo activaban al momento en que se les otorgaba la palabra, y por último el 60% de los alumnos tuvo un resultado básico al momento de expresar emociones durante la realización de las actividades. (Anexo E)

A partir de los resultados obtenidos puedo afirmar que los alumnos al momento de trabajar con las cartas del juego virtual reconocen las emociones que predominaron en ese momento, de igual forma identificaron las situaciones que les provocaron alguna emoción al momento de hacer uso del títere, cabe mencionar que en cuanto a la expresión de emociones solo el 20% de los alumnos manifestaron alegría al momento de participar con el títere.

A manera de reflexión acerca de las actividades antes mencionadas puedo decir que el acercarse al niño en situaciones de cotidianidad les ayuda a buscar soluciones y además a desarrollar la empatía, así como también a identificar cuales emociones son las que se pueden presentar en distintas circunstancias comunes.

Considero que esta actividad me ayudó a reforzar elementos de las clases anteriores, es decir, mejoré en cuanto a la expresión de emociones y en la motivación para mejorar mi práctica profesional tomando en cuenta estos y más elementos.

Finalmente atendiendo los aspectos a reforzar acerca de la expresión de emociones, la siguiente actividad a trabajar es un juego en el cual se hará uso de la mímica para que los alumnos además de reconocer la emoción, expresen mediante la cara y el cuerpo un mensaje para que los demás alumnos traten de adivinar como se sienten.

Actividad 4: Expresando ando

La actividad se realizó en la habitación adaptada para llevar a cabo la clase virtual. Antes de comenzar con la actividad se mencionó que mantendríamos nuestros micrófonos apagados y nuestra cámara encendida, en caso de utilizar nuestro micrófono sería a manera de turnos. (Anexo F)

Posteriormente se les preguntó a los alumnos:

DF: ¿Cómo han estado?

Al 1: Bien maestra

Al 2: Bien

DF: Me da gusto, niños, ¿recuerdan que hicimos la clase pasada?

Al 1: Si maestra, vimos un video

Al 3: Nos puso un cuento

Al 2: Jugamos

DF: Muy bien, bueno vamos a comenzar la clase de hoy, ¿les parece?

Al: Si (DTD.2021)

Comenzamos la actividad la cual consistía en mostrar una imagen de alguna emoción, posteriormente al observar la imagen se les leía a los alumnos dos opciones y ellos debían elegir una de estas, dentro de las opciones una de estas era correcta y la otra no, pues una de las opciones fue diseñada para crear un poco más de empatía en los niños.

DF: Vamos a iniciar, comenzamos contigo Al 3, observa la imagen (se muestra una imagen de una niña enojada) ahora elige una de estas dos opciones: Opción 1: enojarse esta mal y opción 2: tranquila, respira, toma tu botella de la calma y cuéntame que te pasó

Al 3: La 2 maestra, donde dice que respire y cuente que le pasó

DF: ¡Muy bien! Seguimos contigo Al 2, igual que tu compañero, observa la imagen (se muestra una imagen de un niño enfermo) tú que le dirías, opción 1: enfermarse es normal, le pasa a toda la gente, opción 2: ¡Lo lamento mucho! ¿Cómo te sientes?

Espero que te mejores pronto

Al 2: La opción 1 maestra, todos nos enfermamos

DF: ¡Ohoh! Tenemos un error (la actividad automáticamente marca una “x”) vamos a continuar contigo Al 1, haremos lo mismo que tus compañeros anteriores (la imagen es de un niño llorando) elige una opción, opción 1: No estés triste, ya olvídale, opción 2: Cuéntame, ¿Por qué estas triste? ¿puedo hacer algo para ayudarte?

Al 1: La opción 2 maestra

DF: Bien, seguimos contigo Al 4 (se muestra una imagen de una niña asustada) ¿Cuál opción eliges? Opción 1: ¿Por qué estas asustada? Si quieres yo te puedo acompañar a enfrentar tu miedo, opción 2: asustarse es para bebés, tienes que ser valiente.

Al 4: La opción 1 maestra

DF: Bien, terminamos contigo Al 5 (se muestra una imagen de una niña feliz) elige una opción, opción 1: ¡Me alegra verte feliz! Opción 2: ¿Por qué te sientes feliz? Si hay coronavirus

Al 5: La opción 2 maestra

DF: ¡Ohoh! Tenemos un error, la opción correcta era a opción 1, pero no importa vamos a darnos todos unos aplausos porque lo hicimos bien (los alumnos aplauden). (DTD.2021)

Con esta actividad nuevamente se trabajó la empatía, de acuerdo a las respuestas de los alumnos podemos identificar que algunos de ellos muestran empatía hacia otras personas y otros de ellos tuvieron error al momento de mostrar empatía.

Después de realizar esta actividad continuamos con el siguiente juego el cual consistía en que los alumnos deberían elegir una carta por medio de un número, las cartas tenían números del 1 al 5 y una imagen alusiva a una emoción, al momento de que algún alumno eligiera un número y observara la emoción iba a expresar mediante mímica algún momento en donde haya sentido esa emoción.

Para esto se les pidió a los alumnos que no iban a participar mantener sus ojos cerrados para que no vieran la emoción que le tocaba al alumno que iba a participar.

DF: Vamos a comenzar contigo Al 1, los demás cerramos nuestros ojos y hasta que yo les diga los vamos a poder abrir (los alumnos cerraron sus ojos). Al 1 ¿qué número eliges?

Al 1: El 3 (la imagen era de la emoción alegría)

DF: Observa la imagen y la emoción que te tocó, no digas cual es, ahora vas a actuar algún momento en donde tú te hayas sentido de esa manera. Ya podemos abrir nuestros ojos niños.

El alumno comenzó a expresar con mímica el momento en el que él había sentido esa emoción, realizaba movimientos como chupando una paleta y al final hacia cara de felicidad.

DF: Alguien sabe que emoción es

Al 3: Alegría

DF: Muy bien, Al 1 pláticanos que era el mensaje que nos estabas actuando

Al 1: Les decía que mi mamá me compró una nieve y me sentí feliz.

DF: Muy bien, muchas gracias. Seguimos contigo Al 2, los demás vamos a cerrar nuestros ojos, Al 2 ¿Qué número eliges?

Al 2: La 1 maestra (la imagen era de enojo)

DF: Observa la imagen y la emoción que te tocó, no digas cual es, y así como lo hizo tu compañero sin hablar, vas a actuar un momento donde te hayas sentido así.

¿Estás lista?

Al 2: Si maestra

DF: Niños abran sus ojos y pónganle atención a su compañero.

La alumna expresó el mensaje mediante mímica, los movimientos que hacía era cara de enojado.

DF: ¿Alguien sabe de qué emoción se trata?

Al 1: Enojo maestra

DF: ¡Bien! Pláticanos que hacías Al 2

AI 2: Puse cara de enojado como cuando me peleó con mi hermano

DF: ¡Ay no es bueno pelearse! Vamos a continuar contigo AI 3. Nuevamente los demás cerramos nuestros ojos. ¿Qué número eliges?

AI 3: El 4 maestra (la imagen era de miedo)

DF: Ahora harás lo mismo que tus compañeros pasados, ¿estás listo?

AI 3: Si maestra

DF: Niños abran sus ojos y observen a su compañero

El alumno solamente cerró sus puños y talló sus ojos expresando que estaba llorando.

DF: ¿Alguien sabe de qué emoción se trata?

AI 4: Tristeza

AI 1: Si esta triste

DF: Bien chicos, pláticanos qué hacías AI 3

AI 3: Estaba llorando

DF: Muy bien, vamos a seguir con AI 4, haremos lo mismo, cierren sus ojos niños y

AI 4 elige un número

AI 4: La 2 maestra (la imagen era la emoción de miedo)

DF: ¿Estás lista?

AI 4: Si

DF: Niños abran sus ojos

La alumna hizo expresión de asustada, colocó sus manos en la boca como si se comiera las uñas y sus ojos los movía de un lado para otro.

DF: ¿Ya supieron de qué emoción se trata?

AI 2: Esta asustada

AI 3: Es el miedo maestra

DF: Muy bien chicos, han participado y lo han hecho muy bien, hay que darnos un aplauso. (los alumnos aplaudieron) (DTD.2021)

En esta actividad solamente una alumna se quedó sin participar esto debido a que perdió la conexión de internet.

Con esta actividad trabajé la expresión, como menciona Giménez et al. (2013): La

expresión de emociones mediante la cara, el cuerpo y las posturas resulta un aspecto importante para poner de manifiesto adecuadamente nuestros sentimientos y estado de ánimo. La expresión correcta ayuda a que los demás puedan interpretar adecuadamente cómo estamos (p.48). Por lo antes mencionado la actividad les permitió a los alumnos identificar mediante la expresión facial la emoción que les había tocado en el juego.

A manera de cierre se cuestionó a los alumnos:

DF: ¿Cómo se sintieron hoy en la clase niños?

Al 1: Muy bien maestra

Al 4: Bien

DF: Me da gusto ¿les gustaron las actividades?

Al 2: Si

Al 1: Si maestra a mí me gustó mucho jugar

DF: Que bueno y ¿qué aprendieron?

Al 2: Las emociones

DF: Muy bien (DTD.2021)

Los resultados obtenidos no solo los diagnosticué mediante la observación, sino que también empleé una escala estimativa la cual arrojó los siguientes resultados: El 60% son sobresalientes, los alumnos que participaron en la clase reconocen las emociones 4 básicas trabajadas (alegría, tristeza, miedo y enojo), el 60% son sobresalientes pues identifican situaciones que les generan alguna emoción, el 100% de los alumnos respetaron el turno de participación y por último el 80% de los alumnos son sobresalientes al momento de expresar emociones. (Anexo F)

Es importante mencionar que los alumnos que obtuvieron errores son debido a que no se conectan consecutivamente a clases, es por esto que no llevan un seguimiento respecto al tema.

A partir de estos resultados puedo afirmar que conforme se fueron realizando las actividades los alumnos fueron mejorando poco a poco en cuanto a los resultados, sin embargo, pude rescatar que las actividades se pueden aplicar de diferente manera en la cual los alumnos estén más motivados.

Como reflexión considero que esta actividad ayudó a los alumnos a expresar la emoción y con ello a reconocer las emociones con la expresión facial. Además de que me pude dar cuenta que con mayor facilidad los alumnos detectaban las emociones que podían predominar en algunas situaciones que se pudieran presentar en algún momento de su vida y aparte mostraron empatía frente algunas situaciones pues ellos mismos comentaban la manera en la que a ellos les gustaría que las personas fueran empáticas con ellos.

También a partir de los distintos resultados obtenidos de las evaluaciones puedo reflexionar que a través de la construcción y reconstrucción de las actividades pude mejorar aspectos de mi práctica y un avance en los alumnos acerca del reconocimiento y la expresión de las emociones.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En este apartado se enuncian las conclusiones a las cuales llegué después de elaborar este documento, en el cual analicé la forma en que el niño adquiere el conocimiento y la forma de expresar sus emociones, esto durante la intervención docente.

Durante mi formación profesional tuve la oportunidad de realizar distintas jornadas de práctica en diferentes jardines de niños, las cuales me ayudaron a irme familiarizando poco a poco, sin embargo considero que las jornadas de práctica pertenecientes al 7º y 8º semestre me permitieron conocer alumnos de otro contexto y no menos importante a desarrollar nuevas estrategias y adaptarme a la modalidad de intervención que se llevó a cabo durante el ciclo escolar 2020-2021 para llevar a cabo las clases de manera virtual, debido a la pandemia mundial por el COVID 19.

Al diseñar acciones del proceso de enseñanza–aprendizaje para los alumnos me permitió identificar de acerca cuales eran las oportunidades de mejora del grupo, por lo cual las actividades fueron diseñadas para mejorar éstas, además, fue relevante el adecuar las actividades ante las situaciones que se viven actualmente, tener presente las dificultades que presentan los alumnos en algún aprendizaje, darle seguimiento, motivarlos y esforzarse para que los alumnos logren tener un aprendizaje significativo.

Con base a la elaboración de este documento me permitió fortalecer de mejor manera algunas capacidades las cuales no utilizaba de manera precisa y concreta como ahora, además de fortalecer mi práctica docente de manera virtual y evidenciar mi desarrollo en la competencia profesional: “Diseña planeaciones didácticas, aplicando sus conocimientos pedagógicos y disciplinares para responder a las necesidades del contexto en el marco del plan y programas de estudio de la educación básica.”

Aunque la manera de conocer el contexto del jardín de niños, al personal que colabora dentro de esta institución, los alumnos y los padres de familia no fue de

manera presencial, se pudieron observar durante algunas videollamadas características del entorno en donde se desenvuelven los alumnos, los dispositivos móviles con los que cuentan para las sesiones de clase, el apoyo de los padres, la socialización que van formando los alumnos, entre otros, lo cual nos lleva a darnos cuenta de la importancia que tiene el considerar estos u otros aspectos para la práctica y la experiencia docente.

Luego de observar y aplicar instrumentos para la elaboración del diagnóstico en cada uno de los campos formativos, se pudo identificar la problemática de los alumnos pertenecientes al 2° C y a partir de esto se diseñaron las actividades que conformarían el plan de acción donde se propuso cubrir la oportunidad de mejora a través de mi intervención docente; y una vez realizado el diseño, dichas actividades fueron llevadas a la práctica y conforme se iban aplicando me iba percatando de algunos aspectos los cuales me llevaron a redirigir mi actuar en las clases, aplicar nuevas estrategias o incluso a modificar actividades para rediseñarlas, lo cual fue un gran reto para mí, ya que el llevar a cabo una reflexión de mi actuar. No es fácil.

Las descripciones de las actividades fue un aspecto en el cual a lo largo de mi formación he ido ejercitando con el diario de trabajo, sin embargo, lo realizado en este documento me llevó más allá, pues no solo era la descripción si no también la explicación de la actividad, la relevancia y el impacto que esta había tenido en los alumnos y no solo con mi opinión si no sustentar teóricamente y con argumentos que fundamentaban lo que yo expresaba. Acerca de las evaluaciones fue algo complicado el evaluar que el alumno reconociera y expresara las emociones básicas, pues a través de un aparato electrónico es complicado el observar la expresión de los alumnos debido a que pueden surgir problemas con la conexión, entre otras, lo cual fue un reto para mí el poder lograr evaluar las actividades, pero se logró.

Como menciona Malaisi (2020): “A menudo los niños experimentan emociones de las que no pueden hablar porque no conocen las palabras necesarias para expresarlas. Pueden llorar por tristeza o bien por miedo y hasta por enojo, pero si no pueden nombrar o verbalizar sus estados

afectivos, no podrán saber qué es lo que sienten. Difícilmente identificarán las causas de su estado emocional, y menos aún podrán resolver sus problemas o apreciar el para qué de las emociones”. (p.15).

Es por esto que pude llegar a reflexionar acerca de la importancia que tiene el reconocimiento y la expresión de las emociones en los niños, pues fortalece las relaciones interpersonales del alumno.

Finalmente puedo decir que a partir de las reflexiones obtenidas pude darme cuenta acerca de mi intervención y detectar elementos que tenían oportunidad de mejora, poner en práctica diferentes estrategias para tener mayores logros tanto en mi práctica profesional como en el aprendizaje de los alumnos y que con ello me llevará a lograr una transformación que se vería reflejada en los resultados de cada una de las actividades.

Los resultados obtenidos a partir de las actividades pertenecientes al plan de acción que conforma este documento, evidentemente no son que todos los alumnos lograron el reconocer las emociones ante algunas situaciones de la vida o la expresión de estas, esto debido a que la manera en la que se está trabajando en la actualidad no permite que todos los alumnos tomen las clases correspondientes, sin embargo, puedo decir que los alumnos que trabajaron constantemente tuvieron mejores resultados al final de mi intervención pues lograron el aprendizaje esperado.

A través de la experiencia que fui adquiriendo en la práctica comprendí la importancia y el gran impacto que tiene el contexto en el que el niño se desenvuelve y además el acercar al niño a la realidad, pues con algunas de las actividades aplicadas los niños relacionaban experiencias que ellos ya habían vivido con los ejemplos que se les otorgaban.

Además, comprendí los retos a los que nos enfrentamos dentro de la labor docente pues implica más que ir a dar una clase, intervienen aspectos sociales, culturales, económicos, laborales, etc. Durante este ciclo escolar se vio más

reflejado el aspecto de carácter económico y laborales, pues debido a nuestra nueva modalidad de vida algunos alumnos no tomaban las clases ya sea por falta de algún dispositivo móvil, conexión a internet o por asuntos laborales de los padres de familia. Esto me lleva a crear una gran reflexión acerca de las estrategias a distancia que se pueden implementar, las habilidades, destrezas, capacidades e intereses que como docente puedes otorgarles a los alumnos para llevar una mejora continua que me permitan ser un docente competente y con ello poder crear un cambio pese a las circunstancias que se puedan presentar.

Para finalizar con mis conclusiones, a través de mi experiencia adquirida con la elaboración de este documento, algunas de las recomendaciones que haría en los aspectos del reconocimiento y expresión de las emociones, así como también el trabajo a distancia son:

- Considerar el contexto para analizar los recursos que están al alcance de los alumnos, como proveedor de experiencias y aprendizajes.
- Diseñar las actividades con base a las necesidades e intereses del grupo.
- Crear ambientes de aprendizaje que propicien la atención del alumno.
- Utilizar el juego como estrategia para el desarrollo integral de los alumnos.
- Abordar las habilidades emocionales para fortalecer las relaciones interpersonales de los alumnos.
- Diseñar actividades innovadoras.
- Realizar adecuaciones curriculares y mejoras continuas para el desarrollo de las actividades, la intervención docente, materiales, espacios, entre otros.
- Crear motivación en los alumnos para la realización de las actividades.
- Fomentar la empatía tanto en los alumnos como en nuestra formación docente.

"El juego es la expresión más auténtica y el medio de aprendizaje más efectivo del niño"

Jean Piaget

BIBLIOGRAFÍA

- Ander-Egg, E. (2005). Como elaborar un proyecto. Guía para diseñar proyectos sociales y culturales. Buenos Aires: Editorial LUMEN/HVM ANITAS. 18^a edición.
- Aymerich, L. (2012). Los juegos en entornos virtuales como herramientas de aprendizaje: Estudio de la respuesta emocional de los participantes. Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación, 183–197. https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2012/168363/sphpub_a2012n12p183.pdf
- Barraza, A. (2010). *Elaboración de propuestas de intervención educativa* (primera edición). Universidad pedagógica de Durango.
- Barriga, F. (2006). Enseñanza situada: vínculo entre la escuela y la vida. McCRAW-HILL.
- Blanco, M. E. (2014). Inteligencia emocional y convivencia. Convives (6). Recuperado de: <https://es.calameo.com/read/003231554433e8265ce13>
- Chías, M. y Zurita, J. (2009). Emocionarte con los niños: el arte de acompañar a los niños en su emoción. Recuperado de: <http://biblioteca.unir.net/documento/emocionarte-con-los-ninos-el-arte-de-acompañar-a-los-ninos-en-su-emocion-2a-ed/FETCH-LOGICAL-e456-1220c13e4f886o7a4c6e7f25c68bf9e9cb4f5a46776c33fa2ff52c6bde2243503>
- Fierro, C., Fortoul, B & Rosas, L (1999). Transformando la Práctica Docente. Una Propuesta Basada en la Investigación Acción. México: Paidós.
- Forneiro, M. (2008). Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar. Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar, 49–70.

- Guerriero, S., Sarcina, A., & Hermanus, C. (2020, 3 agosto). Líderes en situaciones de crisis que reimaginan el futuro. UNESCO. <https://en.unesco.org/sites/default/files/wtd-2020-concept-note-es.pdf>
<https://rieoei.org/historico/documentos/rie47a03.pdf>
- INEGI (2012) datos. Recuperado de: <http://gaia.inegi.org.mx/scince2/viewer.htm>
- Malaisi, L. J. (2020). Mis emociones y habilidades en la escuela. Buenos Aires: Paidós.
- Marí, R. (2007). Propuesta de un modelo de diagnóstico en educación, 611, 615, 616. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2582783.pdf>
- S.E.P. (2017). Aprendizajes clave para la educación integral (Primera edición ed.). SEP.

INDICE DE ANEXOS

ANEXO A: Ubicación del Jardín de Niños

ANEXO B: Infraestructura del Jardín de Niños

ANEXO C: Actividad 1: ¡Conociendo las emociones!

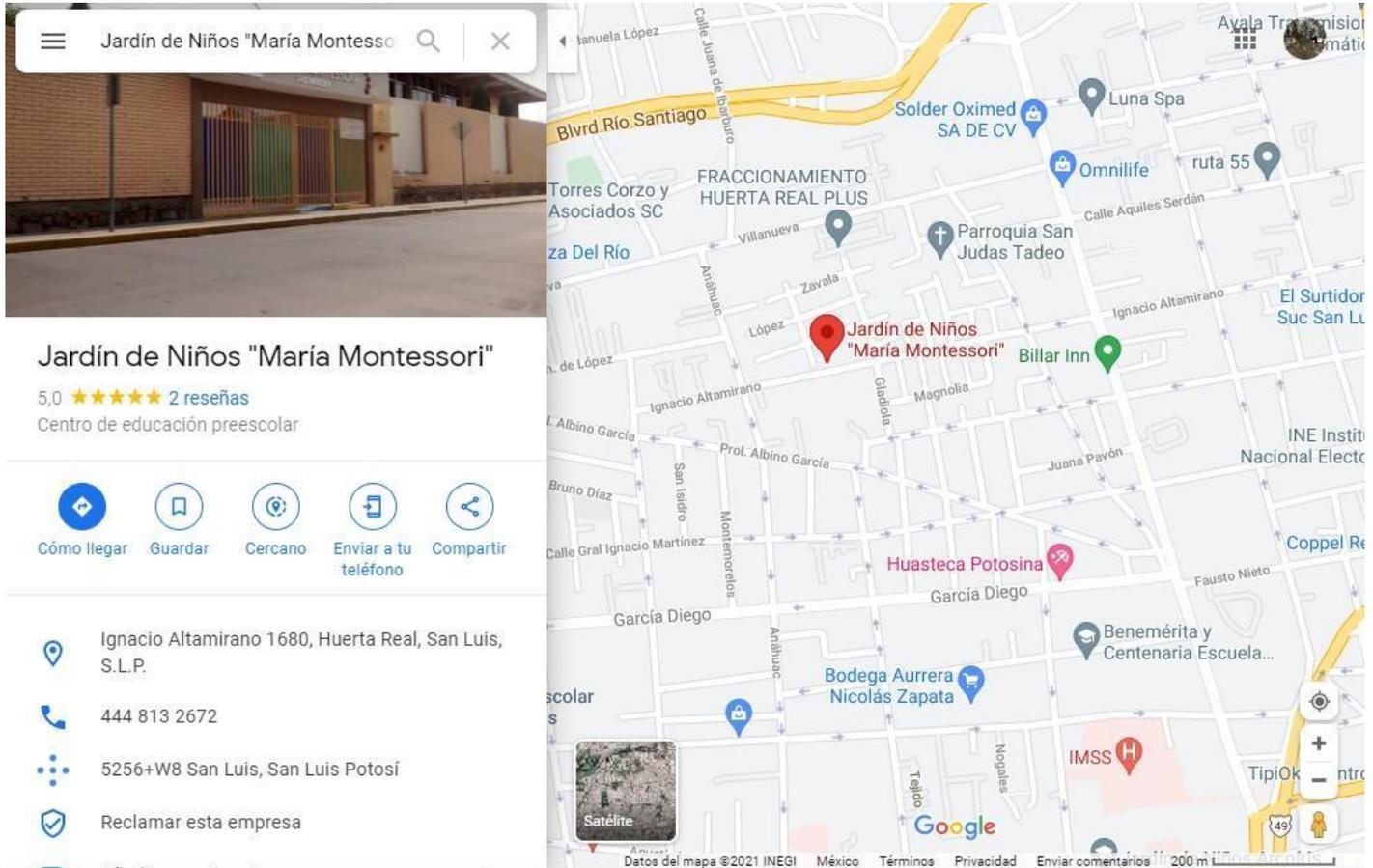
ANEXO D: Actividad 2: ¿Cómo me sentiría?

ANEXO E: Actividad 3: ¡Platicando y buscando una solución!

ANEXO F: Actividad 4: Expresando ando

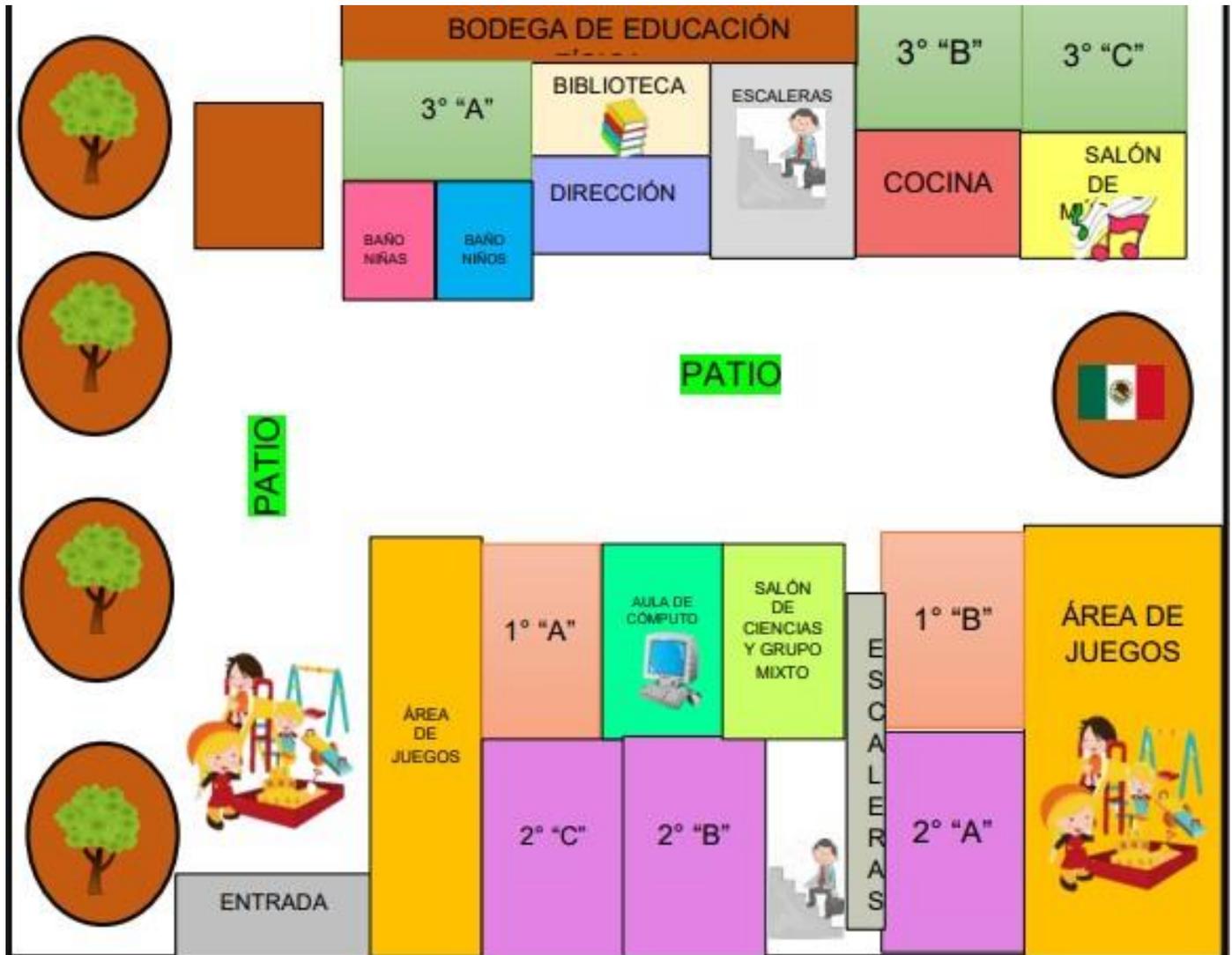
ANEXOS

ANEXO A: Ubicación del Jardín de Niños



Fuente: Google Maps

ANEXO B: Infraestructura del Jardín de Niños



Fuente: Lisset Vaquera

ANEXO C: Actividad 1: Conociendo mis emociones



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

OCTAVO SEMESTRE. GRUPO "A"



JARDÍN DE NIÑOS: María Montessori

EDUCADORA FRENTE A GRUPO: Ma. Del Rosario Cabriaes H.

GRADO Y GRUPO: 2° "C"

EDUCADORA EN FORMACIÓN: Andrea Montserrat Flores Huerta

FECHA DE APLICACION: 05 de Marzo del 2021
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡Conociendo las emociones!
CAMPO DE FORMACION ACADEMICA: Educación Socioemocional
ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Autorregulación
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Expresión de las emociones
APRENDIZAJE ESPERADO: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
PROPÓSITO: Reconoce la alegría, la tristeza, el miedo y el enojo.
DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA
<p style="text-align: center;"><u>INICIO</u></p> <p>Se les pedirá a los alumnos que durante todas las sesiones de meet mantengan su cámara encendida y su micrófono apagado, en caso de que este se ocupe se pedirá activarlo, pero respetando el turno de participación. También será necesario que se encuentren en un espacio cómodo y donde puedan realizar las actividades.</p> <p>Para comenzar se les preguntará a los alumnos ¿ustedes saben identificar cuando se sienten tristes, enojados o alegres? Posteriormente se les mostrará a los alumnos un vídeo del cuento "el monstruo de colores" en el cual se presentan cada una de las 5 emociones básicas y las cuáles se van a trabajar. https://www.youtube.com/watch?v=hRdqGcrwxj8</p>
<p style="text-align: center;"><u>DESARROLLO</u></p> <p>Después de ver el vídeo se cuestionará a los alumnos: ¿Qué emociones vieron en el cuento? ¿De qué color era la alegría? ¿De qué color era el enojo? ¿Y la tristeza?</p> <p>Posteriormente se hará un crucigrama en el cual los alumnos deberán identificar de acuerdo al cuento que emoción representa el monstruo que se presentará como imagen dentro de la actividad. https://es.educaplay.com/juego/8346994-emociones.html</p>

CIERRE

Posteriormente se aplicará un test con un límite de tiempo en donde los alumnos con base a la imagen que se presenta deberán reconocer la emoción que se presenta.

https://es.educaplay.com/juego/8541597-emociones_2.html

TIEMPO: 20 minutos	ESPACIO: Hogar	ORGANIZACIÓN DE GRUPO: Alumnos que se conecten en clase	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none">• Internet• Dispositivo móvil
AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Virtual		ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE: Juego virtual	

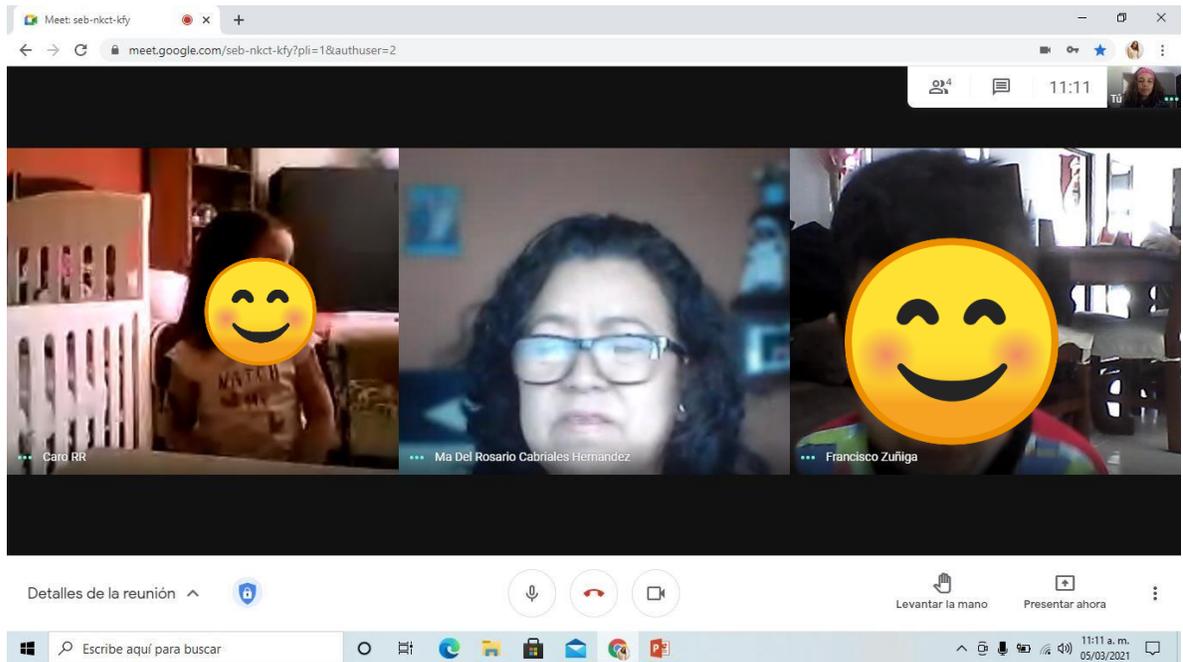
OBSERVACION:

Esta actividad principalmente se realizó haciendo uso del modelo educativo 2017 “Aprendizajes clave para la educación integral; SEP, 2017” donde el aprendizaje esperado se encuentra plasmado en este documento oficial.

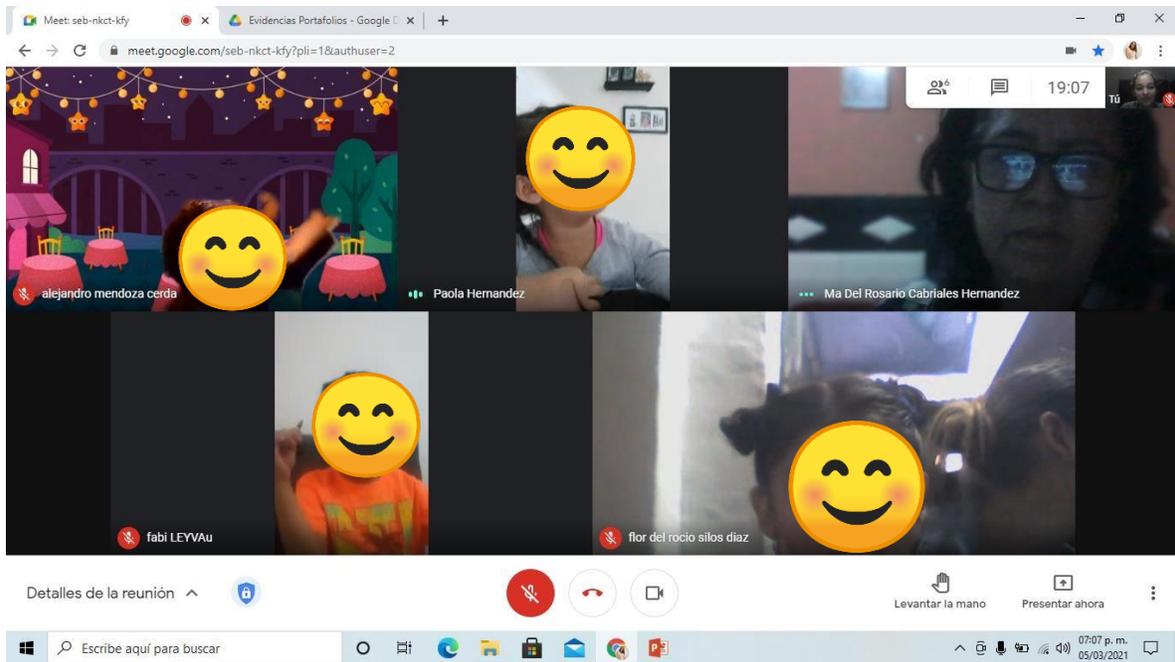
Planeación de la Actividad 1.



Decoración de la habitación adaptada para la realización de clases.



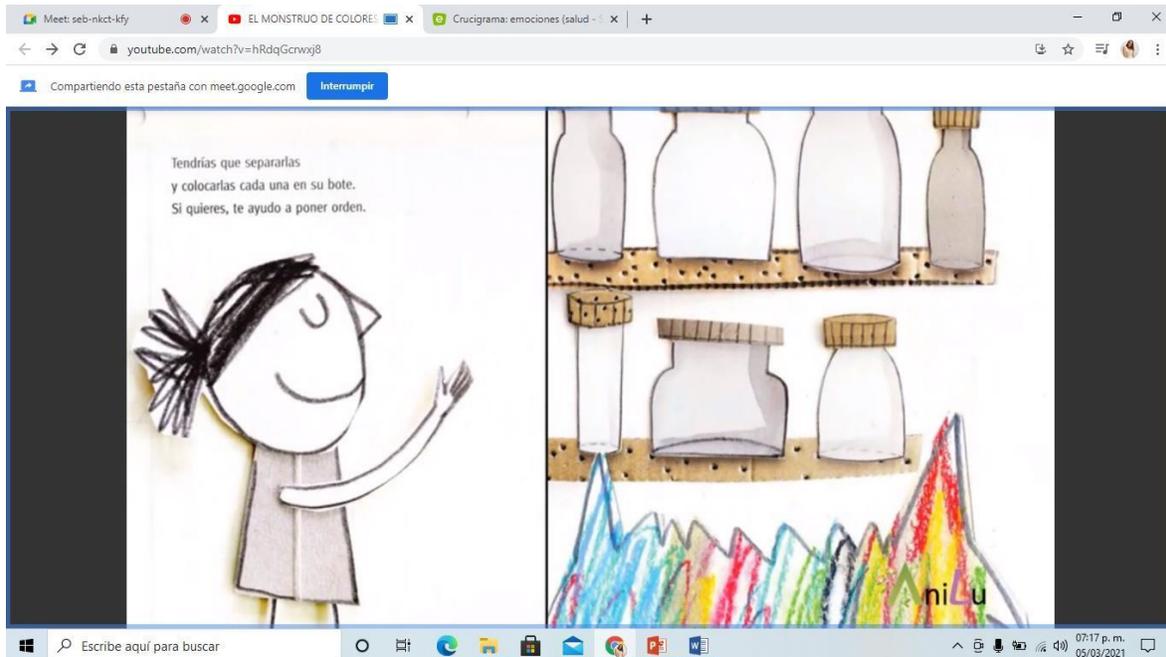
Alumnos conectados en clase en la sesión de Meet.



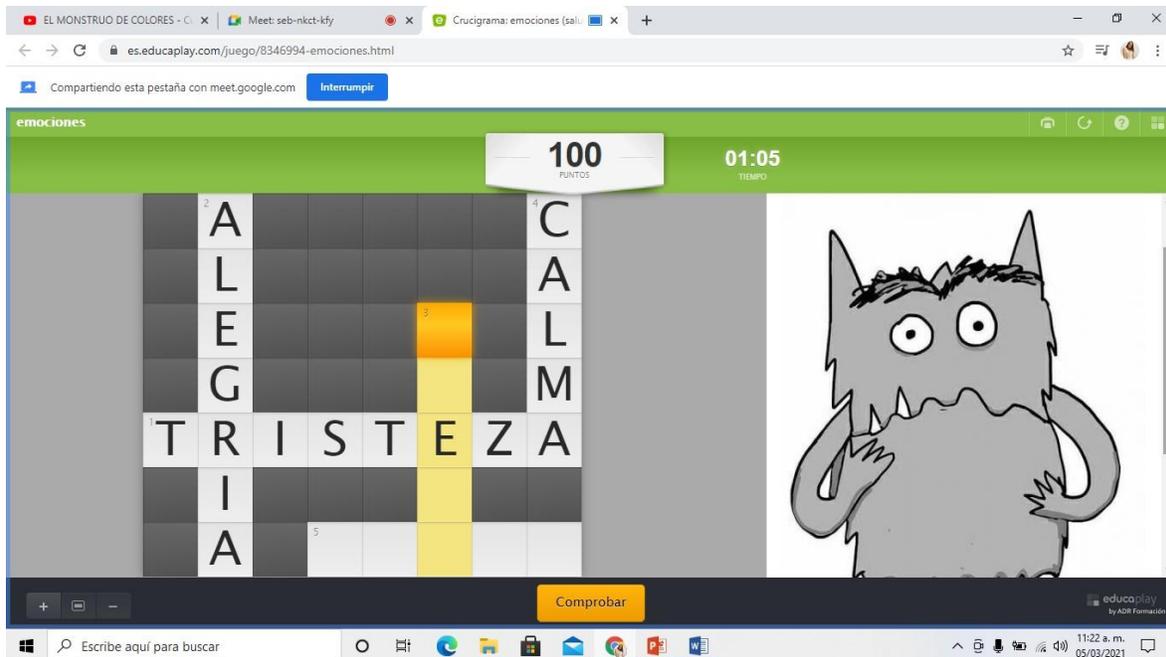
Alumnos conectados en clase en la sesión Meet.



Cuento "El monstruo de colores" utilizado en clase.



Cuento “El monstruo de colores” utilizado en clase.



Juego virtual de crucigrama realizado en clase acerca de las emociones vistas en el cuento de “el monstruo de colores”.



emociones 2
¿Qué emoción muestra la fotografía?

- Enojo
- Tristeza
- Miedo
- Alegría

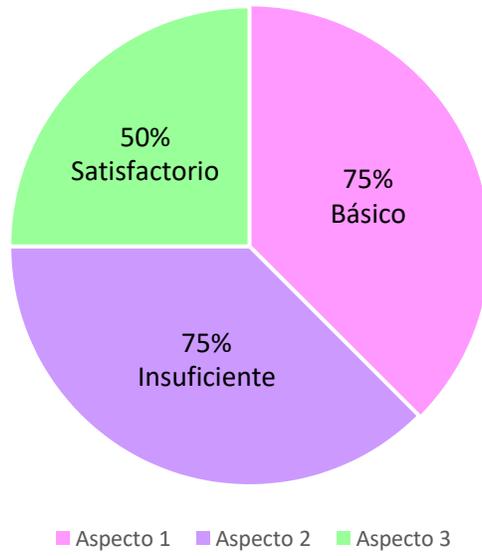


Juego virtual del reconocimiento de las emociones acercando al niño a la vida real.

Escala Estimativa												
Niveles de desempeño: 4) Sobresaliente 3) Satisfactorio 2) Básico 1) Insuficiente												
Alumno	Reconoce 4 emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo)				Menciona situaciones que le generan alguna de estas emociones				Respeta su turno de participación			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alumno 1(Daniela)			X				X			X		
Alumno 2 (María José)			X					X		X		
Alumno 3 (Emilio)				X				X			X	
Alumno 4 (Dylan)			X					X			X	

Instrumento de evaluación de la actividad 1.

Actividad 1 ¡Conociendo las emociones!



Gráfica de resultados de la actividad 1.

ANEXO D: Actividad 2: ¿Cómo me sentiría?



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

OCTAVO SEMESTRE. GRUPO "A"



JARDÍN DE NIÑOS: María Montessori

EDUCADORA FRENTE A GRUPO: Ma. Del Rosario Cabriales H.

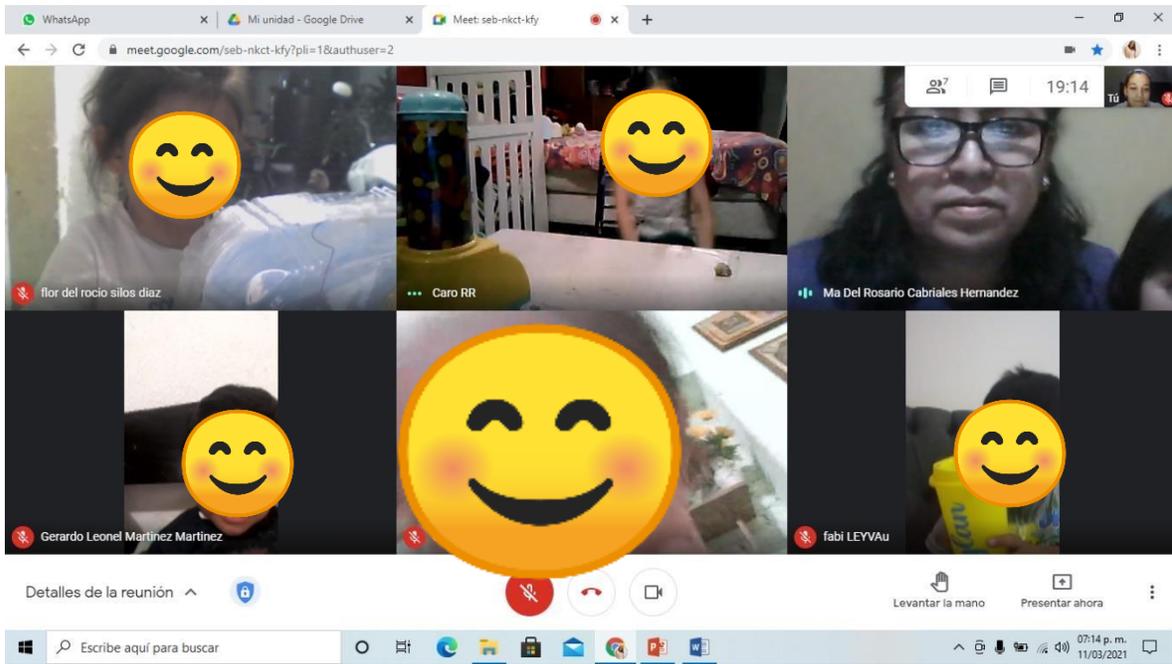
GRADO Y GRUPO: 2° "C"

EDUCADORA EN FORMACIÓN: Andrea Montserrat Flores Huerta

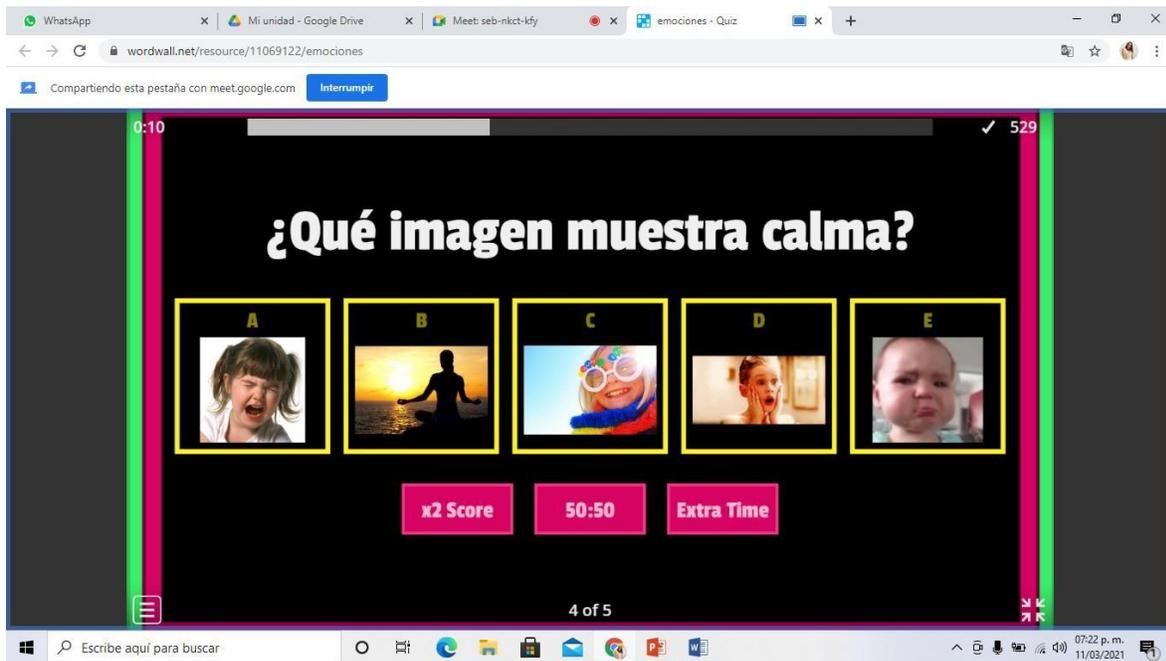
FECHA DE APLICACION: 11 de Marzo del 2021			
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿Cómo me sentiría?			
CAMPO DE FORMACION ACADEMICA: Educación Socioemocional			
ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Autorregulación			
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Expresión de las emociones			
APRENDIZAJE ESPERADO: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.			
PROPOSITO: Reconoce la alegría, la tristeza, el miedo y el enojo.			
DESCRIPCIÓN DE LA SITUACIÓN DIDÁCTICA			
<u>INICIO</u>			
Se comenzará haciendo una retroalimentación acerca de las emociones vistas con anterioridad, por lo cual se realizará el siguiente quiz https://wordwall.net/resource/11069122 En este quiz los alumnos responderán según la pregunta considerando el turno de participación.			
<u>DESARROLLO</u>			
Posteriormente se realizará un juego de una ruleta del monstruo de colores con la cual los alumnos deberán identificar la emoción que predomina según la situación que se presenta en la actividad.			
<u>CIERRE</u>			
Se realizará un juego de relacionar columnas en donde se expondrá una situación de la vida real y los alumnos deberán reconocer la emoción que predomina y unirlo con la imagen de la emoción correcta. https://es.educaplay.com/juego/8605685-emociones.html			
TIEMPO: 20 minutos	ESPACIO: Hogar	ORGANIZACIÓN DE GRUPO: Alumnos que se conecten en clase	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none">• Internet• Dispositivo móvil

AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Virtual	ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE: Juego virtual
OBSERVACION: Esta actividad principalmente se realizó haciendo uso del modelo educativo 2017 “Aprendizajes clave para la educación integral; SEP, 2017” donde el aprendizaje esperado se encuentra plasmado en este documento oficial.	

Planeación de la Actividad 2.



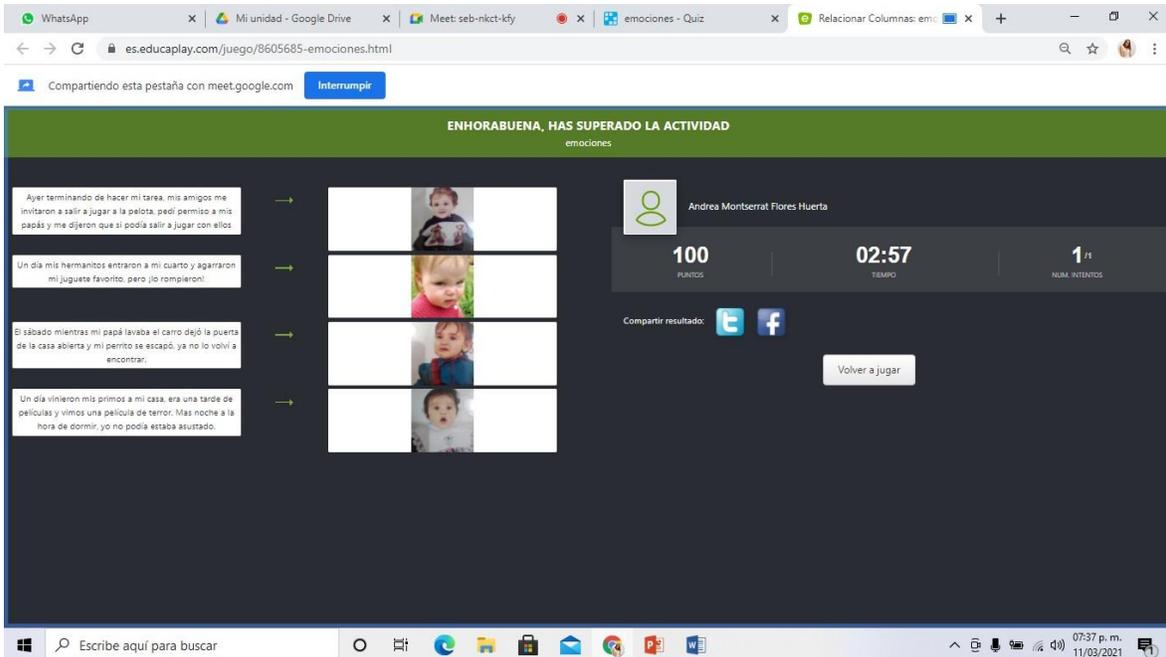
Alumnos conectados en clase en la sesión Meet.



Juego virtual utilizado en clase para el reconocimiento de emociones.



Ruleta del monstruo de colores utilizada como juego virtual.



Juego virtual con situaciones e imágenes acercando al alumno a la vida real.

Escala Estimativa																
Niveles de desempeño: 4) Sobresaliente 3) Satisfactorio 2) Básico 1) Insuficiente																
Alumno	Reconoce 4 emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo)				Menciona situaciones que le generan alguna de estas emociones				Respeta su turno de participación				Expresa lo que siente durante las actividades			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alumno 1 (Daniela)		x				x			x					x		
Alumno 2 (Sofía)		x					x		x							x
Alumno 3 (Gerardo)		x				x			x					x		
Alumno 4 (Dylan)		x				x				x						x

Instrumento de evaluación de la actividad 2.



Gráfica de resultados de la actividad 2.

ANEXO E: Actividad 3: ¡Platicando y buscando una solución!



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

OCTAVO SEMESTRE. GRUPO "A"



JARDÍN DE NIÑOS: María Montessori

EDUCADORA FRENTE A GRUPO: Ma. Del Rosario Cabriales H.

GRADO Y GRUPO: 2° "C"

EDUCADORA EN FORMACIÓN: Andrea Montserrat Flores Huerta

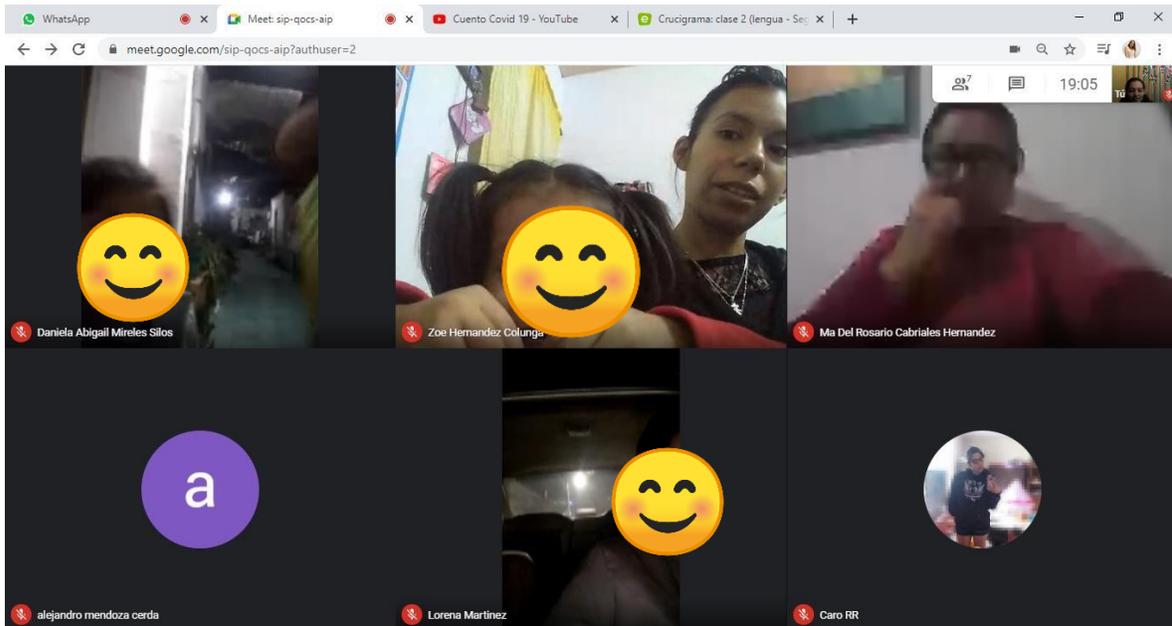
FECHA DE APLICACION: 18 de Marzo del 2021
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¡Platicando y buscando una solución!
CAMPO DE FORMACION ACADÉMICA: Educación Socioemocional
ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Autorregulación
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Expresión de las emociones
APRENDIZAJE ESPERADO: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
PROPOSITO: Reconoce la alegría, la tristeza, el miedo y el enojo.
DESCRIPCION DE LA SITUACION DIDACTICA
INICIO Se comenzará viendo el video de lan https://www.youtube.com/watch?v=OHma93eZiBY Después se realizarán algunas preguntas a los alumnos: ¿Qué quería hacer lan? ¿Cómo se comportaban con él sus demás compañeros? ¿Cómo creen que se sentía lan? ¿Juntarías a jugar a lan contigo y con tus amigos? ¿Qué hubieras hecho tú para que lan no se sintiera mal? Si tú fueras lan ¿Qué hubieras sentido si tus compañeros fueran así contigo? ¿Qué otra solución podrías hacer para resolver el problema de lan?
DESARROLLO Posteriormente se jugará "platicando mi experiencia" el juego consiste en que la docente en formación proyectará un juego virtual el cual consiste en que los alumnos elegirán el número de una de las cartas y de acuerdo a la emoción que salga deberán platicar una experiencia en donde hayan manifestado esa emoción. https://wordwall.net/resource/11149981 Si en las cartas sale tristeza, enojo y miedo, se pedirá a otro de los alumnos comparta una solución al problema o que acción hubiera hecho para no sentirse de esa manera. Por ejemplo: triste, yo me sentí triste cuando me enfermé del estómago y no podía salir a jugar con mis amigos; una solución para no sentirse triste podría ser que sus papás lo llevarán al doctor para que le dieran medicina y al día siguiente sentirse bien y así poder salir a jugar.

CIERRE

Se hará uso de un títere el cual compartirá anécdotas en las cuales los alumnos deberán identificar que emoción sentiría en ese momento el títere y que hubieran hecho los alumnos para que el títere no se sintiera de esa manera o como lo hubieran ayudado.

TIEMPO: 20 minutos	ESPACIO: Hogar	ORGANIZACIÓN DE GRUPO: Alumnos que se conecten en clase	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none">• Internet• Dispositivo móvil• Títere
AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Virtual		ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE: Juego virtual	
OBSERVACION: Esta actividad principalmente se realizó haciendo uso del modelo educativo 2017 “Aprendizajes clave para la educación integral; SEP, 2017” donde el aprendizaje esperado se encuentra plasmado en este documento oficial.			

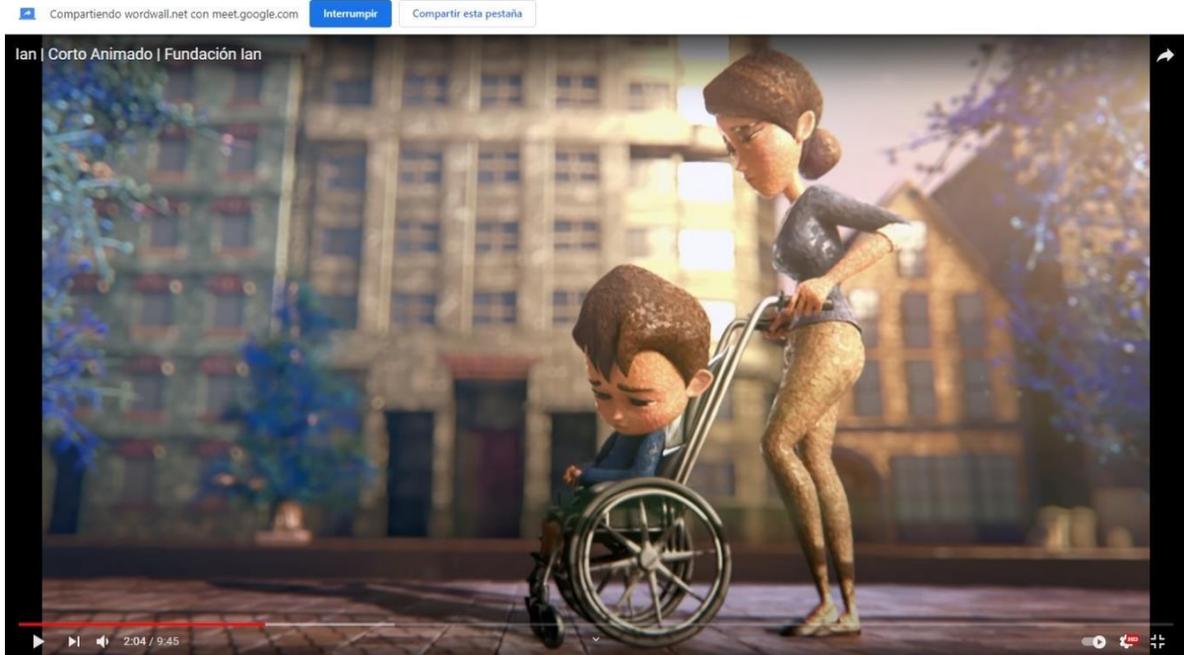
Planeación actividad 3.



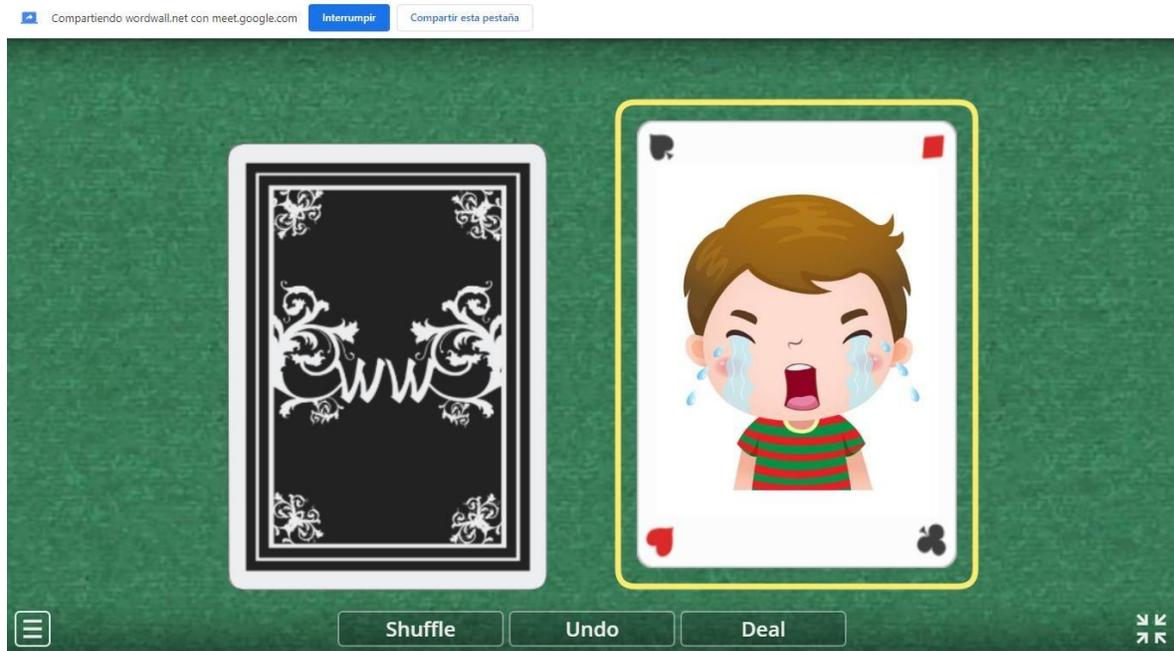
Alumnos conectados en clase en la sesión Meet.



Biblioteca virtual utilizada como motivación.



Video de Ian utilizado en clase para fomentar la empatía.



Juego virtual de cartas para comentar alguna anécdota según la emoción.

Escala Estimativa																
Niveles de desempeño: 4) Sobresaliente 3) Satisfactorio 2) Básico 1) Insuficiente																
Alumno	Reconoce 4 emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo)				Identifica situaciones que le generan alguna de estas emociones				Respeta su turno de participación				Expresa emociones durante las actividades			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alumno 1 (Alex)	x				x				x					x		
Alumno 2 (Daniela)	x				x				x						x	
Alumno 3 (Gerardo)		x			x				x						x	
Alumno 4 (Zoé)			x		x				x							x
Alumno 5 (Sofía)	x				x				x						x	

Instrumento de evaluación actividad 3.



Gráfica de resultados actividad 3.

ANEXO F: Actividad 4: Expresando ando



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

OCTAVO SEMESTRE. GRUPO "A"



JARDÍN DE NIÑOS: María Montessori

EDUCADORA FRENTE A GRUPO: Ma. Del Rosario Cabrales H.

GRADO Y GRUPO: 2° "C"

EDUCADORA EN FORMACIÓN: Andrea Montserrat Flores Huerta

FECHA DE APLICACION: 19 de Marzo 2021
NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Expresando ando
CAMPO DE FORMACION ACADEMICA: Educación Socioemocional
ORGANIZADOR CURRICULAR 1: Autorregulación
ORGANIZADOR CURRICULAR 2: Expresión de las emociones
APRENDIZAJE ESPERADO: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
PROÓSITO: Reconoce la alegría, la tristeza, el miedo y el enojo.
DESCRIPCIÓN DE LA SITUACION DIDACTICA
<u>INICIO</u> Se realizará un juego virtual en el cual se mostrará una imagen referente a una emoción y se darán dos opciones en las cuales una de ellas mostrará empatía y la otra no, al momento de elegir la respuesta correcta se irán acumulando puntos, la participación de los alumnos será de manera aleatoria. https://wordwall.net/resource/10236075/empat%C3%ADa
<u>DESARROLLO</u> Se realizará un juego con el cual se pedirá a los alumnos tener su micrófono apagado y su cámara encendida pero se les dará la consigna que si no es su turno de participar deberán mantener sus ojos cerrados en lo que se le muestra la carta al compañero que nos hará su demostración, se elegirá a un alumno de manera aleatoria y se le mostrará una carta de manera al azar con una emoción con la cual deberá expresar alguna acción en donde predomine esa emoción pero haciéndolo con mímica. https://wordwall.net/resource/11149981/platicando-de-la-emocion

CIERRE

Se cuestionará a los alumnos:

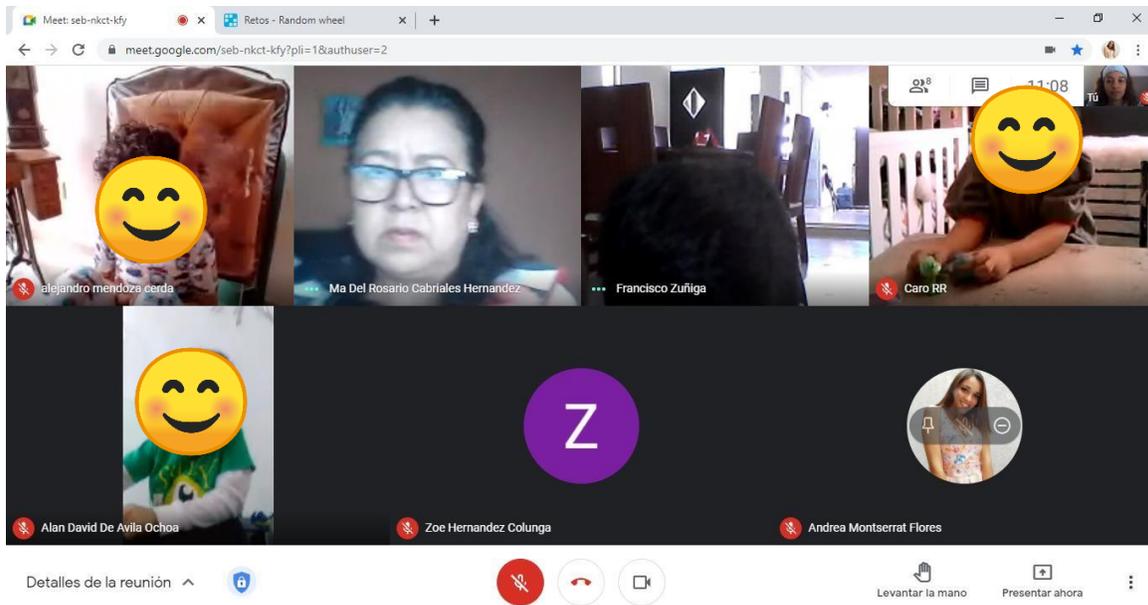
¿Cómo se sintieron en la clase?

¿Les gustaron las actividades?

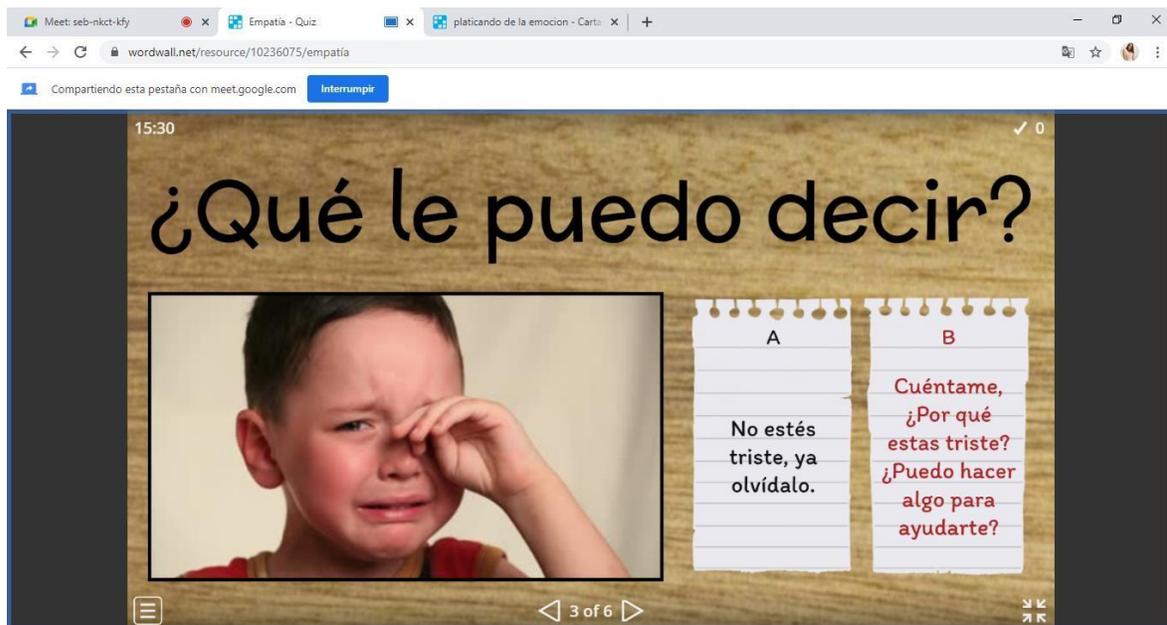
¿Qué aprendieron?

TIEMPO: 20 minutos	ESPACIO: Hogar	ORGANIZACIÓN DE GRUPO: Alumnos que se conecten en clase	MATERIAL: <ul style="list-style-type: none">• Internet• Dispositivo móvil
AMBIENTE DE APRENDIZAJE: Virtual		ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE: Juego virtual	
OBSERVACION: Esta actividad principalmente se realizó haciendo uso del modelo educativo 2017 “Aprendizajes clave para la educación integral; SEP, 2017” donde el aprendizaje esperado se encuentra plasmado en este documento oficial.			

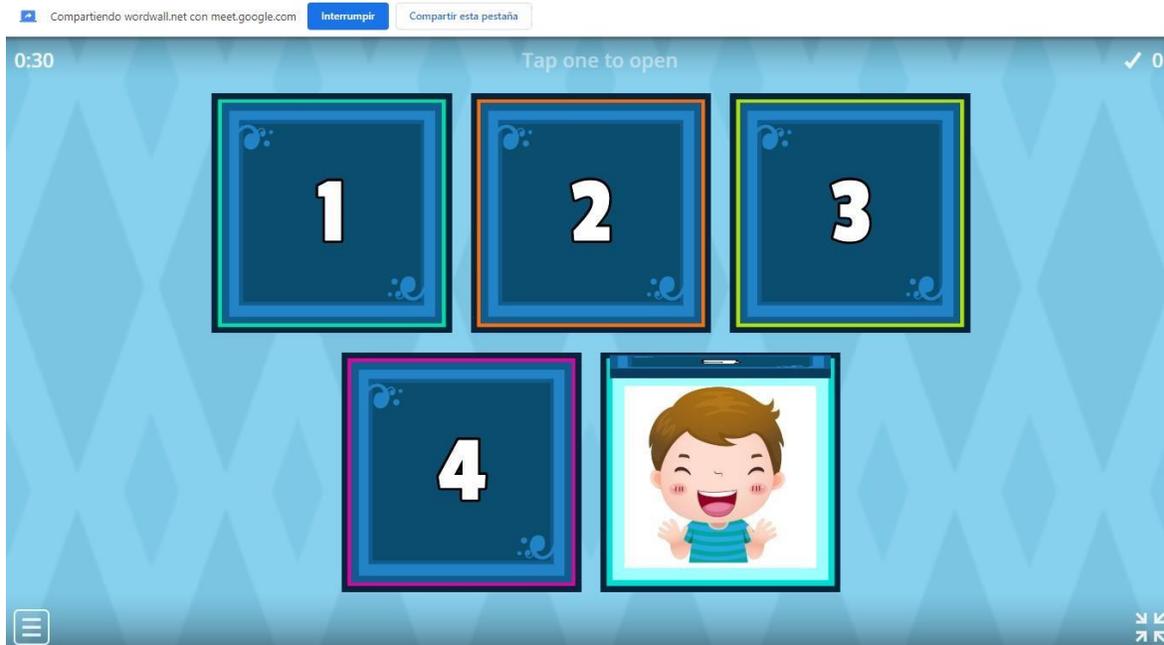
Planeación actividad 4.



Alumnos conectados en clase en la sesión Meet.



Juego virtual utilizado para trabajar la empatía.

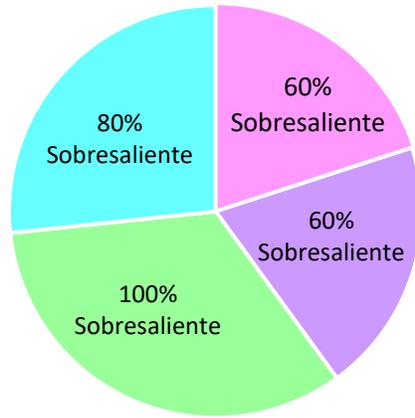


Juego virtual para la expresión de emociones mediante mímica.

Escala Estimativa																
Niveles de desempeño: 4) Sobresaliente 3) Satisfactorio 2) Básico 1) Insuficiente																
Alumno	Reconoce 4 emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo)				Identifica situaciones que le generan alguna de estas emociones				Respeta su turno de participación				Expresa emociones durante las actividades			
	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1
Alumno 1(Alex)	x				x				x				x			
Alumno 2 (Sofía)	x				x				x				x			
Alumno 3 (Emilio)			x				x		x				x			
Alumno 4 (Daniela)	x				x				x				x			
Alumno 5 (Alan)			x				x		x						x	

Instrumento de evaluación actividad 4.

Actividad 3 Expresando ando



Gráfica de resultados de la actividad 4.