



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

TITULO: El Juego Como Estrategía De Aprendizaje Para Desarrollar Habilidades Socioemocionales En Un Grupo De 1° Año

AUTOR: Diana Marlene Gallardo Cabrera

FECHA: 07/26/2023

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje Autorregulado, Educación Emocional, Práctica Profesional, Preescolar, Metodología De Enseñanza.

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL 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

2019



2023

“El juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar habilidades socioemocionales en un Grupo de 1° año”

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

Presenta:

C. Diana Marlene Gallardo Cabrera

Asesora:

Dra. María Susana Moreno Grimaldo

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P

JULIO 2023



**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 Diana Marlene Gallardo Cabrera autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la utilización de la obra Titulada:

El juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar habilidades socioemocionales en un grupo de 1° año

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales para obtener el Título en Licenciatura en Educación Preescolar

en la generación 2019-2023 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 12 días del mes de Julio de 2023.

ATENTAMENTE.

Diana Marlene Gallardo Cabrera

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



POTOSÍ
PARA LOS POTOSINOS
GOBIERNO DEL ESTADO 2021-2027

SEER
SISTEMA EDUCATIVO
ESTATAL REGULAR



BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ

BECENE-SA-DSE.RT-PO-01-05

Revisión 1

Administrativa

Dictamen Aprobatorio del
Documento Recepcional

San Luis Potosí, S.L.P.; a 04 de Julio del 2023

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. GALLARDO CABRERA DIANA MARLENE

De la Generación: 2019 - 2023

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de: Informe de Prácticas Profesionales.

Titulado:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES EN UN GRUPO DE 1.º AÑO

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 COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES
MEDINA,



DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTRA. LETICIA CAMACHO ZAVALA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

DRA. MARÍA SUSANA MORENO GRIMALDO

Agradecimientos

Estoy contenta por mis logros, por cada pequeño paso que doy día a día los cuales me llevan a cumplir mis metas. Una de ellas es concluir mi trayectoria por mi alma mater en mi formación como Licenciada en Educación Preescolar, gracias BECENE por brindarme las herramientas necesarias, por cada uno de mis maestros que fueron parte de mi formación, los cuales me vieron crecer, aprender y ahora enseñar, gracias por sus conocimientos, su apoyo infinito y sus consejos llenos de sabiduría. Especialmente agradezco a mi asesora Dra. Susana Moreno quien sostuvo mi mano durante este proceso tan importante, confiando en mí y motivándome para salir adelante a pesar de los tropiezos y adversidades, me llevo en el corazón sus grandes consejos, su amabilidad, sus valiosos conocimientos, la entrega y compromiso para que hoy uno de mis sueños se haga realidad.

También agradezco a mis padres Diana y Manuel por creer en mí, apoyándome en cada uno de mis proyectos de vida y hacerme saber que están orgullosos. A mis abuelos Juan y María quienes cuidan cada uno de mis pasos con amor, constancia y sabiduría. A mis hermanos Juan y Sofía, quienes me motivan a ser su ejemplo demostrándoles que no importa cual difícil sea el camino el resultado valdrá la pena.

La persona más importante en mi vida es mi hijo Matías, a quien le agradezco su paciencia; por las ausencias que he tenido, por su amor, entusiasmo y motivación que me da cada día diciéndome "Tú puedes mami", te prometo mi niño que este es el comienzo de muchos otros triunfos que celebraremos juntos.

A mis amigas quienes estuvieron siempre junto a mí para cuando más lo necesite, por motivarme e impulsarme para seguir triunfando, pero también para aceptar las equivocaciones que se presentan. Les deseo la mejor de la suerte en su vida y en el camino de la docencia, sean las mejores educadoras, llenen el corazón de cada alumno haciéndolos sentir especiales, así como lo hicieron conmigo en estos cuatro años.

Al amor de mi vida, quien sin planearlo hizo que mi estancia en la escuela fuera maravillosa, quien llego en el momento justo para hacerme creer en mí, en lo que soy capaz, gracias por siempre estar orgulloso de mi, por cobijarme con palabras de sabiduría; algunas fueron duras, pero siempre llevándome a la realidad. Sea cual sea el camino que nos haga tomar la vida siempre estaré agradecida por haberte conocido.

Gracias a la vida por permitirme llegar hasta aquí, ahora volteo hacia atrás observando cada una de mis victorias, caídas, esfuerzos, intentos y ganas de salir adelante, sin duda este es uno de los momentos más felices de mi vida, donde puedo concluir que: no importa que tan pequeño sean tus pasos, lo importante es nunca rendirte para llegar lejos.

Con cariño Marlene.

ÍNDICE

Contenido

| | |
|---|-----|
| I.INTRODUCCIÓN | 4 |
| II. PLAN DE ACCIÓN | 10 |
| 2.1 Descripción del problema..... | 10 |
| 2.2 Propósito | 11 |
| 2.3 Contextualización | 11 |
| 2.4 Diagnóstico Grupal 1° “B” | 17 |
| 2.5 Plan de acción | 28 |
| 2.5.1 Intensión | 28 |
| 2.5.2 Planificación | 29 |
| 2.5.3 Acción | 30 |
| a) Grafica de trabajo | 30 |
| b) Plan de trabajo | 31 |
| c) Plan de Acción..... | 32 |
| 2.5.4 Observación y evaluación | 33 |
| 2.5.6 Reflexión..... | 36 |
| 2.6 Aspectos teóricos | 36 |
| 2.7 Marco metodológico | 55 |
| 2.7.1 Investigación-acción..... | 55 |
| III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA. | 61 |
| 3.1 Análisis del Plan de Acción..... | 61 |
| 3.2 Enfoque curricular | 62 |
| 3.3 Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades | 66 |
| 3.4 Mi experiencia docente en relación a la aplicación de estrategias didácticas para favorecer mediante el juego la autorregulación de emociones y el reconocimiento de las formas de participación en los niños de primer año. | 67 |
| 3.5 Propuesta de mejora..... | 168 |
| IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 172 |
| V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 178 |
| VI. ANEXOS | 184 |

I.INTRODUCCIÓN

El presente documento tiene un carácter analítico-reflexivo, donde se implementó un proceso metodológico, este se ejecutó a través de un **“Plan de Acción”**, en él se plantearon actividades propuestas para atender la necesidad observada en el Grupo de 1° “B”. Para realizar el procedimiento fue necesario utilizar la **“investigación-acción”** como metodología para organizar las situaciones didácticas necesarias para trabajar con los alumnos, de acuerdo a la forma de organización se tuvieron que poner en práctica los siguientes pasos: el plan de acción, la acción, observación de la acción y la reflexión de la misma.

A partir de ejecutar dichos pasos se efectuó la reflexión sobre la práctica docente, con la finalidad de favorecer las habilidades socioemocionales en los alumnos a través de las actividades propuestas en el plan de acción. De acuerdo con la observación y análisis de los resultados que se realizó, brindo la oportunidad de detectar los alcances y logros de manera personal, social y escolar.

Todo esto en función y apoyo del **“Ciclo reflexivo de Smyth”**, el cual permitió plantear los momentos sobre la reflexión de la Práctica Educativa. Este análisis detallado de lo que ocurrió en el Aula Escolar me permitió detectar y enfocarme en los resultados de aprovechamiento y áreas de oportunidad presentes. En las distintas fases del ciclo fui reconociendo mi intervención docente, el planteamiento de las consignas, la organización de los espacios, los tiempos requeridos, materiales adecuados y vinculación con los aprendizajes esperados, entre otros.

El presente Informe de Práctica Profesional se llevó a cabo en el Grupo de 1° “B” del Jardín de niños “Benito Juárez García” durante el ciclo escolar 2022-2023, ubicado en la Calle Ocampo No.100 Colonia San Leonel. El Grupo estaba conformado por 12 alumnos con un rango de edad de 3 a 4 años, cada uno demostraba estilos y ritmos de aprendizaje diversos además de mantener una asistencia regular.

Para trabajar al inicio del ciclo escolar fue necesario aplicar un diagnóstico, el cual fue empleado durante la primera jornada de práctica, se aplicaron diversas actividades con la finalidad de detectar el nivel de conocimientos y habilidades con el que contaba el Grupo. Este fue registrado a través de diversas rúbricas como instrumento de evaluación, permitiendo reconocer lo que se observaba de cada alumno. A partir de los diversos resultados obtenidos en cada campo formativo y área de desarrollo personal y social se logró descubrir que la necesidad principal que requería ser atendida para efectuar el aprendizajes y desarrollo de los alumnos eran en el área de Educación Socioemocional, debido a que es necesario favorecer la autorregulación en los trabajos colaborativos.

Cabe señalar, que hubo cierto interés personal en favorecer esta área, puesto que en el diagnóstico se vio reflejado la ausencia de autorregulación en las actividades que se realizaban en conjunto, los alumnos no tenían comunicación asertiva, era difícil detectar conflictos y manifestar soluciones, reconocer sus emociones, ser conscientes de las normas, reglas y acuerdos que se planteaban en el salón, llevando a ser esta necesidad el punto central para mejorar.

Debido a la situación del Grupo este documento lleva el Título de: ***“El juego como estrategia de aprendizaje para desarrollar habilidades socioemocionales en un Grupo de 1° año”***, es así como se da referencia al área de Educación Socioemocional en el O.C.1 Autorregulación y O.C.2. Reconocimiento de las emociones, los cuales tienen una relevancia importante en ser partícipes del desarrollo de los alumnos, trabajando en ellos se fortalecen las relaciones sociales por medio de la interacción grupal, comunica situaciones en las que siente alegría, enojo, tristeza, seguridad y miedo durante su interacción permitiéndoles generar espacios para detectar conflictos y dialogar sobre soluciones.

En función de la problemática, se realizó un Plan de Acción en el cual se presentan situaciones didácticas las cuales tienen como finalidad favorecer esta área de desarrollo, analizando las oportunidades para beneficiar la autorregulación, se hizo una transversalidad con el Área de Educación Física, esto con la finalidad de implementar juegos como una estrategia de enseñanza que generaran en el

alumno la oportunidad de reconocer su participación, interactuar en las actividades cooperativas, seguir reglas y acuerdos que le ayuden a resolver conflictos trabajando armoniosamente con sus compañeros.

De acuerdo con las ideas señaladas, fue considerado que los alumnos pusieran en práctica sus capacidades y conocimientos para trabajar cooperativamente y que a partir de este trabajo pudieran fortalecer sus competencias emocionales, colaborativas, asumiendo su reconocimiento de participación de acuerdo al seguimiento de reglas y proponer ideas sobre la resolución de conflictos.

Haciendo referencia a lo anterior, se propició el enfoque de desarrollo hacia el área socioemocional, es por ello que se plantearon los siguientes objetivos, para desarrollar las actividades de este documento recepcional:

- Demostrar el beneficio del juego como estrategia de aprendizaje, para fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales en los alumnos de primer año de preescolar.
- Enriquecer las habilidades sobre el trabajo docente a través de la aplicación de juegos, pensando en promover la resolución de conflictos en los trabajos colaborativos mediante la autorregulación de los alumnos.

Conforme a los objetivos planteados, se esperó favorecer las competencias en la práctica docente, de modo que se viera reflejado en el desarrollo de los aprendizajes de los alumnos, siendo este el reflejo de nuestra intervención como docentes en formación.

Durante la Práctica Profesional, se vio reflejado de manera crítica y reflexiva como enriquecer los aprendizajes esperados en función a las necesidad planteada en el Grupo, de esta manera se vio reflejada la **competencia genérica** en cuanto a mi participación: “Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal”, de acuerdo a mi intervención docente fui capaz de planificar juegos que enriquecieran el desarrollo de los alumnos, además de ejecutar mi autonomía para reflexionar sobre la elección, la

intención y el cumplimiento sobre lo planteado en el Plan de Acción. De igual manera, la **competencia profesional** elegida corresponde a: “Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos”, en función de esto se buscó incentivar el desarrollo de los alumnos en sus habilidades socioemocionales a partir de la detección sobre la problemática primordial, aplicando los aprendizajes esperados estipulados en el programa vigente SEP, 2017, para lograr impactar en el alumno de una manera significativa fomentando la autorregulación en los trabajos cooperativos.

En el **capítulo II** se encuentra el **Plan de Acción** en el cual se hace una referencia sobre la problemática detectada a partir del diagnóstico aplicado en la práctica docente, a partir de ello se delimitaron los propósitos para guiar el trabajo sobre la realización de las actividades propuestas en la acción del plan. Dentro de este capítulo podemos observar datos relevantes como la descripción del contexto interno y externo relacionado a partir de las dimensiones de la practica educativa, se pueden observar los resultados obtenidos del diagnóstico de acuerdo a los aprendizajes planteados para conocer los alcances y áreas de mejora de los alumnos al ingresar por primera vez al contexto educativo. Es posible encontrar también los aspectos teóricos que sustentan la temática abordada, el marco metodológico plantea también el proceso que se realizó a través de la investigación-acción y en función a esto la elección de la guía para la reflexión como el ciclo reflexivo de Smyth, la planificación, la observación y evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

En el **capítulo III** se encuentra el **Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora**, podemos observar dentro de este espacio el desarrollo y análisis por medio del ciclo reflexivo de Smyth de las actividades planteadas en el Plan de Acción, siendo este el reflejo del trabajo realizado, se narran con pertinencia los destinos suceso, alcances y argumentos que sustentan el trabajo con los alumnos analizando los resultados obtenidos por medios de la evaluación.

En el **capítulo IV** están ubicadas las **Conclusiones y recomendaciones** donde se mencionan los resultados obtenidos sobre la ejecución de las actividades del Plan de Acción mencionando las habilidades que se favorecieron en cada actividad aplicada, así mismo la oportunidad de ejecutar una propuesta de mejora a través de las reflexiones realizadas tomando conciencia sobre la elección de materiales, la asertividad de los tiempos, la ubicación de los juegos, de igual manera se encuentran las recomendaciones hacia las futuras docentes, para ser tomadas en cuenta en su práctica a partir de las experiencias que se generaron en el trabajo.

En el **capítulo V** podemos observar las **Referencias bibliográficas** en las cuales se muestran los documentos utilizados para sustentar los argumentos que requirió el presente trabajo, ofreciéndole al lector la posibilidad de acudir a las fuentes para comprobar si la información plasmada es verídica y sean adecuadas para el sustento del mismo.

Por último, en el **capítulo VI** se encuentran los **Anexos** los cuales permiten al lector colocarse en el panorama de las actividades aplicadas, ubicando con claridad fotografías, materiales, planeaciones y participaciones de los alumnos, de manera que sirven como evidencia sobre el trabajo realizado en el Grupo.

De acuerdo a la descripción presentada en este informe, a continuación, es posible observar el contenido detallado de cada uno de los capítulos, permitiendo al lector conocer el Plan de Acción planteado para trabajar en el Grupo de 1° “B” y los alcances que fueron posibles a lo largo de la realización del trabajo.

II. PLAN DE ACCIÓN

2.1 Descripción del problema

Para favorecer el aprendizaje de los alumnos dentro de la Educación Preescolar se trabajan los distintos campos formativos como: Lenguaje y Comunicación, Pensamiento Matemático y Exploración y Comprensión del mundo natural y social, al igual que distintas áreas de desarrollo a las cuales pertenece: Artes, Educación Socioemocional y Educación Física. Al planificar las actividades para trabajar en clase se suelen priorizar los campos formativos; sin embargo considero que una de las necesidades prioritarias es la cuestión socioemocional para trabajar de manera integral con los aspectos cognitivos, tomando en cuenta que en ella se trabajan los valores, las relaciones humanas, la integración y las emociones, estos aspectos son muy importantes que el niño conozca y desarrolle en su infancia como lo menciona en el Programa de estudios Aprendizajes Clave:

Esta área, se centra en el proceso de construcción de la identidad y en 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 en forma sana con distintas personas, de expresar ideas, sentimientos y emociones y de regular sus maneras de actuar. (SEP, 2017, p.307)

De acuerdo a la observación diagnóstica que se llevó a cabo con el Grupo de 1° "B" en el Jardín de niños "Benito Juárez García", durante el ciclo escolar 2022-2023 se detectó una problemática dirigida hacia el área socioemocional, en la cual los alumnos al trabajar en actividades en equipo se muestran con la necesidad de reconocer y regular sus emociones; como se mencionó anteriormente la Educación Socioemocional se enfoca a las relaciones socioafectivas en el aprendizaje que les permite expresarse, convivir, sentir y regular sus emociones, por ello mismo es necesario implementar estrategias de juegos que invite a los alumnos a aprender y adquirir habilidades como la autorregulación, la empatía y la colaboración.

2.2 Propósito

De acuerdo con la necesidad detectada en el Grupo de 1° “B” es importante plantear los propósitos necesarios para guiar mi Plan de Acción, con la finalidad de centralizar lo que quiero lograr:

- Implementar actividades guiadas por el juego, donde los alumnos puedan reconocer su forma de participación a partir de las normas básicas de convivencia, creando un diálogo libre, para reconocer sus emociones y solucionar conflictos propiciado su autorregulación.
- Fortalecer la participación colectiva, reconocimiento de su sentir y autorregulación de su actuar. Favoreciendo sus aspectos emocionales y sociales para que cada alumno adquiera habilidades pertinentes para su desarrollo.
- Conocer el impacto en los alumnos, por medio de la observación y evaluación para actuar conforme su desarrollo dentro de las actividades propuestas, mejorando la intervención docente para alcanzar el mejor desempeño de los aprendizajes esperados.

De acuerdo con los propósitos establecidos para las necesidades del Grupo de 1° “B” se construirán las actividades adecuadas para propiciar en el alumno el aprendizaje sobre el reconocimiento de sus emociones, la autorregulación de las mismas mediante el juego, reconociendo su forma de participación y respetando normas.

2.3 Contextualización

La participación del contexto en el desarrollo del alumno es un elemento fundamental, en él se encuentran los estímulos, los ejemplos y algunos aprendizajes a los que el alumno tiene acceso. El contexto:

Denominamos contexto al conjunto de factores tanto externos, como el medio físico y social donde se inserta la escuela, las características y demandas del ambiente socio-económico de los educandos y sus familias, su radio de influencia y relación con otras instituciones, etc.; las cuales impactan en la

escuela, por lo cual condicionan de alguna manera su gestión y el accionar del plantel docente. Así como variables internas, tales como los recursos, infraestructura edilicia, actores escolares, etc. (Cusel, Pechin, Alzamora, 2006, p. 1)

Debido a que el contexto esta ligado al desempeño de los estudiantes es importante conocer cuáles son los factores dentro y fuera del Jardín de niños los cuales son influyentes, para desarrollo de las habilidades y aprendizaje.

De acuerdo con la observación contextual del Jardín de niños “Benito Juárez García” con clave 24DJN0392U, con turno matutino, ubicado en la Calle Ocampo No. 100, Colonia San Leonel, C.P. 78389, en San Luis Potosí, S.L.P. (ANEXO 1) podemos apreciar información relevante como la comunicación, las relaciones entre docente-alumno, la forma de trabajo y aspectos relacionados con las Dimensiones de la práctica docente de Fierro 1999, la cual nos plantea seis dimensiones que guían nuestra labor.

Dichas relaciones de han organizado en seis dimensiones que servirán de base para el análisis que aquí emprendemos de la práctica docente: personal, interpersonal, social, institucional, didáctica y valoral; cada una de estas dimensiones destaca un conjunto particular de relaciones del trabajo docente. (p.28)

Es importante conocer cómo se ven reflejadas estas dimensiones, a continuación, se describirá cada una de ellas de acuerdo al contexto del Jardín ya antes mencionado.

Dimensión personal

Uno de los factores más importantes es reconocer que la docencia es una práctica humana en la cual debemos de ser conscientes que nuestro trabajo será realizado de la mejor manera por el bienestar de los estudiantes y el desempeño personal, en esta dimensión se plantea que “El docente debe ser entendido como un individuo con cualidades, características y dificultades; con ideales, proyectos,

motivaciones, imperfecciones. Dada su individualidad, las decisiones que toma en su quehacer profesional adquieren un carácter particular.” (Fierro,1999, p. 29).

Al comenzar al estar frente a Grupo fue un gran reto obtener la atención de los alumnos puesto que para mí era nuevo trabajar con niños de primer año, sin embargo, poco a poco fui conociéndolos, ganándome su confianza, su aceptación e interés por trabajar, me centre en trabajar de manera más dinámica puesto que tome la sugerencia de la Docente Titular.

Dimensión Institucional

La labor docente se lleva a cabo dentro de una Institución la cual está conformada por un trabajo colaborativo construyendo un espacio para favorecer su labor Fierro 1999, la definen como:

La Institución escolar representa, para el Maestro, el espacio privilegiado de socialización profesional. Constituye el escenario más importante de socialización profesional, pues es allí donde se aprenden los saberes, normas, tradiciones y costumbres del oficio, las tradiciones, las costumbres y las reglas tacitas propias de la cultura magisterial. (p.30)

Es que forma parte de la comunidad escolar participando dentro de sus actividades como los honores a la Bandera, adornar la puerta de acuerdo a cada mes, fechas relevantes aplicando actividades en el Grupo referente a lo que se conmemora; sin embargo, se presentó una situación con una alumna puesto que es de otra religión, al llegar la fecha de “Día de muertos” se evitó hablar sobre la muerte, por ello la Maestra tiene que adaptar su dinámica para trabajar ese día. También al ser parte de esta Institución la educadora tiene comisiones para los filtros de la entrada de los alumnos, es parte del comité de organización para los convivios de cumpleaños, es mediadora entre todo el personal del Jardín y trata de integrarlos a todos. Mantiene una gran comunicación con la directora y está en constante observación sobre su práctica obteniendo aportaciones sobre sus aciertos, áreas de oportunidad, sugerencias y felicitaciones.

Dimensión interpersonal

Dentro de esta dimensión se mencionan las relaciones entre las personas que conforman la sociedad educativa como los alumnos, maestros, directores y sociedad de padres de familia. Esta relación debe de contemplar ciertas características que son mencionadas como.

Relaciones complejas, pues los distintos actores educativos poseen una gran diversidad de características, metas, intereses, concepciones, creencias, etc. La manera en que estas relaciones se entretujan, constituyendo un ambiente de trabajo, representa el clima institucional que cada día se va construyendo dentro del establecimiento educativo. (Fierro, 1999, p. 31).

Se pudo observar que la mayoría de las partes como el personal docente, el personal de apoyo y los padres de familia mantienen una comunicación constante y de confianza con la Maestra, con la comunidad educativa es una comunicación directa ya sea en cada salón o bien en reuniones para tener acuerdos, manifestar inquietudes, ponerse de acuerdo sobre las actividades de la escuela. Por otro lado, la relación con los padres de familia ha costado más trabajo, las primeras veces no se obtenía respuesta de ellos, en la junta que se realizó para la elección de la tesorera y representante los padres no manifestaron iniciativa, por ellos se hizo un sorteo para su elección. Al presentarse esta situación se les pidió que realizaran una serie de compromisos sobre su apoyo como padres en la educación de sus hijos y perspectivas sobre la Educadora, se mostró ante ellos con accesibilidad para platicar sobre cualquier inquietud que pueda surgir a lo largo del ciclo escolar, tienen aparte un grupo de WhatsApp para dar recados o manifestar dudas sobre las tareas, también al término de las clases se suele colocar un cartel en la ventana para que los padres puedan ver los materiales o tareas que son para el día siguiente, la Maestra suele platicar un momento con cada padre para comunicarles las instrucciones, algunas situaciones que se presentaron y el comportamiento de sus hijos durante la clase. En algunos casos la comunicación con los padres de familia es indirecta, puesto que a la salida quienes pasan por los niños son algunos familiares como tíos o abuelos, por esto mismo la Maestra se asegura de dar la

confianza a los padres para preguntar sobre las actividades por el grupo de WhatsApp. Con los alumnos es una relación agradable ellos ven a la maestra como una figura de autoridad, pero también como una amiga con quien pueden jugar, aprender, acercarse si tienen algún problema, se observó que los alumnos son muy activos con las actividades, les gusta trabajar con recursos manuales como plastilina, bloques, colores, etc. Las actividades físicas le cuestan trabajo no todos los alumnos se integran, sin embargo, son invitados a participar. El grupo manifiesta un gusto por las actividades individuales y las de grupo son más difíciles para ello se trata de intercalar estas actividades para que el grupo se sienta bien al realizarlas, muestran también un desinterés por la lectura de cuentos, pero para ello se suelen implementar títeres, videos o disfraces de acuerdo los intereses de los alumnos. También la empatía con los alumnos está presente en el grupo, se muestra la consideración en situaciones que se presenten, sabe comprender y apoyar en lo que pueda para brindarle lo mejor.

Dimensión social

Cada Maestro tiene una percepción y una realidad de cada alumno debido al contexto en donde se encuentra, el momento histórico, la cultura, por lo cual debe tener un enfoque inclusivo dentro del aula, en esta dimensión se toma como objetivo principal “Recuperar un conjunto de relaciones que se refiere a la forma en que cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo cuyos destinatarios son diversos sectores sociales” (Fierro,1999, p. 33).

Dentro de la dimensión social se percibe una participación abierta para los padres de familia donde pueden proponer ideas o participar dentro de las actividades escolares de los niños. En algunas ocasiones existe más accesibilidad de algunos padres que de otros esto limita un poco el llevar a cabo las actividades como lo prevé la Escuela.

Se comienzan a recibir a los niños desde las 8:40 am para que su ingreso sea sin prisas de manera ordenada, cerrando la puerta a las 9:00 am comenzando las clases a esta hora. Para actividades sociales como cumpleaños se les permite celebrar dentro del Salón de clase llevando un lonch para compartir.

Los alumnos que suelen asistir a la Escuela a Benito Juárez García son cercanos a la Colonia San Leonel, se encuentra en una Zona Urbana y transitada por transportes públicos, carros, motos etc., en los alrededores pueden encontrarse negocios como panaderías, tiendas, cremería, al igual que está cerca la Av. Constitución la cual es una vía de acceso rápida. También cuenta con áreas creativas de juegos en la parte detrás del Jardín en la cual es utilizada por los alumnos y vecinos cercanos.

Dimensión didáctica

Es enfocada hacia la forma en que cada docente se desenvuelve al impartir sus clases, siendo participe de la construcción de conocimientos y saberes de los alumnos, como nos menciona Fierro 1999, la dimensión didáctica se refiere “Al papel del docente 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” (p. 34).

Se puede observar que el trabajo en el Grupo de 1° “B” se utilizan actividades dinámicas. Siempre implementando aspecto en los que el Niño deba interactuar con sus compañeros y el material. La forma de organizar en grupo dentro y fuera del salón son en círculo, en media luna y en fila, cuando es para trabajar de manera individual lo hacen en sus mesas o en el suelo tomando cada quien una tachita para ubicar sus lugares. Para evaluar la Maestra utiliza las evidencias de trabajos que se realizan en el Salón al igual que las tareas, estas son diarias para enriquecer lo aprendido en el salón de clases, además suele utilizar una carpeta como expediente para guardar todas las evidencias, también utiliza rúbricas para detectar el nivel en que se encuentra cada alumno. Detecta las necesidades principales y dirige sus actividades hacia ellas, las principales fueron el lenguaje oral y la orientación socioemocional como el reconocimiento de emociones, conductas, trabajo colaborativo, las actividades de motricidad fina y gruesa, compartir y adaptación al trabajo.

Dimensión Valoral

La Educación no solo se centra en la impartición de conocimientos cognitivos, deben ser también participes los valores, los cuales son importantes porque nos hacen ser conscientes de nuestros actos como docentes, también se enfatiza en:

La reflexión sobre los valores y conductas, las maneras de resolver conflictos, y las opiniones sobre diversos temas; elementos que el maestro de algún modo transmite a los estudiantes. Implica reflexionar sobre los valores personales, especialmente sobre aquellos relacionados con la profesión docente, y analizar como la propia práctica da cuenta de esos valores. (Fierro 1999, pág. 33).

Considero que los valores principales es la responsabilidad, el amor, la empatía y el respeto el cual se ven reflejados en el actuar docente, al observar la dimensión valoral en el Grupo de Primero "B" considero que requiere enfatizar los valores, condiciones, reglas dentro y fuera del salón, resaltan algunas faltas de respeto por parte de los alumnos en su mayoría las peleas constantes por material, y la falta de seguir indicaciones, para ello se trata de hablar con cada uno de los niños en grupo sobre las cosas que están bien y mal para ellos. Se les invita a reflexionar sobre sus actos ofreciendo disculpas a sus compañeros, también al brindar el apoyo necesario a los niños que se les dificulte hacer alguna actividad, la Maestra es sensible a lo que pueda pasar y es optimista para que todos puedan mejorar no realiza etiquetas sobre los alumnos ni los hace sentir menos con sus características, al contrario, trata de apoyarlos más para que puedan mejorar.

2.4 Diagnóstico Grupal 1° "B"

El desarrollo educativo dentro de la Escuela es guiado con el rol docente, que tiene como objetivo enriquecer el aprendizaje de los alumnos. Para ello se implementan estrategias que permitan el acercamiento del alumno-maestro permitiendo conocer un poco más sobre ellos y así poder planificar las actividades adecuadas para trabajar. La estrategia implementada para obtener información de los alumnos es el diagnóstico educativo el cual Marí 2007, lo define como "Un

método de investigación que pretende llegar al conocimiento de una situación dinámica y compleja con el fin de actuar sobre la misma". (p.3). Es decir, el diagnóstico educativo es un proceso de indagación donde se conocen los intereses, gustos, formas de aprendizaje y contexto de los alumnos por medio de actividades diagnósticas para conocer sus saberes previos, después de recolectar esta información sobre cada alumno se analiza los resultados y comenzamos a planificar según las necesidades del grupo, con la finalidad de fortalecer su aprendizaje.

El diagnóstico educativo engloba la información de las personas a las que se les realiza, en este caso hablamos sobre la Educación Preescolar en el Jardín de niños "Benito Juárez García", ubicado en Ocampo No. 100, San Leonel, C.P.78387 San Luis Potosí, S.L.P, Turno: Matutino, Clave: 24DJN0392U.

En específico del Grupo de 1° "B" el cual está conformado por 12 alumnos, en donde se perciben 5 niños y 7 niñas, la edad de los alumnos es aproximada de los tres y cuatro años de edad, el grupo es dirigido por la Maestra Titular quien es egresada de la Normal "Camilo Arriaga", tiene ocho años de servicio.

El proceso de observación del 7 de septiembre del 2022, en el cual se obtuvo la información necesaria con ayuda de algunas guías de evaluación acerca de los alumnos de 1° "B", la Docente Titular compartió que al ser el primer año de los alumnos les estaba costando un poco el adaptarse a la Escuela, le era difícil integrarlos en actividades colectivas pues se negaban a trabajar, la lectura de cuentos no les era familiar y se distraían fácilmente, era difícil entenderles puesto que su lenguaje oral aun no era muy entendible.

Se realizaron las actividades diagnósticas en la Primera Jornada de Práctica llevada a cabo del 26 de septiembre al 14 de octubre del 2022, los resultados de las distintas actividades fueron plasmadas en diversos instrumentos de evaluación como diario de práctica y rúbricas de evaluación (ANEXO 2).

La finalidad de plasmar lo observado apoya el proceso de realizar el diagnóstico junto con las actividades aplicadas durante las jornadas de práctica, en

dónde pude detectar las necesidades de aprendizaje con el Grupo de 1° “B”. El objetivo de realizarlo está definido como:

Una actividad científica, teórico-técnica, insertada en el proceso enseñanza-aprendizaje, que incluye actividades de medición, estimación-valoración (assessment) y evaluación, consistente en un proceso de indagación científica, apoyado en una base epistemológica, que se encamina al conocimiento y valoración de cualquier hecho educativo con el fin de tomar una decisión para la mejora del proceso enseñanza-aprendizaje (Marí, 2001, p.60).

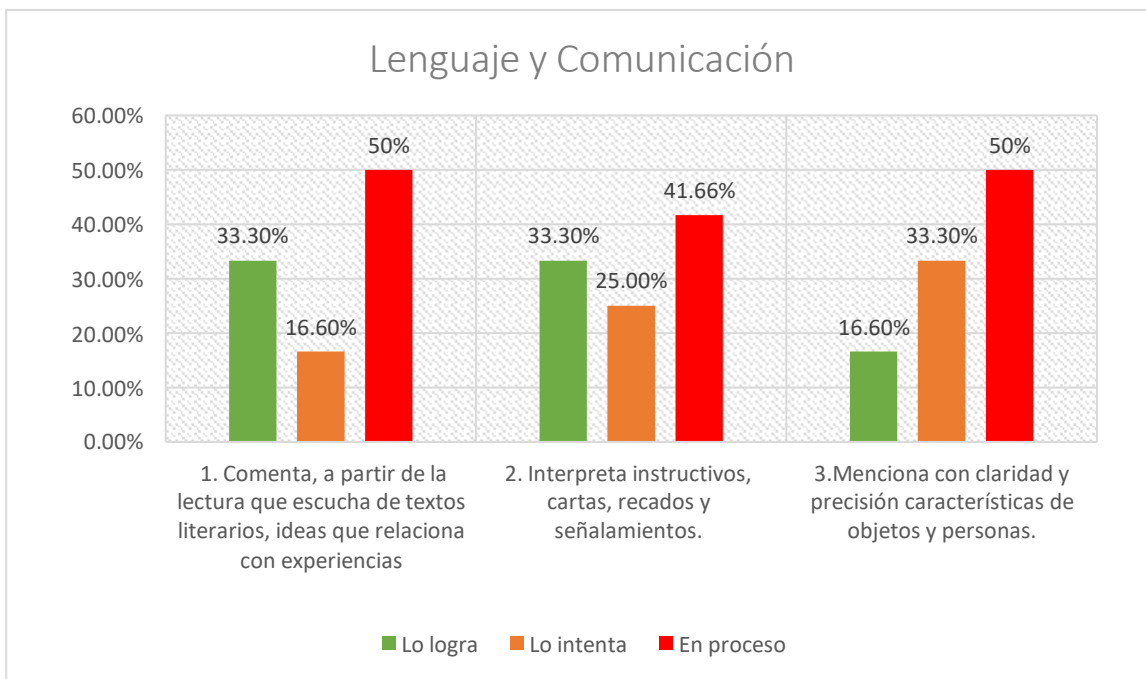
La evaluación de los alumnos brinda la información necesaria referente a las actividades diagnósticas que fueron aplicadas y permite detectar los niveles de aprendizajes logrados, para ello se utilizó las rúbricas las cuales permitieron evaluar los logros y dificultades de los alumnos utilizando criterios como: (Lo logra), (Lo intenta), y (En proceso), los cuales están calificando los aprendizajes esperados de cada campo formativo que fue trabajado.

A continuación, estimaremos las evaluaciones de los distintos campos formativos y áreas de oportunidad en los cuales podremos observar los resultados de las evaluaciones diagnósticas:

Campos formativo

Lenguaje y comunicación

En el campo formativo de lenguaje y comunicación trabajando tres aprendizajes esperados como se muestra en la Gráfica 1 el primero fue guiado con las lecturas de diversos textos y cuentos con la finalidad de que los alumnos pudieran compartir sus ideas de manera oral, el segundo a partir del reconocimiento y seguimiento de recetas instructivos y cartas, el tercero con la finalidad de mencionar las características de objetos y personas de forma oral por medio de juegos interactivos como el veo, veo, ¿Adivina quién soy? Y la búsqueda de pistas.



Gráfica 1: Lenguaje y Comunicación.

Cómo se puede observar en la gráfica uno en el aprendizaje de “Comenta a partir de la lectura que escuchas de textos literarios ideas que relaciona con experiencias”, el 50% de los alumnos se encuentra en proceso ya que no están acostumbrados a la lectura de cuentos ni a responder preguntas que se le hacen sobre lo que escucho, el 16% intenta comentar alguna idea que tienes sobre los textos que escucha y el 33% se muestra emocionado por compartir experiencias e ideas similares sobre los textos que escucha.

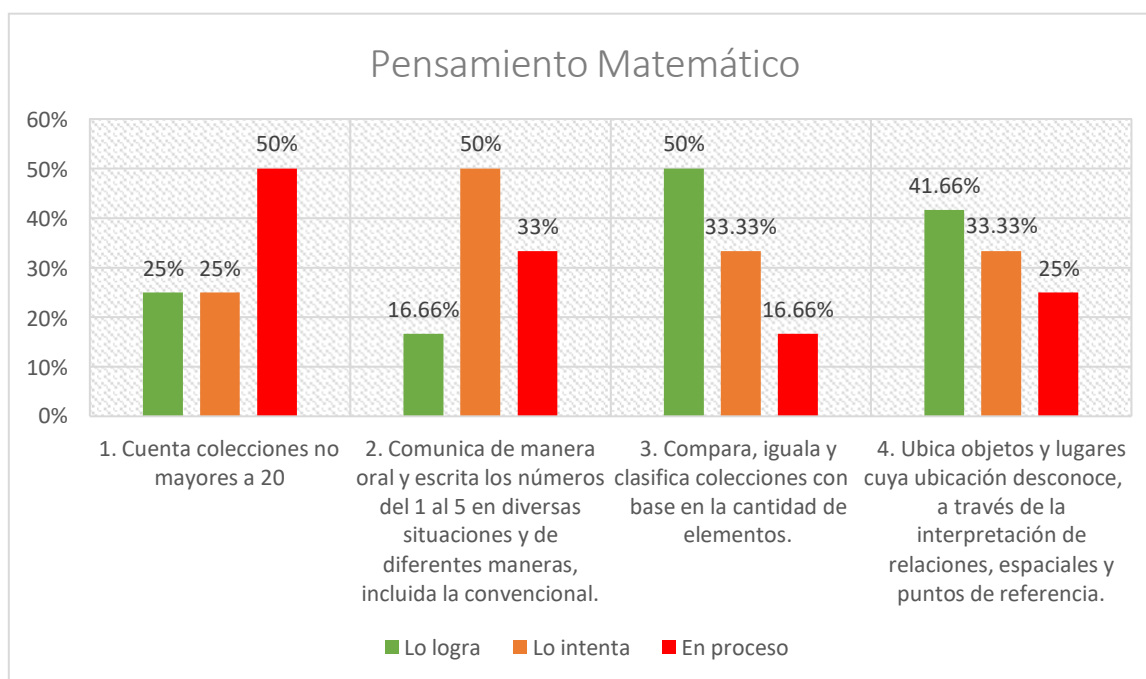
En el segundo aprendizaje de “Interpreta instructivos, cartas, recados y señalamientos” se muestra que el 41% de los alumnos no está familiarizado con este tipo de textos por lo que le es difícil reconocerlos e interpretarlos, el 25% de los alumnos a partir de la observación Imitación intenta seguir las recetas instructivos y señalamientos, y el 33% logra por sí solo interpretar instructivos, realizar cartas, seguir señalamientos y platicar sobre su significado.

En el tercer aprendizaje esperado que es menciona con claridad y precisión características de objetos y personas, el 50% de los alumnos se muestra con dificultad para identificar las características y mencionarlas, el 33% intenta y platica sobre ciertas características que observa de objetos y personas con apoyo de la

maestra, por último, el 16% logra por sí solo mencionar características precisas de objetos y personas sosteniendo un diálogo sobre ello.

Pensamiento matemático

Al trabajar con el campo de pensamiento matemático se trabajó con el reconocimiento de los números, el conteo de colecciones, la clasificación de colecciones, comparar objetos y elementos, al igual que trabajar la ubicación espacial como adelante, atrás, arriba, abajo, dentro y fuera. En la Gráfica 2 se presentan los siguientes resultados:



Gráfica 2: Pensamiento Matemático

En el primer aprendizaje esperado de “Cuenta colecciones no mayores a 20” se puede observar que el 50% de los alumnos se le dificulta el conteo incluso del uno al cinco, el 25% intenta contar los objetos que tiene enfrente mencionando algunos números que sabe, pero sin un orden preciso, el 25% restante logra con eficiencia contar colecciones menores a 20 elementos teniendo una sucesión de números correcto.

En el segundo aprendizaje de “Comunica de manera oral y escrita los números del uno al cinco en diversas situaciones, de diferentes maneras incluida la

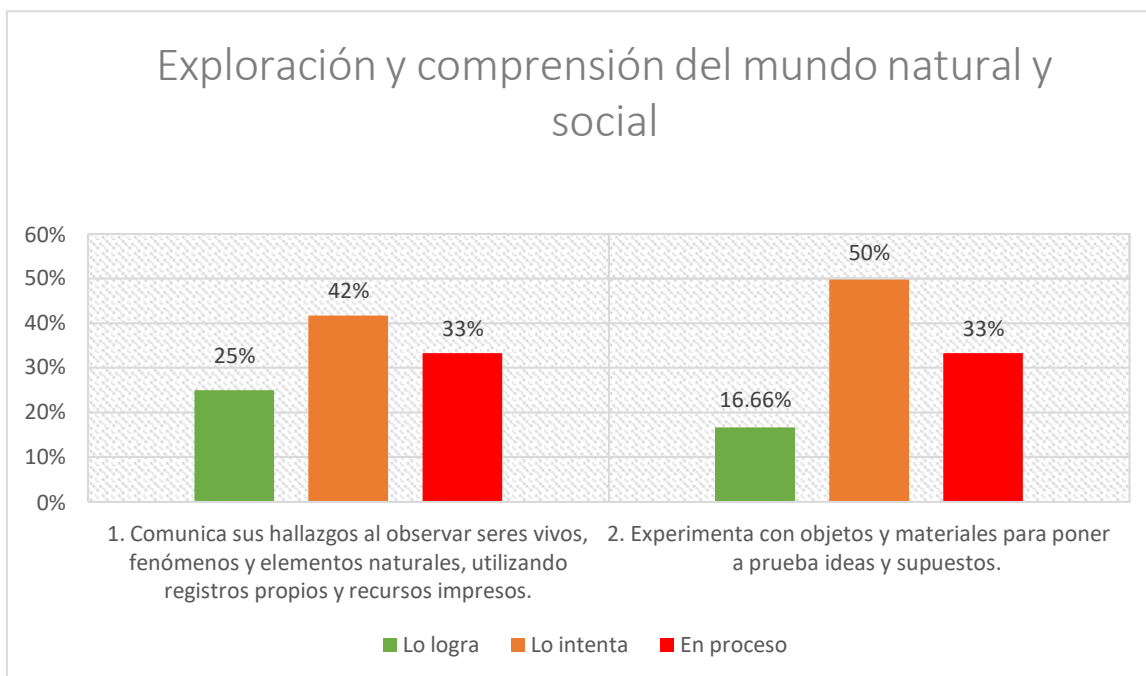
convencional” se puede observar que el 33% de los alumnos está en proceso ya que le es difícil reconocer los números y expresarnos de manera oral, al 50% intenta realizar el conteo guiándose por lo que dicen sus compañeros y algunos materiales como elementos musicales, y el 16% logran contar y plasmar los números del uno al cinco.

En el tercer aprendizaje de “Comparar, igualar y clasificar colecciones con base en la cantidad de elementos”, se puede observar que el 16% está en proceso al no lograr comparar y clasificar los elementos, el 33% lo intenta guiándose por características como el color, tamaño y características, el 50% de los alumnos con facilidad logra clasificar y comparar los distintos elementos que tiene enfrente.

En el cuarto aprendizaje de “Ubica objetos y lugares cuya ubicación desconoce, a través de la interpretación de relaciones, espaciales y puntos de referencia” se puede observar que el 25% de los alumnos no logran ubicar instrucciones como el delante, detrás y tampoco los puntos de referencia proporciona, el 33% intenta ubicarse en el espacio conforme las referencias que se les brinda aunque suele equivocarse vuelve a retomar los puntos de referencia para encontrar objetos y ubicarlos, el 41% es capaz de guiarse por las indicaciones espaciales que se les brinda incluso apoyar a los compañeros que les difícil.

Exploración y comprensión del mundo natural y social

En el campo formativo de exploración y comprensión del mundo natural y social se estuvieron trabajando dos aprendizajes esperados como lo muestra en la gráfica tres, se motivó a los alumnos para expresar sus conocimientos acerca de los seres vivos, los fenómenos naturales que conocen, prestar atención a videos explicando aspectos de la naturaleza, utilizar recursos impresos para identificarlos, al igual que observar y experimentar con objetos y materiales diversos para detectar los resultados que se generaban. En la Gráfica 3 podemos ver los siguientes resultados:



Gráfica 3: Exploración y comprensión del mundo natural y social.

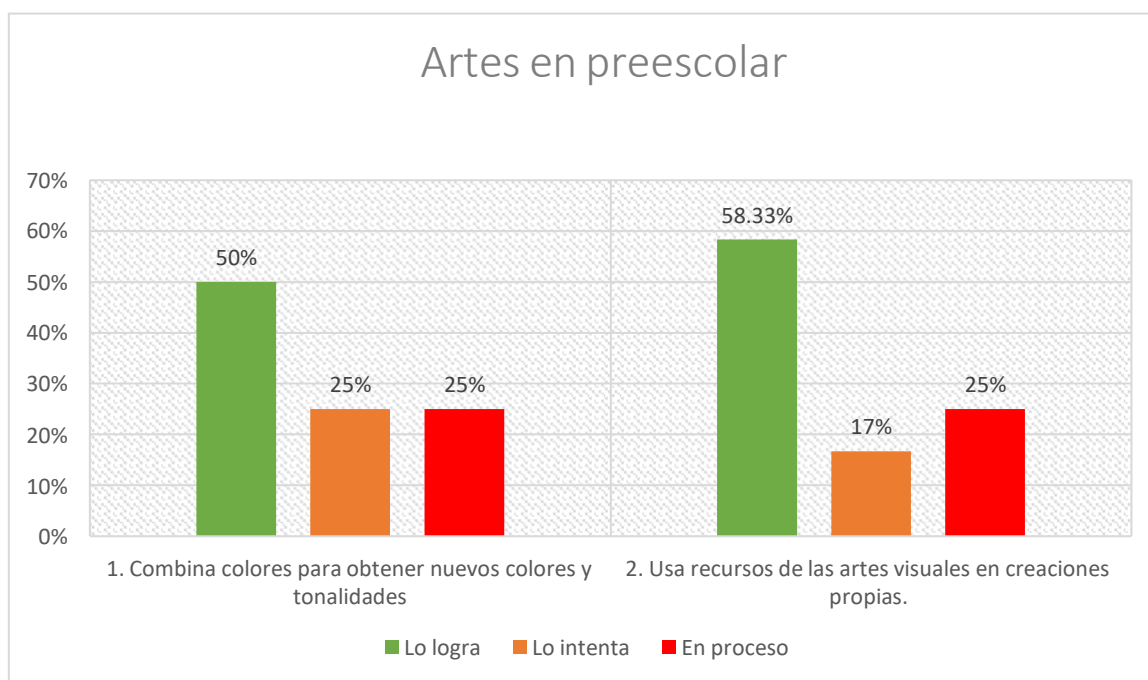
En el aprendizaje esperado de “Comunica sus hallazgos al observar seres vivos, fenómenos y elementos naturales, utilizando registros propios y recursos impresos”, el 33% de los alumnos les era difícil plasmar sus ideas acerca de estos elementos de la naturaleza por lo cual no se obtenían registros de sus hallazgos, el 42% intentaba plasmar lo que observaba, y el 25% lograba plasmarlo e incluso platicar acerca de lo que dibujaba o registraba.

En el segundo aprendizaje esperado de “Experimenta con objetos y materiales para poner a prueba sus ideas y supuestos”, se observa que el 33% de los alumnos les era indiferente la realización de los experimentos e incluso no participaban para realizarlos, el 50% se mostró interés y observaba los experimentos sin embargo, se adelantaban a realizar los pasos, el 16% estaba atento a cómo realizar su experimento y obtenían los resultados favorables que le permitían registrar lo que observó en cada experimento.

Áreas de desarrollo personal y social

Artes en preescolar

En el área de desarrollo personal y social Artes se trabajaron con los elementos básicos de las artes como pintura, colores, acuarela, plastilina, diamantina etc., para los alumnos fue motivante trabajar con este tipo de materiales, les llamaba mucho la atención; sin embargo, en ocasiones al terminar de trabajar solían sentirse un poco incómodos por tener sucias las manos, a pesar de ello su desempeño fue satisfactorio para la expresión artística. En la Gráfica 4 podemos ver los siguientes resultados:



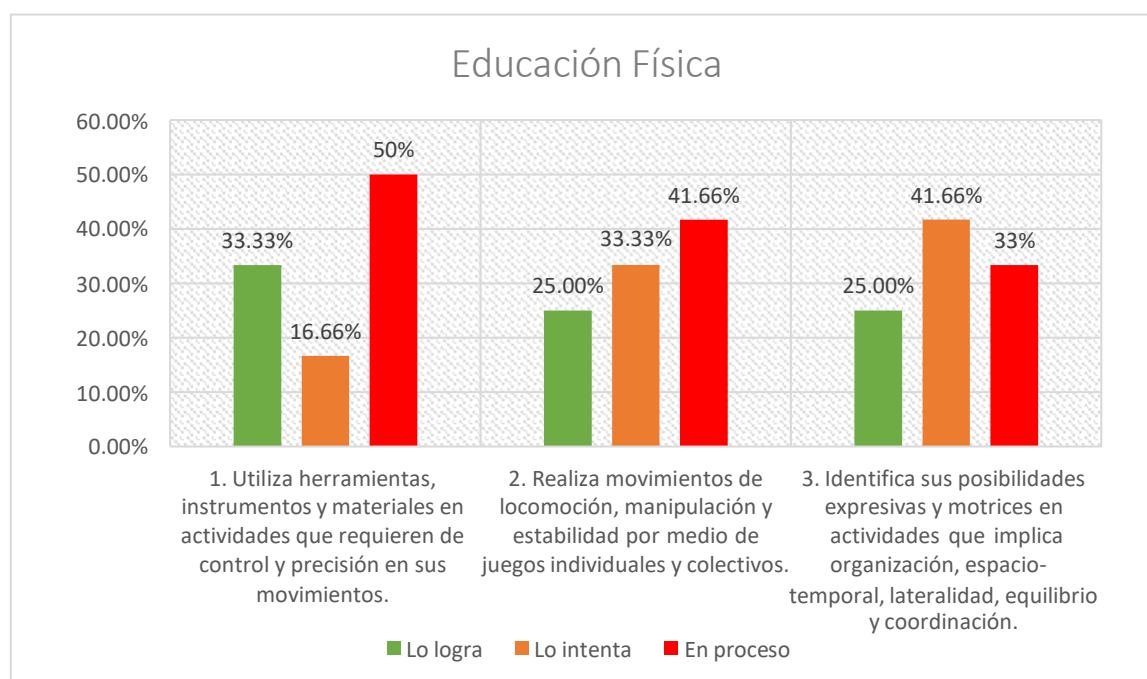
Gráfica 4: Artes

Se utilizaron dos aprendizajes esperados como se muestra en la gráfica cuatro, en el primer aprendizaje de “Combina colores para obtener nuevos colores y tonalidades el 25% de los alumnos no manifestó interés y realizaba las combinaciones incorrectas, el 25% de los alumnos intentaba realizar las combinaciones sin embargo en ocasiones tomaban pintura demás y no se lograba apreciar bien el color deseado, el 50% de los alumnos logró realizar las combinaciones correctamente y expresar con emoción los colores y tonalidades que

se obtenían. En el segundo aprendizaje esperado de “Usar recursos de las artes visuales en creaciones propias”, el 25% de los alumnos se privaban de realizar estos trabajos, el 17% lo intentaba, pero sólo tomaba pocos materiales y el 58% le era fácil tomar los recursos que necesitaba y de su preferencia para lograr plasmar lo que quería incluso platicaba sobre lo que iba a realizar.

Educación Física

Para trabajar en el área de desarrollo personal y social de Educación Física implementaron juegos de didácticos y materiales como pelotas, aros, cuerdas, cobijas y algunos otros elementos que permitieron desarrollar las actividades. Se utilizaron tres aprendizajes esperados como se muestran en la gráfica cinco, la integración física en las actividades de primero de preescolar fue elementales para activar a los niños y cambiar la rutina de trabajo dentro y fuera del salón. En la Gráfica 5 podemos ver los siguientes resultados:



Gráfica 5: Educación física

En el primer aprendizaje esperado de “Utiliza herramientas, instrumentos y materiales en actividades que requieren de control y precisión en sus movimientos”, se muestra que el 50% de los alumnos le era difícil integrarse a este tipo de

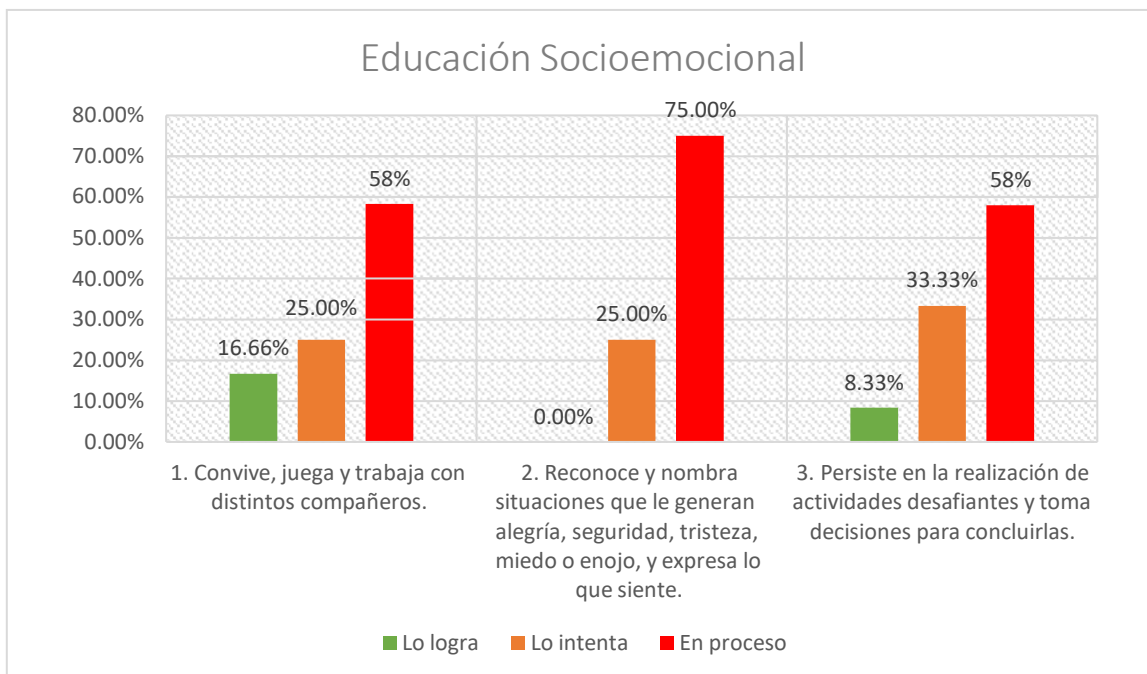
actividades le daba pena agarrar los materiales o simplemente participar con los compañeros, el 16% intentaba interactuar con los materiales y compañeros integrándose a las actividades por poco tiempo y el 33% se integraba de una manera divertida tomando diversos materiales con precisión y controlando la mayoría de sus movimientos.

El segundo aprendizaje esperado de “Realiza movimientos de locomoción, manipulación y estabilidad por medio de los juegos individuales y colectivos”, se muestra que el 41% le fue difícil mantener el equilibrio y realizar juegos colectivos, el 33% intentaba manipular los objetos y mantener el equilibrio en los juegos colectivos individuales sin embargo se les dificultaba y pedía ayuda para volver a intentarlo, el 25% de los alumnos lograba con eficiencia revisar todos los movimientos locomoción hales y la manipulación de los objetos al igual que participar en juegos colectivos e individuales y proponer algunas variantes.

El tercer aprendizaje esperado de “Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implican organización, espacio temporal, lateralidad, equilibrio y colaboración”, se muestra el 33% no lograba realizar todos los aspectos, expresaba que no podía hacerlo, el 41% intentaba hacer los movimientos al observar a sus demás compañeros y el 25% lograba hacer los con eficiencia demostrarlo ante la Maestra y los compañeros.

Educación Socioemocional

En el área de desarrollo personal y social Educación Socioemocional se trabajaron actividades colectivas e individuales, el reconocimiento de las emociones y actividades relacionadas a ellas, también en actividades retadoras que requerían que los alumnos fueran persistentes para llegar a lograrlas. Trabajé tres aprendizajes esperados principales como se muestran en la Gráfica 6.



Gráfica 6: Educación Socioemocional

En el primer aprendizaje esperado que es “Convive juega y trabaja con distintos compañeros”, se puede observar que al 58% de los alumnos les resulta difícil integrarse a este tipo de actividades puesto que no están acostumbrados a trabajar de esta manera y se sienten incómodos incluso inseguros, el 25% intentaba integrarse a las actividades poco a poco y solamente el 16% lo hacía de una manera abierta y con seguridad.

En el segundo aprendizaje esperado “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente” se puede observar que el 72% le era difícil expresar las emociones que sentía, el 25% de los alumnos lograba reconocer alguna que otra emoción e incluso interpretarla con alguna mueca, y el 0% no logró reconocer correctamente todas las emociones o incluso asociarlas a experiencias propias.

En el tercer aprendizaje esperado de “Persiste en la realización de actividades desafiantes y toma decisiones para concluir las”, al 58% de los alumnos se rendía con facilidad ante estas actividades y se alejaba de ellas quedándose en su lugar para observar, el 33% intentaba integrarse y realizar las actividades,

aunque le parecían difíciles con persistencia lograban concluir las, y sólo el 8% lograba con eficiencia concretar sus actividades y sentirse satisfecho con ello.

Al observar cada uno de los desempeños de los alumnos en los campos y áreas de la educación preescolar fue posible detectar las necesidades prioritarias de los alumnos de 1° “B”, en este caso es el área de la educación socioemocional, en la cual centrare mi atención para aplicar las propuestas necesarias en beneficio al desarrollo de los alumnos.

2.5 Plan de acción

2.5.1 Intensión

Conocer las necesidades del grupo es importante, permite diseñar y proponer actividades en la que los alumnos puedan desenvolverse de manera socioafectiva sana, permitiéndoles reconocer sus emociones, favorecer la convivencia dentro y fuera de la escuela, reconocer sus habilidades, ser más autónomos, adquirir seguridad para su día a día y sobre todo aprender sobre la autorregulación la cual favorecerá su desempeño escolar. Por ello, se debe considerar trabajar de manera dinámica centradas en el juego que apoyen mi propuesta sobre la educación socioemocional en la educación preescolar.

Para ello se organizará el Plan de Acción, el cual será muy útil para determinar las actividades adecuadas con mi propósito de favorecer el trabajo colaborativo mediante el reconocimiento de las formas de participación, donde los alumnos podrán estimular su autorregulación, con el apoyo de un cronograma para coordinar los tiempos de aplicación para realizarlas en tiempo y forma, posteriormente evaluar los resultados obtenidos, reflexionar sobre la práctica docente y el desempeño que se logró a lo largo del ciclo escolar con los alumnos, demostrando así la importancia de la educación socioemocional.

2.5.2 Planificación

Planear es parte del quehacer docente y una tarea demasiado importante, en ella se generan las propuestas de actividades para realizar dentro del salón de clases, planificar se define como:

El proceso de organización de nuestra Práctica Educativa en el cual se articulan las competencias, los contenidos, las opciones metodológicas, las estrategias educativas, los textos, materiales y la evaluación para secuenciar las actividades a realizar. Es un componente fundamental y un requisito al momento de implementar el Diseño Curricular en las aulas (Helsen,& Maratos, 2019, p. 5)

Planificar es parte de la gestión educativa en donde debemos de contemplar diversos factores para lograr los objetivos y obtener una planificación exitosa, del mismo modo Helsen & Maratos, 2019 reconocen algunos pasos para que esto sea posible:

1. **Diagnosticar:** Conocer y tomar en cuenta las características y necesidades de tus estudiantes, de tu comunidad y del espacio donde estás trabajando, te facilitará lograr pertinencia al planificar.
2. **Identificar:** A partir de las competencias deseadas, las características y necesidades de cada estudiante y del grupo, selecciónalos logros esperados(indicadores) y las experiencias y actividades más adecuadas.
3. **Programar:** Plasmar de manera organizada lo que vas a hacer, por qué lo vas a hacer, para qué, con qué recursos, cómo se va a hacer, quién lo va a hacer y cómo .se va a evaluar
4. **Ejecutar la acción:** Es importante que lleves a cabo aquello programado adaptándote a los posibles imprevistos que puedan ir surgiendo.
5. **Evaluar:** Te permite sistematizar las experiencias y lecciones aprendidas para mejorar futuras acciones. ¿Cómo ha ido? ¿Se han alcanzándolos logros esperados? ¿Con qué evidencia cuento? ¿Cuál es la respuesta de los participantes? ¿Qué puedo mejorar en el futuro? Al momento de planificar las

experiencias y actividades para cada competencia y logro esperado, también determinas la forma como será evaluado el indicador. Esto te permite hacer ajustes a la planificación (p.4).

De acuerdo a la planificación se reconoce que esta delimita los fines, metas, objetivos de un plan para la mejora de la educación.

2.5.3 Acción.

a) Grafica de trabajo

Se presenta a continuación un calendario de actividades en el cual se pueden observar la aplicación del plan de acción, se realizó con la finalidad de organizar adecuadamente los tiempos para el trabajo.

Tabla 1: Cronograma de actividades

| Act./Mes | Ago. | | | | Sep. | | | | Oct. | | | | Nov. | | | | Dic. | | | | Ene. | | | | Feb. | | | | Mar. | | | | Abr. | | | | May. | | | |
|--|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|
| Semana | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Observación y ayudantía | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Actividades diagnosticas | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Diseño de actividades e investigación | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Desarrollo de plan de acción | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Aplicación de las actividades del plan de acción | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Análisis y evaluación de los resultados | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega del Documento recepional | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

b) Plan de trabajo

Dentro de la tabla 1 se pueden observar el Plan de Trabajo donde se ubican las áreas de desarrollo personal y social a trabajar, con el objetivo de ubicar los aspectos y aprendizajes esperados para fortalecer la Autorregulación de emociones y convivencia de los alumnos de 1° “B”, a partir de ello se realizarán actividades dirigidas con estos requisitos que serán aplicadas en el periodo de febrero y marzo.

Tabla 2. Contenido de las áreas a favorecer

| Área/Campo | Aspecto | Organizador Curricular 1 y 2 | Aprendizaje esperado |
|---------------------------------|------------------------------|---|--|
| Educación Socioemocional | Autorregulación de emociones | <ol style="list-style-type: none"> 1. Autorregulación 2. Expresión de emociones | <ul style="list-style-type: none"> -Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo -Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente |
| Educación Física | Participación colectiva | <ol style="list-style-type: none"> 1. Competencia motriz 2. Creatividad en la acción motriz | <ul style="list-style-type: none"> -Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. |

c) Plan de Acción

Dentro de la tabla 2 se puede observar las actividades que se plantean para reforzar las áreas de desarrollo personal y social antes mencionadas, con la finalidad de ver hacia que aprendizaje esperado están dirigidas y como se evaluarán.

Tabla 3. Actividades

| Causa | O.C. 1Y2 | Aprendizaje esperado | Forma | Actividades | Argumento | Evaluación | Fecha de aplicación |
|--|---|--|--|---|--|-------------------|----------------------|
| Los alumnos de 1° "B" demostraron como necesidad primordial fortalecer la autorregulación en actividades colectivas y en equipo. | Socioemocional 1. Autorregulación 2. Expresión de las emociones | 1. Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. 2. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. 3. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. | Situación didáctica "Expresa, aprende y juega" | 1. ¿Cómo me siento cuando...? 2. Pegados como chicles 3. Adivina la emoción | Bisquerra 2009 planeta la idea de la educación emocional como: "La educación emocional tiene como finalidad el desarrollo del bienestar personal y social". (p. 245). | Escala estimativa | febrero – marzo 2023 |
| | Socioemocional 1. Autorregulación 2. Expresión de las emociones | 1. Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. 2. Dialoga para solucionar | Situación didáctica "Aprender jugando" | 4. Salto de los monstruos 5. Erupción de emociones. | Aguilar 2007 nos habla que: Para jugar bien se debe aprender y aplicar las reglas con exactitud. Entre esto se incluyen los juegos didácticos, que contribuyen una forma | Escala estimativa | marzo-abril 2023 |

| | | | | | | | |
|--|--|---|---------------------------------------|---|--|--------------------------|------------------------|
| | | <p>conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo</p> <p>3. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.</p> | | | <p>lúdica de organizar la enseñanza y se utilizan para que los educados por los contenidos del programa educativo, los ejerciten consoliden. (p. 26)</p> | | |
| | <p>Socioemocional</p> <p>1. Autorregulación</p> <p>2. Expresión de las emociones</p> <p>E. Física</p> <p>1. Competencia motriz</p> <p>2. Creatividad en la acción motriz</p> | <p>1. Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.</p> <p>2. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.</p> <p>3. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.</p> | <p>Secuencia Didáctica "Juguemos"</p> | <p>6. intensamente.</p> <p>7. Veo, veo un monstruo.</p> | <p>Araya 1996 nos dice que Antes de seleccionar un juego para un grupo de alumnos, se sugiere que el profesor considere los intereses y deseos, las aptitudes y las conductas de los posibles jugadores y después seleccione el juego más apropiado para ese grupo; el fin de ello es que dicho juego se convierta en diversión, desafío y aprendizaje para todos los participantes y no sólo para una parte de ellos (p. 6)</p> | <p>Escala estimativa</p> | <p>abril-mayo 2023</p> |

2.5.4 Observación y evaluación

La observación es el medio inicial por el cual obtenemos datos, dentro de las aulas podemos conocer la información pertinente sobre los comportamientos, acciones, respuestas de los alumnos. Valdez 2000 define la observación como:

Un método empírico de investigación, el cual, dada sus características, facilita el proceso de análisis de la labor docente desde el contexto en que ésta se realiza, ya que el observador, desde un ángulo no participante, puede visualizar lo que sucede para identificar las fortalezas y aspectos por mejorar que el observado manifiesta, y así de esta forma, apoyar su labor a partir de un diálogo posterior al proceso (p.28).

La observación como una herramienta, método y medio utilizado para la obtención de datos sobre algún contexto deseado. El docente tiene la tarea de ser un observador participante de manera directa: “Cuando el investigador se pone en contacto personalmente con el hecho o fenómeno que trata de investigar” (Díaz, 2011, p.8).

A través de esta participación directa el investigador desea obtener información desde dentro del contexto; en este caso el aula de clases. La observación tiene ciertas características muy eficientes para llevar a cabo la investigación-acción a continuación se mencionan algunas de ellas:

- La observación participante es una de las técnicas privilegiadas por la investigación cualitativa.
- Es la observación del contexto desde la participación del propio investigador no encubierta y no estructurada.
- Suele prolongarse en el tiempo y no se realiza desde la realización de matrices o códigos estructurados previamente, sino más bien desde la inmersión del contexto.
- Este tipo de observación proporciona descripciones de los acontecimientos, las personas y las interacciones que se observan, pero también, la vivienda, la experiencia y la sensación de la propia persona que observa. (Díaz, 2011, p.8).

A través de la observación directa podemos ser parte del proceso de aprendizaje de los niños desarrollándonos en el ambiente profesional sobre el aprendizaje y desarrollo, siendo un observador participante es más fácil la

recolección de la información para después poder vaciar los datos en rubricas, diario de educadora, escalas estimativas, graficas, etc. en donde podamos observar y evaluar el desempeño de los alumnos.

Una parte fundamental del proceso de observación es que posterior a este se realice una evaluación, no solo es impartir conocimientos y fomentar el aprendizaje de los alumnos, también realizar el seguimiento, evaluación y valoración de cada niño de acuerdo a las actividades propuestas observando sus niveles de desempeño, áreas de oportunidad y observaciones pertinentes de los alumnos.

La evaluación educativa es definida como un proceso sistemático y planificado de acopio de información por medio de múltiples estrategias, técnicas e instrumentos, que permite formular juicios y valorar si los alumnos han alcanzado los Aprendizajes Esperados.

- La evaluación es: Recopilar, sistematizar y analizar la información
- Se utilizan: Técnicas, herramientas e instrumentos
- Su propósito es: Verificar los avances y dificultades de los alumnos para proponer cursos de acción, con el fin de robustecer sus fortalezas y promover la superación de las dificultades.

La evaluación en preescolar es de carácter formativa en la cual podemos valorar los desempeños de cada alumno sin plantear una calificación numérica, lo que hacemos es graficarla y así poder tener un conteo de cuantos alumnos lograron el aprendizaje, cuantos están en proceso y cuantos requieren apoyo.

De acuerdo con el INEE (Instituto Nacional de Evaluación Educativa), se “Entiende la evaluación educativa como una herramienta para la mejora de los componentes, procesos y resultados educativos” (p.8)

Puedo concretar que la evaluación es un proceso formativo que apoya la valoración del desempeño de los alumnos y por ende apoya la planificación de

nuevas estrategias y actividades para reforzar lo que se requieren de acuerdo con los resultados de la evaluación.

2.5.6 Reflexión

La reflexión es parte de nuestra vida, nos permite reconocer y analizar los actos, pensamientos o resultados que obtenemos mediante ciertas acciones, la reflexión se define como “Un acto de conciencia que posibilita el conocimiento sobre los propios actos y pensamientos” (Ferrater, 1979, p.18). Por ello es un proceso que debe realizarse de manera consciente y a profundidad. En la práctica docente es muy importante realizar la reflexión ya que esta va dirigida sobre nuestro actuar dentro y fuera del salón de clases, nos permite analizar nuestros errores y mejorar.

La reflexión es tomada por el docente como un proceso de autoevaluación. “Para ellos y ellas reflexionar significó: detenerse y examinar sus acciones docentes con la finalidad de valorarlas según criterios establecidos en la institución formadora o escolar dónde desarrollan su práctica profesional.” (Nocetti & Medina, 2018, p.8).

De acuerdo con esta definición de reflexión considero que es necesario dar el tiempo adecuado para reconocer nuestros errores y aciertos dentro de nuestra práctica docente, permitiéndonos esclarecer nuestras ideas sobre las propuestas para mejorar e implementar estrategias que nos ayuden a llegar a la meta deseada permitiéndonos ser mejores docentes día a día.

2.6 Aspectos teóricos

Contexto Familiar

El primer agente socializador de las personas es la familia, es en ese contexto donde se establecen los primeros aprendizajes de los niños y las niñas. El núcleo familiar tiene una influencia muy determinante que se verá reflejado en las características de los niños y niñas. La forma de crianza de cada familia es distinta, la cual cada una tiene sus rasgos personales de interacción, por ello se define que:

La familia, considerada como el contexto básico de desarrollo humano, es quien tiene la acción socializadora del niño o niña en primera instancia; a través del modelamiento y del tipo de comunicación que se establece dentro de ella, busca llevar a cabo el alcance de metas y pautas comportamentales vinculadas por medio de dos acciones: control y afecto. (López & Vesga, 2009, p.4)

A partir de la influencia de la familia sobre los comportamientos de los niños y niñas se forjan los componentes emocionales o afectivos los cuales surgen de la atención que la familia tiene con los niños y niñas desde las primeras edades.

De acuerdo con los estilos de crianza de cada familia son denominados por Baumrind 1967 como “estilos parentales” los cuales en los que define tres estilos, padres autoritarios, equilibrado y permisivos. Para comprender sobre como influyen en el desarrollo emocional y de comportamiento de los niños y niñas mostraremos en que consiste cada uno de ellos.

Padres autoritarios: Este es un patrón muy restrictivo de crianza en el que las personas adultas imponen muchas reglas, esperan una obediencia estricta, rara vez o nunca explican al niño o niña por qué es necesario obedecer todas estas regulaciones y a menudo se basan en tácticas punitivas enérgicas (es decir, en la afirmación del poder o retiro del amor) para conseguir la obediencia. Los padres y madres autoritarios no son sensibles a los puntos de vista en conflicto de un niño o una niña, esperando en lugar de ello que el niño o niña acepte su palabra como ley y respete su autoridad. (p.5).

Padres y madres equilibrados: Este es un estilo controlador pero flexible, en el que los padres y madres implicados realizan muchas demandas razonables a sus hijos e hijas. Tienen cuidado en proporcionar fundamentos para obedecer los límites que establecen y se aseguran de que sus hijos e hijas sigan estos lineamientos. Son mucho más aceptadores y sensibles a los puntos de vista de sus hijos e hijas que los padres y madres autoritarios,

y a menudo buscan la participación de sus hijos e hijas en la toma de decisiones familiares. Por lo tanto, los padres y madres con autoridad ejercen un control racional y democrático (en lugar de dominante) que reconoce y respeta las perspectivas de sus hijos e hijas. (p.5).

Padres permisivos: Este es un patrón parental aceptador, pero laxo en el que las personas adultas exigen relativamente poco, permiten que sus hijos e hijas expresen con libertad sus sentimientos e impulsos, no supervisan en forma estrecha las actividades de sus hijos e hijas y rara vez ejercen un control firme sobre su comportamiento. (p.6).

De acuerdo con las diferencias en los estilos parentales podemos observar que la interacción de la familia con los niños y niñas influye en la mentalidad que desenvuelven, apegándose a lo que las familias les muestran desarrollando su personalidad que posteriormente reflejan en los diversos contextos en los que interactúan.

Por ello la familia es el espacio de protección, cuidado y educación de los hijos de acuerdo con la UNESCO 2004 (Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación) “Es el primer espacio de aprendizaje por excelencia donde los primeros educadores son los padres” (p.23). Como se mencionó anteriormente la familia es el primer contacto que tienen los niños para aprender y desenvolverse de acuerdo a su crianza, este es influyente en cómo será formado el niño, implicando aspectos sentimentales, de comportamiento, de interacción, etc. de acuerdo a esto, la formación familiar tiene una gran responsabilidad considerarla como prioridad para que los niños puedan crecer en un ambiente saludable.

Contexto escolar

Un signo de una educación de calidad, lo constituye a la gestión del desarrollo de los niños y las niñas en el contexto escolar. La escuela es un ambiente de aprendizaje en el que se construyen conocimientos, actitudes y valores, razón por

la cual el entorno escolar desempeña un papel importante en la construcción de habilidades socioemocionales y de participación.

El autor Monjas 2015 hace referencia sobre el contexto definiéndolo como:

El contexto escolar como escenario de socialización, posibilita que los niños, niñas y adolescentes alcancen aprendizajes sociales; los agentes educativos (estudiantes, docentes, directivas, padres de familia y profesionales con el objetivo de una buena educación), los principios, las organizaciones y los valores institucionales generan dinámicas sociales orientadas a la enseñanza de una competencia social. (p.4).

De acuerdo con la participación de la estructura educativa el contexto escolar es el escenario dinámico que permite a los alumnos interactuar con la diversidad de comportamientos, sensaciones, aprendizajes y enseñanzas que se viven dentro del salón de clases y las diversas actividades que se realizan.

Los niños reconocen la escuela como un segundo hogar puesto que, es el escenario con el que interactúan después del familiar. Al ingresar al preescolar se ven obligados a pasar por un proceso de adaptación donde se pretende integrar a toda la comunidad educativa para que todos aprendan de una manera sana. Para Campo 2013, el proceso de adaptación en el entorno educativo es:

Una adaptación adecuada; supone afrontar las diversas situaciones de la vida de una manera inteligente y eficaz, resolviendo conflictos sin sufrir mayores traumas emocionales permitiéndole desenvolverse efectivamente en el contexto personal, familiar, social y escolar; este último muy importante para las instituciones educativas porque permite visualizar de algún modo, la calidad educativa y con ella el desempeño académico del estudiante (p. 6).

El contexto escolar propone planear un escenario de adaptación enriquecedor para todos los alumnos que ingresan al preescolar, tratando de impulsar las aptitudes que cada alumno presenta, al igual que deben de trabajar

para impulsar con los aprendizajes previos proporcionados por sus vivencias personales.

Es importante considerar la educación preescolar como una etapa de importancia para el aprendizaje integral de la vida de los estudiantes, es por ellos que el proceso de enseñanza- aprendizaje es guiado por el programa de estudios SEP, 2017 el cual es propuesto durante la reforma del presidente. En él se consideran aspectos importantes que implementan un apoyo para los docentes en su manera de planificar y guiar su práctica. El programa de SEP, 2017 se define como “La concreción del planeamiento pedagógico que propone el Modelo Educativo en la educación básica” (p. 7). Es decir, en este programa encontraremos propuestas para trabajar a nivel preescolar tomando en cuenta al niño como centro de enseñanza e impulsarlos a que se desarrollen de manera íntegra, plena y feliz.

Aprendizajes esperados

Para organizar y planificar las actividades que se realizarán durante el trabajo del docente se deben de tener distintos aspectos, uno de ellos son los aprendizajes esperados los cuales son el centro principal de la planificación, a partir de que conocemos a nuestro grupo y tenemos detectadas sus necesidades seleccionamos aquellos que permitan desarrollar los temas correctos e implementar actividades creativas que fomenten en el niño un aprendizaje significativo. Los aprendizajes esperados pretenden:

Definir lo que se busca que logren los estudiantes al finalizar el grado escolar, son las metas de aprendizaje de los alumnos, están redactados en la tercera persona del singular con el fin de poner al estudiante en el centro del proceso. Su planteamiento comienza con un verbo que indica la acción a constatar, por parte del profesor, y de la cual es necesario que obtenga evidencias para poder valorar el desempeño de cada estudiante. (SEP, 2017, p.114)

Es importante conocer los aprendizajes de cada campo formativo y área de desarrollo, nos permite enfocarnos en lo que el alumno debe realizar y aprender.

La Educación Socioemocional en Preescolar

La educación para los alumnos de nivel preescolar implementa una visión de formación basada en el aprendizaje de saberes tanto como el desarrollo de emociones, valores y relaciones humanas. Dentro del plan de estudios “La educación puede ser transformadora y contribuir a un futuro sostenible para todos. Para ello, es necesario adoptar una perspectiva integral de la educación y el aprendizaje, que incluya tanto aspectos cognitivos como emocionales y éticos”. (SEP, 2017, p.303). Es por ello que trabajar con áreas de desarrollo personal y social enfatiza en el alumno el desarrollo de habilidades socioafectivas, tomando en cuentas que se pretende trabajar de esta manera para lograr ser autorregulador, autónomo y seguros de sí mismo y sus acciones hacia la sociedad.

Algunos aspectos que se trabajan en la Educación Socioemocional contribuyen a que el alumno pueda desarrollarse y crecer con una formación humanista basándose en algunos valores como el respeto y solidaridad. A partir de que los alumnos forman parte de la comunidad educativa se contraponen los diversos contextos a los que el individuo pertenece, de este modo tenemos que implementar estrategias que le permitan al alumno relacionarse y aprender de ambos contextos de manera armoniosa de forma en que implemente lo aprendido en ambas partes. Es por ello que:

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

De acuerdo con esta perspectiva de lo que conlleva la educación socioemocional se le debe dar la importancia adecuada, para ser desarrollada en el

nivel preescolar, tomando en cuenta que de esta manera permitimos a los alumnos el desarrollo de sus habilidades asociadas a la inteligencia emocional.

Es necesario involucrar el aprendizaje emocional para que el alumno sea capaz de “Alcanzar sus metas; establezcan relaciones sanas entre ellos, con su familia y comunidad; y mejoren su rendimiento académico.” (SEP, 2017, p.304). enriquecer al alumno en esta parte afectiva y social compromete a involucrarse de forma correcta los tres vínculos más cercanos que son la sociedad, la familia y la escuela en donde el alumno tiene que aprender a combinar lo aprendido en los tres contextos para actuar de la mejor manera en ambos. El éxito y desempeño satisfactorios de los alumnos tiene relación importante con el aprendizaje de área socioemocional permitiéndole que a futuro alcance en éxito sobre su desempeño en su actuar ante los tres contextos.

Propósito del área Educación Socioemocional

Todo tiene un propósito adecuado a la edad y necesidades de formación de cada nivel educativo, por su parte se menciona que:

Aprendizajes clave en la educación socioemocional tiene como propósito que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas fundamentales para generar un sentido de bienestar consigo mismos y hacia los demás, mediante experiencias, prácticas y rutinas asociadas a las actividades escolares; que comprendan y aprendan a lidiar de forma satisfactoria con los estados emocionales impulsivos o aflictivos, y que logren que su vida emocional y sus relaciones interpersonales sean una fuente de motivación y aprendizaje para alcanzar metas sustantivas y constructivas en la vida. (SEP, 2017, p.305)

De acuerdo con este fragmento se muestra la importancia de implementar la educación socioemocional de forma enriquecedora para que el alumno disfrute aprender sobre sí mismo, sus emociones, su experiencia además de desarrollar las habilidades adecuadas para su formación académica y social.

De acuerdo con SEP, 2017 los propósitos generales son 8 los cuales se mencionan a continuación:

1. Lograr el autoconocimiento a partir de la exploración de las motivaciones, necesidades, pensamientos y emociones propias, así como su efecto en la conducta y en los vínculos que se establecen con otros y con el entorno.
2. Aprender a autorregular las emociones y generar las destrezas necesarias para solucionar conflictos de forma pacífica, a partir de la anticipación y la mediación como estrategias para aprender a convivir en la inclusión y el aprecio por la diversidad.
3. Comprender al otro de manera empática y establecer relaciones interpersonales de atención y cuidado por los demás, mirando más allá de uno mismo.
4. Fortalecer la autoconfianza y la capacidad de elegir a partir de la toma de decisiones fundamentadas.
5. Aprender a escuchar y a respetar las ideas de los otros, tanto en lo individual como en lo colectivo, para construir un ambiente de trabajo colaborativo.
6. Cultivar una actitud responsable, positiva y optimista, y una percepción de autoeficacia tal que le permita al estudiante mantener la motivación para desempeñarse con éxito en sus actividades cotidianas.
7. Desarrollar la capacidad de resiliencia para enfrentar las adversidades y salir de ellas fortalecidos.
- 8 Minimizar la vulnerabilidad y prevenir el consumo de drogas, los embarazos no deseados, la deserción escolar, el estrés, la ansiedad, la depresión, la violencia y el suicidio, entre otros (p.305).

Estos propósitos generales acerca de esta área de formación académica tienen algunas palabras clave que permite ubicar lo que se pretende alcanzar con el alumno en su aprendizaje, en ellas podemos encontrar algunas como el: Lograr, aprender, comprender, fortalecer, cultivar, desarrollar y minimizar haciendo alusión al desarrollo potencial sobre el aprendizaje emocional de los alumnos, para ser más específicos de acuerdo con las características del niño en educación preescolar se sintetizan 5 propósitos adecuados hacia el nivel de Educación Preescolar que a continuación se muestran:

Propósitos para la educación preescolar

1. Desarrollar un sentido positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones.
2. Trabajar en colaboración.
3. Valorar sus logros individuales y colectivos.
4. Resolver conflictos mediante el diálogo.
5. Respetar reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender (p.306).

A partir de estos propósitos se tomará en cuenta que durante el desarrollo de las actividades el alumno debe aprender a ser positivo, conocer y regular sus emociones, aprender a trabajar colaborativamente, reconocer sus logros, aprender de las derrotas, resolver conflictos, implementar las reglas, tener iniciativa además de autonomía para las acciones que realice dentro y fuera de la escuela. Cada uno de estos propósitos le sirve al alumno para favorecer el desempeño de sus habilidades teniendo en cuenta que forman parte del enriquecimiento personal y social.

Explicación de los Organizadores Curriculares

De acuerdo con el reconocimiento del grupo, sus necesidades y estilos de aprendizaje SEP, 2017 menciona que:

La educadora necesita de una planeación cuidadosa mediante experiencias y juego diario, y ajustar y hacer uso de momentos o 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. (p.319).

Es por ello que se deben guiar las actividades con los Aprendizajes Esperados adecuados los cuales pertenecen a algunos organizadores curriculares que permiten ubicar y vincularlos con los propósitos mencionados anteriormente. Al hablar sobre la implementación de estrategias para la autorregulación sobre el trabajo en equipo a través del juego debemos de conocer a que se refieren los Organizadores Curriculares elegidos: “O.C.1: Autorregulación O.C.2: 2. Expresión de emociones”, (SEP, 2017, p. 320)

En el Programa SEP, 2017 la autorregulación en los alumnos conlleva diversos aspectos importantes los cuales son:

- Reconocer emociones y cuáles tienen mayor intensidad en ellos.
- Compartir con otros sus necesidades; lo que les gusta y disgusta, y sus emociones.
- Hablar sobre cómo sus palabras y acciones pueden tener un efecto positivo o negativo en ellos mismos y en otros.
- Aprender a usar algunas técnicas para contener acciones impulsivas.
- Hablar y razonar para resolver conflictos.
- Aprender a esperar su turno en diversos tipos de actividades y juegos (p.320).

De acuerdo con los aspectos sobre la autorregulación es importante identificar que los alumnos tienen la necesidad de reconocer sus gustos y disgustos, aprender a compartir, trabajar colaborativamente, reconocer sus sentimientos sobre diversas situaciones y focalizar su manera de actuar sobre ellas.

Las emociones

Competencias emocionales

La educación socioemocional se referimos al proceso de formación y es parte de nosotros, basados en un conjunto de procesos que nos ayudan a regularnos, conocernos, ser autónomos y tomar decisiones pertinentes. Dentro de estos procesos se encuentran algunas competencias denominadas por Bisquerra 2003, como "El conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales" (p.22).

Estas competencias son: autoconocimiento, autorregulación, empatía, colaboración y la toma de decisiones, las competencias mencionadas son muy importantes y debemos tener en cuenta que somos los encargados de adquirirlas o desarrollarlas a lo largo de nuestra vida, este es un proceso que debe ser tomado con la importancia adecuada ya que sin ellas el desarrollo puede verse afectado.

Bisquerra 2003 las define de la siguiente manera:

1. Conciencia emocional: Capacidad para tomar conciencia de las propias emociones y de las emociones de los demás, incluyendo la habilidad para captar el clima emocional de un contexto determinado (p.70).
2. Regulación emocional: Capacidad para manejar las emociones de forma apropiada. Supone tomar conciencia de la relación entre emoción, cognición y comportamiento; tener buenas estrategias de afrontamiento; capacidad para autogenerarse emociones positivas, etc. (p.71).
3. Autonomía emocional: La autonomía emocional se puede entender como un concepto amplio que incluye un conjunto de características y

elementos relacionados con la autogestión personal, entre las que se encuentran la autoestima, actitud positiva ante la vida, responsabilidad, capacidad para analizar críticamente las normas sociales, la capacidad para buscar ayuda y recursos, así como la autoeficacia emocional (p.71).

4. Competencia social: La competencia social es la capacidad para mantener buenas relaciones con otras personas. Esto implica dominar las habilidades sociales, capacidad para la comunicación efectiva, respeto, actitudes pro-sociales, asertividad, etc. (p.72)
5. Competencias para la vida y el bienestar: Capacidad para adoptar comportamientos apropiados y responsables para afrontar satisfactoriamente los desafíos diarios de la vida, ya sean privados, profesionales o sociales, así como las situaciones excepcionales con las cuales nos vamos tropezando. Nos permiten organizar nuestra vida de forma sana y equilibrada, facilitándonos experiencias de satisfacción o bienestar (p.74).

Desarrollando estas habilidades emocionales apoyan el proceso de aprendizaje de los alumnos enriqueciendo las capacidades para relacionarse, autorregularse y favorecer su bienestar.

Estrategias de aprendizaje

Para trabajar las actividades dentro del aula es necesario implementar algunas estrategias que aporten al aprendizaje de los alumnos de una manera significativa, estas estrategias Ferreiro 2012, las define como:

Las estrategias son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la confrontación (interactividad) del sujeto que aprende con objeto de conocimiento, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida, (p.25)

Es decir, las estrategias permiten que los alumnos interactúen, aprendan y adquieran las habilidades que la actividad propone, de acuerdo con esta interacción los alumnos van aprendiendo sobre las formas de participación y de adquisición de información que forma parte de su aprendizaje.

Reconocer que estas forma parte del proceso de formación de los alumnos de acuerdo con estos procesos se establecen que las estrategias de aprendizaje:

Haciendo énfasis que las estrategias que realiza el estudiante en su proceso de conocimiento, las que se denominan “Estrategias de aprendizaje”. En cambio, si se trata de las estrategias o procedimientos que orienta el maestro en el proceso didáctico con la intención de generar la adquisición de aprendizajes, estas se denominan “Estrategias de enseñanza”. (Díaz & Hernández, 2010, p.147)

Para entender un poco más sobre el propósito de las Estrategias de Aprendizaje debemos tomar en cuenta que estas buscan:

Enfocarse en el campo denominado aprendizaje estratégico, a través del diseño de modelos de intervención cuyo propósito es dotar a los alumnos de estrategias efectivas para el aprendizaje escolar, así como para el mejoramiento en áreas y dominios determinados. (Díaz & Hernández, 1998, p. 2).

Esto se refiere a que las Estrategias de Aprendizaje son unas herramientas que buscan otorgar un resultado efectivo en el aprendizaje del alumno.

El juego

La relación entre los alumnos se da mejor a través del juego, este de forma natural es un proceso de socialización que le permite al alumno desenvolverse en su ambiente como la familia, la escuela y sus diversos contextos, nos habla acerca de que “El juego no entiende de razas, edad o clases sociales, se da en todas las personas sin distinción” (Palacios,1998, p.12). Dándonos a entender que el juego

es universal por lo cual todos tienen la oportunidad de aprender de forma divertida y enriquecedora.

De acuerdo con Moreno 2002 “Jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25). Al trabajar con los niños de preescolar, jugar se ha vuelto una herramienta fundamental para generar vivencias significativas, siendo esta una manera de adquirir conocimientos.

Es por ello que el juego se considera una estrategia de aprendizaje, por que conlleva la interacción, impulsa el aprendizaje y desarrolla las habilidades de los niños. El juego es:

Una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real (Cañeque,1993, p.3).

En la educación preescolar reconocemos que el juego tiene un papel importante para brindarle al alumno la facilidad de aprender, por ello el juego satisface la necesidad que tiene el hombre de divertirse, relajarse y aprender.

Existen clasificaciones de juegos donde podemos observar que es lo que favorecen en los niños al ser implementados como estrategias de aprendizaje en el aula, Piaget 1997 clasifica:

Los juegos de reglas

Dentro de la realización de los juegos es importante estipular las reglas como base para la convivencia, con ellas el alumno desarrolla la capacidad de escuchar, atender y ejecutarlas cuando sea la significación adecuada. Las reglas permiten que el alumno sea consciente sobre los procesos que realiza de igual forma prevenir conflictos que se puedan generar en la realización de la actividad por no seguirlas.

Juegos de reglas (7-12 años)

Las reglas aparecen aproximadamente hacia los 4 a 5 años, se constituyen como fijas en el juego del participante. En estos juegos, la regla supone unas relaciones sociales y una regularidad impuesta por el grupo, propiciada por una mejora en el pensamiento reflexivo a la hora del razonamiento. (Piaget, citado por Murcia Juan 2001, p.89).

Los juegos con reglas invitan al niño a concientizar sobre lo que se va a realizar, que está bien o mal y aprenden a jugar de una forma sana con las reglas adecuadas, enriqueciendo el reconocimiento la importancia de la ejecución, en el programa SEP, 2017 “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 adecuada” (p.327).

Enriquecer las relaciones sociales con la convivencia en juegos favorece a los alumnos en su forma de relacionarse, colaborar y actuar de acuerdo a las reglas planteadas. De igual manera permitirles a los alumnos que reconozcan y planteen sus propias reglas según su pensamiento y experiencia los hace más conscientes sobre su forma de actuar y resolver conflictos.

Es importante que los niños participen en la elaboración de acuerdos porque eso les ayuda a entender por qué son importantes y se comprometan a cumplirlos. Durante los juegos hágalos notar que no podrían jugar si cada quien hace lo que quiere (p.325).

Incentivar la conciencia del alumno sobre el seguimiento de reglas permite que los juegos sean ejecutados correctamente, dando el espacio para reconocer, realizar y reflexionar sobre el juego y la resolución de problemas que se hayan podido generar.

De acuerdo con Piaget la clasificación de los juegos sensoriomotores y de reglas, los niños van desarrollando habilidades que le permiten relacionarse con los

demás, aprender y estimular capacidades que le permitan al Niño aprender significativamente con un sentido de participación y reflexión que enriquece su autorregulación.

Juego cooperativo

Adicionalmente, mientras jugamos, compartimos y reforzamos los vínculos de amistad, compañerismo, y trabajo en equipo. A razón de esto:

El juego cooperativo armoniza dos grandes acontecimientos: La paz, la convivencia. En él se enlazan la alegría, el goce y la magia por lo lúdico con el hecho de compartir ideas, aunar esfuerzos y adquirir una conciencia solidaria basada en la renuncia o poseer de forma exclusiva para compartir en el encuentro del compañero (Omeñaca,2002, p.10).

Al plantear pequeños equipos para que los alumnos trabajen de manera cooperativa estimula las capacidades de compartir, colaborar y trabajar juntos para llegar al objetivo deseado.

En el programa SEP,2017, se ve reflejado que:

El trabajo y juego en pequeños equipos propicia que los alumnos aprendan a interactuar de manera correcta con otros, trabajar en forma cooperativa, escucharse unos a otros, negociar y resolver conflictos. En el juego, los niños pueden explorar materiales, solucionar problemas y trabajar juntos sobre sus ideas (SEP, 0217, p.325)

De acuerdo con esta percepción del trabajo cooperativo los alumnos desarrollan la interacción social con sus compañeros, comparten ideas sobre cómo actuar en el juego, resolver conflictos, dialogar e interpretar su participación.

El juego como Estrategia de Aprendizaje

Plantear el juego como una estrategia de aprendizaje enriquece la manera en la que se incentiva el desarrollo del alumno. A través del juego se puede comprender, construir la propia realidad social, es por ello que:

La utilización del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje puede emplearse desde distintos ángulos, podría constituirse en un elemento potenciador del aprendizaje significativo; y si se emplea como parte de las actividades finales o de cierre, podría servir para medir el nivel de comprensión alcanzado por los estudiantes. Finalmente, combinar la enseñanza con la diversión que proporciona el juego, convierte al aprendizaje en divertido, motivador e interesante (Contreras, 2015, p. 5).

El juego un ambiente enriquecedor para aprender, donde los niños aprenden a cooperar, esperar su turno, aceptar, respetar, acordar y elaborar reglas, así como buscar soluciones a los conflictos. Los beneficios de juego son aprovechados al máximo por los participantes, esto con la finalidad de enriquecer su desarrollo, SEP, 2017, menciona que:

El juego se convierte en un gran aliado para los aprendizajes de los niños, por medio de él descubren capacidades, habilidades para organizar, proponer y representar; asimismo, propicias condiciones para que los niños afirmen su identidad y también para que valoren las particularidades de los otros (p.71).

Es una gran oportunidad de incentivar el aprendizaje del alumno siendo parte de este proceso el juego motiva y favorece los objetivos que se quieren lograr.

La Evaluación

La evaluación es parte del proceso educativos, donde es utilizada por los profesores para registrar el progreso de sus alumnos. Casanova 2002, menciona que este:

Consiste en un proceso sistemático y riguroso de recogida de datos, incorporado al proceso educativo desde su comienzo, de manera que sea posible disponer de información continua y significativa para conocer la situación, formar juicios de valor con respecto a ella y tomar decisiones

adecuadas para proseguir la actividad educativa mejorándola progresivamente (p. 60).

De acuerdo con el autor la evaluación es un proceso sistemático que apoya el reconocimiento de los alcances de los alumnos, por medio de la observación es posible registrar en alguna herramienta de evaluación como rúbricas, escala estimativa, diario de trabajo el desempeño que se generó durante la aplicación de las actividades.

Como parte de la formación académica de los alumnos en preescolar la evaluación forma parte fundamental, en ella se valoran los progresos y áreas de mejora que se necesitan trabajar. Es por ello que la evaluación es considerada como:

Los procesos de evaluación para el logro de aprendizajes, el docente estima la pertinencia de la planificación, el diseño de estrategias y situaciones de aprendizaje desplegadas, y las adecua a las necesidades de aprendizaje de los alumnos; mejora los ambientes de aprendizaje en el aula: organiza actividades, relaciones que se establecen en el grupo, espacios, y aprovechamiento de materiales didácticos en la jornada diaria; y finalmente valora si la selección y orden de contenidos de aprendizaje fueron los adecuados y pertinentes y si los alumnos lograron los aprendizajes esperados (Guerra, 2014, p.4)

La importancia de las herramientas de evaluación es notable, de acuerdo a que permite analizar los resultados obtenidos en la ejecución de las actividades propuestas por la Educadora. Además de delimitar los alcances de los alumnos, es posible evaluar la intervención docente, si los materiales utilizados fueron correctos, los tiempos determinados, etc. permitiéndote formar un juicio sobre la asertividad y áreas de mejora a trabajar.

Escala Estimativa

El proceso de aprendizaje de los alumnos no solo es aplicar las actividades, si no también debe tener una evaluación sobre los resultados de las mismas. Para ellos se pueden utilizar diversas herramientas de evaluación como las rúbricas, el diario de la educadora y las escalas estimativas, cada uno de estas herramientas nos apoyan a recolectar los resultados de los alumnos ante la interacción con la actividad presentada.

Dentro de la educación preescolar es importante tener en cuenta que se evalúa el desempeño de los estudiantes ante el aprendizaje esperado de las actividades propuestas, de acuerdo el programa SEP, 2020 una 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. Se trata de una metodología mixta que incorpora aspectos cualitativos (criterios de evaluación) y cuantitativos (escalas: numéricas, simbólicas o imágenes) con los cuales será medida la actuación del evaluado. (p.5)

De acuerdo a la definición de la escala estimativa se puede observar que es una herramienta de evaluación muy útil para la educación preescolar, con la cual podemos adaptar los criterios que queremos evaluar, se pueden graficar los resultados y enriquecer la observación de lo que hace falta fortalecer en los alumnos.

La función central de la escala estimativa es evaluar de manera formativa el desempeño de los estudiantes esta consiste en:

Es aquella que coadyuva al desarrollo del estudiante en correspondencia con las regularidades esenciales del proceso de formación del individuo y con las finalidades sociales que signan dicha formación en la sociedad. Además, es capaz de detectar los progresos y dificultades en el proceso enseñanza

aprendizaje, determinar hasta dónde se ha llegado y hasta dónde se puede avanzar. Informa al estudiante de los hallazgos encontrados, lo que le permite al docente adecuar el currículo y los objetivos iniciales, y le otorgan la posibilidad de ajustar el proceso progresivamente (Pérez, Enrique, Carbó, & González, 2017 p.1).

En la educación preescolar se busca valorar el desempeño progresivamente de los alumnos permitiéndonos valorar el alcance que obtuvieron durante el proceso de trabajo en los objetivos establecidos.

2.7 Marco metodológico

2.7.1 Investigación-acción

El docente tiene una responsabilidad humana comprometida con el desarrollo de la educación de los alumnos, la cual debe ser guiada de la mejor manera dentro de las aulas, sin embargo, suelen presentarse algunas dificultades que requieren ser atendidas. Por parte del profesor es importante que considere estas necesidades primordiales y para atenderlas debe prepararse, investigar e innovar en su práctica. De acuerdo al actuar docente se presenta la oportunidad de implementar estrategias como la investigación-acción la cual nos menciona Latorre 2005 que es:

La expresión investigación-acción educativa se utiliza para describir una familia de actividades que realiza el profesorado en sus propias aulas con fines tales como: el desarrollo curricular, su autodesarrollo profesional, la mejora de los programas educativos, los sistemas de planificación o la política de desarrollo. Estas actividades tienen en común la identificación de estrategias de acción que son implementadas y más tarde sometidas a observación, reflexión y cambio. Se considera como un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realizan. (p.25)

La investigación-acción es una práctica de indagación introspectiva que se realiza en las diversas situaciones sociales, teniendo como objetivo principal investigar, justificar las practicas, proponer ideas y reflexionar para llegar a un punto de mejora en el contexto seleccionado.

Considero que la enseñanza se concibe como una actividad investigadora y la investigación como una actividad auto reflexiva, realizada por el profesorado con la finalidad de mejorar su práctica, tomando las aportaciones de las investigaciones para aplicarlas dentro de las aulas, esta educación es concebida por una acción intencional, siendo su principal objetivo conocer sobre los aciertos y áreas de oportunidad que tenemos con la aplicación de nuestras actividades de enseñanza-aprendizaje. Ante las características de la investigación-acción el docente se basa en ellas para la mejora continua de su práctica, puesto que dentro de las aulas se presentan situaciones de interés por observar, reflexionar y cambiar. El docente como investigador es una pieza clave para que las acciones seleccionadas sean aplicadas, Peters y Stenhouse, Elliott 1988 mencionan que “El carácter ético en la actividad educativa dónde las acciones que se toman para el mejoramiento de la educación están llenas de valores humanos que se deriva de la intencionalidad educativa”. (p.33). De acuerdo con que el profesor y los alumnos deben ser participantes activos en el proceso de la investigación-acción ya que la intervención se derivada por los problemas prácticos cotidianos y en base a ellos se deben pensar las propuestas adecuadas para inferir en los cambios o mejoras.

Día a día el trabajo en la práctica docente requiere de una autorreflexión, por ello el Autor Elliot 1990 “Plantea la necesidad de reconsiderar la naturaleza de la práctica docente”. (p. 16). Gracias a su propuesta de interiorizar y analizar la el trabajo que se realiza en las aulas el profesor puede considerar conformar un plan de acción acerca de cómo tomar el diagnóstico de nuestro salón, detectando las problemáticas y necesidades abriendo paso a la implementación de metodologías como la investigación-acción, tomando en cuenta el propósito para alcanzar una meta de mejorar, innovar, comprender los contextos educativos y lograr dar respuesta a las problemáticas que se tienen en el aula. La observación es una

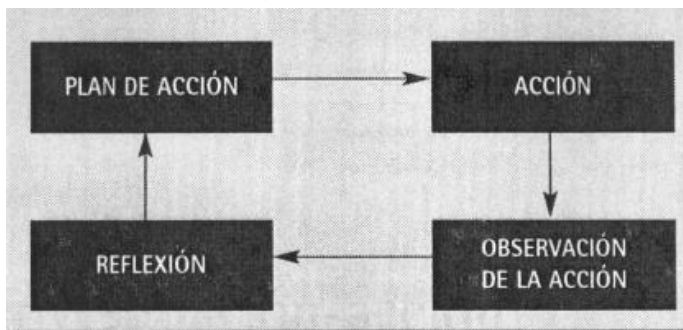
herramienta fundamental para obtener información y forma parte del proceso de aplicación del diagnóstico, cabe mencionar que la idea sobre un diagnóstico educativo es:

Al incluir en su proceso las actividades de assessment y evaluation, el Diagnóstico en Educación se ocupa de los aspectos individuales e institucionales, incluyendo a los sujetos y al entorno o contexto: al contexto familiar, escolar y social, a fin de predecir sus conductas y posibilitar la intervención psicopedagógica. (Marí, 2007, p.3)

De acuerdo con la información recabada sobre el diagnóstico debemos iniciar con nuestro plan de acción, aplicar las acciones o propuestas, observar cómo funcionan y reflexionar sobre el proceso, tal como se muestra en la figura 1 a continuación.

Figura 1:

Ciclo de la investigación acción



Fuente: Ciclo de la investigación acción, Latorre, A. (2005)

El ciclo de la investigación-acción fue ideado primero por Lewin (1946) y luego desarrollado por Kolb (1984), Carr y Kemmis (1988) y otros autores. A modo de síntesis, la investigación-acción es una espiral de ciclos de constituidos por las siguientes fases: planificar, actuar, observar y reflexionar. (Bernal, S. 2011 p. 9). El ciclo sobre la investigación-acción consta de cuatro fases: planificación, acción, observación y reflexión, cada uno de ellos consta con actividades específicas que hacer de este proceso sea organizado y nos permita llegar al objetivo inicial. La observación, la recogida de datos, el análisis de forma rigurosa y sistematización de

los datos es la que nos proporciona la información para investigar justificando lo observado.

Estas fases requieren de características específicas para encontrar un sentido y significado en cada una de ellas, de acuerdo con Zuber-Skerritt, 1992, hace referencia que dentro del espiral del ciclo de investigación-acción cada fase consta de lo siguiente:

- Desarrolla un plan de acción informada críticamente para mejorar la práctica actual. El plan debe ser flexible, de modo que permita la adaptación a efectos imprevistos
- Actúa para implementar el plan, que debe ser deliberado y controlado.
- Observa la acción para recoger evidencias que permitan evaluarla. La observación debe planificarse, y llevar un diario para registrar los propósitos. El proceso de la acción y sus efectos deben observarse y controlarse individual o colectivamente.
- Reflexiona sobre la acción registrada durante la observación, ayudada por la discusión entre los miembros del grupo. La reflexión del grupo puede conducir a la reconstrucción del significado de la situación social y proveer la base para una nueva planificación y continuar otro ciclo.
- Estos pasos son realizados de una manera más cuidadosa, sistemática y rigurosa que la que tiene lugar en la práctica diaria (p. 16).

De acuerdo a las características que describe Zuber, cada uno de los pasos para realizar en la investigación-acción deben ser pensados y planteados de manera flexible para que nos permita llegar a la autorreflexión sobre las formas de enseñanza que se están aplicando en el aula.

Ciclo Reflexivo de Smyth

Como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje los docentes analizan su práctica, debemos utilizar un proceso de autorreflexión considerado como una oportunidad de mejorar, corregir, reconocer y enfrentar los retos que se presentan a la hora de impartir nuestra clase. Para recolectar la información se utiliza el Diario de clase el cual es definido por Zabalza 2013, como “Documentos en los que los profesores y profesoras recogen sus impresiones sobre lo que va sucediendo en sus clases”. (p.8). El diario de clase es una herramienta de apoyo y reflexión que aporta a la practica una visión más amplia sobre el actuar docente. Una vez recopilada la información pertinente se debe implementar el ciclo de Smyth el cual se deriva en diversas fases entendiendo el proceso reflexivo que surge desde la necesidad de generar cambios positivos en las escuelas, pero desde sus bases, es decir, desde la percepción de un problema profesional realizado por el Profesor.

Figura 2:

Ciclo reflexivo de Smyth



Fuente: Smyth, J. (1991 p. 280).

En la figura 2 se muestran las 4 fases del ciclo reflexivo de Smyth 1991 las cuales aportan la guía para que el docente ubique su práctica y pueda generar un proceso de autorreflexión, a continuación, se menciona en que consiste cada una de estas fases:

- **La descripción** apunta a que los profesores identifiquen y reflexionen acerca de sus acciones, describan sus conocimientos, creencias y principios que orientan su práctica (p.243).
- Por su parte **explicación** (o análisis de ésta) consiste en develar los principios pedagógicos o teorías subjetivas relativas a la enseñanza (p.244).
- **La confrontación** busca comparar y explicar las ideas y prácticas en el contexto escolar real (p.245)
- Finalmente, **la reconstrucción** busca generar una mirada o interpretación innovadora del proceso de enseñanza aprendizaje (p.247).

Para implementar la reflexión sobre la práctica educativa el ciclo reflexivo de Smyth aporta una metodología coherente que nos permite organizar la información de lo que se quiere dar a conocer. Las distintas fases del ciclo te permiten delimitar aspectos importantes donde se plasma información relevante en cuanto al desarrollo de los alumnos, la participación del docente, los resultados del alcance sobre el aprendizaje esperado y la autorreflexión sobre los compromisos para mejorar en las siguientes actividades por aplicar.

III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA.

3.1 Análisis del Plan de Acción

Con el trabajo realizado durante las jornadas de práctica es importante llegar al espacio de la reflexión de mi desarrollo en la práctica docente, tomando en cuenta la **persistencia y consistencia** de la aplicación del plan de acción propuesto de acuerdo a las necesidades principales de Primer Año Grupo “B”. En este proceso con el enfoque curricular que orienta con él con la finalidad del programa vigente SEP, 2017 “En mejorar la calidad y la equidad de la educación para que todos los estudiantes se formen integralmente y logren los aprendizajes que necesitan para desarrollar con éxito su proyecto de vida” (p.15), dando énfasis en las áreas de desarrollo personal y social de educación socioemocional y educación física a través del juego para lograr mejorar y equilibrar el desarrollo.

Para desarrollar un plan de acción fue necesario realizar un diagnóstico y un análisis profundo de las características del grupo, el cual es definido como “Un método de investigación que pretende llegar al conocimiento de una situación dinámica y compleja con el fin de actuar sobre la misma”. (Marí, 2007, p.3). de acuerdo con la definición hacia el diagnóstico concuerdo con que es una herramienta de observación y recolección de datos con la finalidad de actuar en las necesidades detectadas con el desarrollo de actividades pertinentes que generen en el alumno el desarrollo de habilidades, aptitudes, procesos conceptuales y procedimentales.

De acuerdo al análisis sobre lo que el Grupo necesitaba se plantearon las propuestas de trabajo necesarias para favorecer el reconocimiento de las emociones, la autorregulación y el desempeño de participación en actividades colectivas reconociendo sus formas de participación en la su objetivo es favorecer en los alumnos la confianza para dialogar, expresarse, reconocer y aceptar estados de ánimo, fomentar su capacidad de dialogar para resolver conflictos y favorecer la interacción con los demás.

A partir de la intervención docente, la reflexión del Plan de Acción es importante tener clara la importancia de participación en la formación de los procesos de desarrollo de actividades, al igual que mi participación, permitiéndome reflexionar en cada aplicación de actividades sobre mis aciertos y áreas de mejora, para así enriquecer los procesos conceptuales y aptitudinales de los alumnos en desarrollo de las actividades, obteniendo resultados cada vez más satisfactorios sobre mi trabajo docente. Shon 1998 hace mención sobre el proceso de seguimiento y evaluación el cual se refiere que este es continuo y sistemático además de que da pie a la reflexión, proceso el cual “Surge de la actividad individual de cada docente; es decir, de su participación y compromiso personal para emprender acciones basadas en el trabajo colaborativo, que permitan profundizar en la comprensión de las propias competencias docentes” (p.13). De acuerdo con la definición de reflexión estoy de acuerdo que debe ser un proceso continuo e individual con el que, a partir de analizar profundamente mis acciones, se puede dar inicio al proceso de innovación y mejora sobre mi intervención docente.

A partir de esta reflexión fue enriquecedor observar por medio de la evaluación los avances y logros de los alumnos, permitiendo construir las propuestas de mejora en el plan de acción y mi intervención docente con constante mejoría.

3.2 Enfoque Curricular

La educación básica en México es orientada por el programa de estudios SEP, 2017, como parte de la reforma educativa menciona que tiene como cometido: “El mejorar la calidad y la equidad de la educación para que todos los estudiantes se formen integralmente y logren los aprendizajes que necesitan para desarrollar con éxito su proyecto de vida”, (p.15), a partir de que se plantea este objetivo en el programa de estudios podemos observar el contenido de los distintos campos formativos y áreas de desarrollo personal y social que a continuación se muestran.

Comenzando por los Campos de Formación Académica resaltados en el programa estudios SEP, 2017, tenemos:

1. Lenguaje y Comunicación
2. Pensamiento Matemático
3. Exploración y Comprensión del Mundo Natural y Social. (p.112)

Tomando en cuenta la formación académica de los alumnos los campos formativos apoyan el desarrollo de las capacidades para aprender mostrándoles panoramas amplios sobre la comunicación, las matemáticas y el mundo natural. Son empleados para favorecer en el alumno capacidades cognitivas que le permita comunicarse con su entorno, resolver problemas matemáticos, ubicar espacios, explorar la naturaleza.

Continuando con las Áreas de Desarrollo Personal y Social podemos encontrar:

1. Artes
2. Educación Socioemocional
3. Educación Física. (p.112)

Por esta parte las distintas áreas mencionadas anteriormente se enfocan en integrar otras capacidades que son importantes desarrollar. Por ello “La escuela debe brindar oportunidades para que los estudiantes desarrollen su creatividad, la apreciación y la expresión artísticas, ejerciten su cuerpo y lo mantengan saludable, y aprendan a reconocer y manejar sus emociones”. (SEP, 2017, p.112).

Es necesario reconocer que tanto los campos formativos y las áreas de desarrollo personal y social son fundamentales en la formación de los alumnos, se refiere a componentes que se deben trabajar de forma continua y transversal para enriquecer el aprendizaje, cada uno de ellos tiene finalidad de brindar las herramientas necesarias para que se desarrollen de forma integral.

Conocer los contenidos de los campos y áreas fomenta el desarrollo de actividades guiadas por medio de los Aprendizajes Esperados, SEP, 2017, nos dice que en ellos se:

Gradúan progresivamente los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores que deben alcanzarse para construir sentido y también para

acceder a procesos metacognitivos cada vez más complejos (aprender a aprender), en el marco de los fines de la educación obligatoria. (p.114).

Los aprendizajes esperados van guiando el desarrollo de las actividades que se requieren, SEP, 2017:

Define lo que se busca que logren los estudiantes al finalizar el grado escolar, son las metas de aprendizaje de los alumnos, están redactados en la tercera persona del singular con el fin de poner al estudiante en el centro del proceso. (p.114).

Gracias a los Aprendizajes Esperados se construyen situaciones didácticas que le permitirán al niño vivir experiencias satisfactorias aprendiendo a través de distintas actividades que enriquecen su aprendizaje, les permiten desarrollar la imaginación, sus conocimientos cognitivos y llegar a los niveles de logro deseado al finalizar el ciclo escolar.

Es importante resaltar la educación socioemocional SEP, 2017 plantea que:

Se centra en el proceso de construcción de la identidad y en 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 en forma sana con distintas personas, de expresar ideas, sentimientos y emociones y de regular sus maneras de actuar. (p.307).

Tomando en cuenta el centro de esta área apoyaremos al proceso de los alumnos de una manera enriquecedora que le permita desarrollar aspectos que forman parte de su identidad humana. De acuerdo con el análisis del grupo debo dar énfasis en algunos organizadores curriculares específicos presentes en SEP, 2017, como: 1. Autorregulación, 2. Expresión de emociones, los cuales pueden ser desarrollados a partir de que se les permita a los alumnos "Participar en actividades en las que se relacionen con compañeros del grupo y de la escuela; expresen sus ideas y las defiendan frente a otros. En situaciones de conflicto, identificar sus

reacciones, controlar sus impulsos y dialogar para resolverlas”. (SEP, 2017, p.309). Una estrategia pertinente para ejecutar estas acciones es el Juego el cual es útil y atractivo para los niños de esta forma se estarán desarrollando y aprendiendo de una manera significativa.

Se hará uso de los enfoques educativos del área de desarrollo personal y social de la Educación Física, este se centra hacia el desarrollo físico de los niños teniendo en cuenta que se deben de desarrollar distintas capacidades. El desarrollo de actividades físicas en los alumnos les facilita la convivencia e interacción con los compañeros y con objetos permitiéndoles cumplir el desarrollo del equilibrio, manipulación, coordinación, etc. teniendo en cuenta que para que este desarrollo ocurra se le debe de dar la oportunidad al alumno de “Tener variadas experiencias dinámicas y lúdicas en las que puedan correr, saltar, brincar, rodar, girar, reptar, trepar, marchar.” (SEP, 2017, p.331).

Dentro de la Educación Física en el programa SEP, 2017 se detectaron los organizadores curriculares importantes como: 1. Competencia motriz, 2. Creatividad en la acción motriz los cuales se muestran como:

- El desarrollo de la motricidad en esta etapa implica que los niños avancen en sus capacidades físicas al desplazarse en distintas direcciones y a diversas velocidades, que participen en juegos y actividades que les demanden ejecutar movimientos y acciones combinadas con coordinación y equilibrio; que manipulen diversos materiales, instrumentos y herramientas que requieren control y precisión en sus movimientos, en actividades en las que pongan en juego también el intelecto. (p. 332.)
- La creatividad en la acción motriz se expresa cuando los alumnos utilizan sus capacidades cognitivas, afectivas y sociales para resolver problemas en juegos y actividades físicas mediante diversas posibilidades de movimiento. (p. 333.)

De acuerdo a la descripción de los enfoques de las áreas que se abordaran para la realización de las actividades se toma en cuenta que se trabajaran de forma transversal uniendo ambas con la finalidad de enriquecer las actividades que se propondrán para buscar que los alumnos reconozcan sus emociones, comiencen a regularlas, utilicen herramientas como aros, pelotas, cuerdas, etc. de una manera divertida con las normas de convivencia y trabajo en equipo.

3.3 Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades

En mi plan de acción propongo a trabajar 7 actividades, las cuales se pretenden aplicar en marzo del 2023, de acuerdo con las necesidades de mi Grupo me enfocare en las áreas de desarrollo personal y social de: Educación Socioemocional y Educación Física, para lo cual utilizaré los aprendizajes esperados que se muestran en la tabla 4.

Tabla 4

Descripción de las actividades

| Área/Campo | Aprendizaje esperado | Actividades |
|--------------------------|--|---|
| Educación socioemocional | -Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo -Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente | 1. ¿Cómo me siento cuándo? 2. Pegados como chicles 3. Adivina la emoción. 4. Salto de los monstruos 5. Erupción de emociones. |
| Educación física | -Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. | 6. intensamente. 7. Veo, veo un monstruo. |

El diseño de las actividades fue pensado en la necesidad predominante en el grupo de primer año, tomando en cuenta el juego, sensorio-motor, reglado, cooperativo, dramático, de atención y memoria y de circuito, para que los alumnos de manera natural, divertida y significativa puedan reconocer sus emociones al igual que generar una convivencia enriquecedora a través de las interacciones diarias como trabajar en equipos, binas, o de manera grupal.

3.4 Mi experiencia docente en relación a la aplicación de estrategias didácticas para favorecer mediante el juego la autorregulación de emociones y el reconocimiento de las formas de participación en los niños de primer año.

Descripción

Nombre de la actividad: ¿Cómo me siento cuándo?

Pertenece a la secuencia didáctica: Expresa, aprende y juega.

Propósito de la educación preescolar (SEP, 2017, p. 157):

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Fecha de aplicación: 06/03/2023

Áreas de desarrollo personal y social a trabajar: Educación socioemocional y Educación Física.

Aprendizajes esperados:

Educación socioemocional

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
- Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Organizadores curriculares:

- 1. Autorregulación, 2. Reconocimiento de emociones

Educación física:

- Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

Organizadores curriculares:

- 1. Competencia motriz, 2. Creatividad en la acción motriz

Organización: Grupal

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

- Emociones
- Imágenes de acciones
- Canastas
- Colores
- Conos de papel
- Popotes
- PLANEACIÓN ¿Cómo me siento cuándo? (ANEXO 3)

Siglas:

D.T.D: Diario de Trabajo Docente

D.F: Docente en Formación

Para comenzar el día realice con los alumnos una dinámica de activación con la canción “Soy una serpiente”, les pedí que se colocaran en algún lugar del Salón pero de manera dispersa y al ir cantando la canción los invitaría a formar parte de la dinámica e ir haciendo una cola larga con todos los alumnos, al terminar la canción los invite a tomar su lugar para realizar ejercicio con nuestras manos permitiéndonos volver a un estado de tranquilidad y atención con la canción de “Las manitas”, comenzar con la activación del día me fue muy práctico, puesto que me permitió crear un ambiente de confianza y felicidad para comenzar a realizar las actividades planeadas durante el día.

Al término de la activación se generó la oportunidad de preguntarles a los niños ¿Cómo se sienten el día de hoy? A lo cual algunas de sus respuestas fueron:

DF: ¿Cómo se sienten el día de hoy?

Alumno 1: ¡Mieeeeeen!

Alumno 2: ¡Muy bien maestra!

Alumno 3: ¡Muy bien maestra y tú? (D.T.D, 2023 p.82)

Después de escuchar sus respuestas les comente que hoy jugaríamos con unos amigos muy especiales y qué si querían conocer cueles eran, en su mayoría su respuesta fue Sí, (con rasgos de entusiasmo), para ello comencé con la actividad invitando a los niños a formar un círculo en el suelo, después de llamar la atención de los alumnos comencé preguntándoles ¿Ustedes recuerdan o conocen que son las emociones?, a esta pregunta la mayoría del grupo contestó que sí pero al cuestionarlos personalmente pude percatar que para ellos el significado de las emociones aun no estaba claro.

DF: A ver alumno 1 ¿Tu conoces las emociones?

Alumno 1: (Solo se encogió de hombros y no respondió).

DF: ¿Tu conoces las emociones?

Alumno 2: Si, hay perros, gatos, conejos. (D.T.D, 2023 p.82)

Al escuchar la respuesta de la alumna 2 pude notar que para los alumnos aun no estaba claro el termino emociones, por lo cual hice uso de tarjetas que tenían plasmadas los monstruos de las emociones (ANEXO 4) cada monstruo tiene un color, estos tienen un significado y representan cada una de las emociones, el rojo es el enojo, el azul es la tristeza, el naranja es la preocupación, amarillo es la alegría, verde es la calma, morado el aburrimiento, varios colores la confusión, negro es el miedo y rosa el amor, al irles preguntando ¿Cómo luce este monstruo?, fuimos reconociendo los colores y las expresiones de que mostraban, de esta forma para los alumnos fue más fácil relacionar los colores con las emociones, una vez conocidas las emociones pasamos a observar otro tipo de imágenes (ANEXO 5) las cuales eran acciones significativas y comunes para ellos como: andar en bicicleta, comer un helado, un niño siendo regañado por su papá, bailando, al jugar con sus juguetes, cuando se rompe un juguete, se pudieron visualizar e interpretar cada imagen al igual que ir conectando sus ideas acerca de cómo es que se sentirían si se encontraran en una situación similar, estas imágenes serian utilizadas para que los niños enlazaran los monstruos de las emociones con las acciones de las imágenes.

Proseguí a comentarles a los niños que hoy jugaríamos un juego llamado “La carrera de los monstruos”, este es un juego de reglas, está ubicado en esta categoría porque tiene el propósito de plantearle alguno reglas simples que le sean fácil de interpretar para ejecutar las acciones de una manera armoniosa llegando a concretar la actividad, las reglas permitan guiar al alumno para saber lo que debe y no debe hacer, de esta manera al realizar la actividad el alumno puede identificar su participación, las situaciones de conflictos efectuadas y dialogar sobre sus posibles soluciones, donde se encontrarán pegadas en el pizarrón las acciones que vimos anteriormente (ANEXO 5) y colocar la emoción elegida de acuerdo al criterio de los alumnos; es decir, si ellos escogieron el monstruo amarillo “La alegría”, deberán de observar las imágenes de las situaciones y colocar el monstruo debajo de la situación que para le genere alegría.

Para comenzar el juego les pedí a los alumnos que se colocaran de pie para poder mover las mesas haciendo espacio y poder desplazarnos por todo el Salón sin ninguna dificultad, después les di la indicación que todos se colocaran en el fondo del salón, en donde se ubican las gavetas de sus nombres; lo cual resulto un poco amontonado para trabajar, causando conflictos entre algunos alumnos comenzando a empujarse y molestarse con sus compañeros, también algunos alumnos se colocaron en la puerta siendo este un conflicto para comenzar a darles las instrucciones puesto que no se encontraban todos juntos para poder explicarles las reglas del juego y repartirles material.

Después de 2 minutos logre que los alumnos se colocaran en las marcas que realice con plumón de agua en el suelo (ANEXO 6); utilizando una tachita dando a cada uno su espacio, después que se colocaron sobre su marca para recuperar la atención de los alumnos tome la decisión de implemente una actividad de atención puesto que, al durar tanto tiempo acomodando a los alumnos se perdió un poco el interés de los niños por la actividad, les pedí a los alumnos dar un aplauso y de forma consecutiva 2, 3 ,4 y 5 aplausos, después de igual manera lo hicimos pero ahora con aplausos en silencio para recuperar la calma y el silencio para poder comunicarles la indicación y comenzar con la actividad.

La indicación que les brinde a los alumnos fue:

DF: Vamos a hacer una carrera de los monstruos, recuerdan ¿Cuáles monstruos vimos hace rato?

Alumno 2: El achul, el osa, el amarillo.

Alumno 1: El ojo, el azul, el amarillo.

Alumno 3: El rosa, que se le callo un diente.

DF: ¡Muy bien ¡recuerdan muy bien sus colores, pero ¿Recuerdan cómo esta esté monstruo? (señale el monstruo amarillo).

Alumno: 4,5 y 6: Esta feliz. (D.T.D, 2023 p.84)

Escuchando las respuestas de los niños ubicaron rápidamente las expresiones de los monstruos de nuevo. Terminando de repasarlas proseguí a indicarles que realizaríamos dos equipos para lo cual utilice pompones de 2 colores, los coloque en un frasco y les pedí a los alumnos que tomaran uno, cuando todos los alumnos ya tenían su pompón pedí a un alumno con pompón azul que se pusiera de pie, de igual forma a uno que tuviera un pompón verde, proseguí a indicarles a los alumnos que quienes tuvieran pompón azul irían con alumna 1 y los que tuvieran pompón verde con alumno 3. Ya teniéndolos equipos armados decidimos que pasaría primero uno y el otro tomaría asiento para esperar su turno, cuando el equipo azul estaba colocado en las tachitas del inicio les platique que en el centro del Salón habría una mesa con recortes (ANEXO 7) estos eran iguales a los que observamos al principio, les mencione que debían elegir uno monstruo, para después realizar un recorrido llamado “La carrera de los monstruos” donde debían de realizar con un popote y un cono de papel, el cual colocarían en el suelo para soplarle llevándolo de un extremo del salón hacia el otro donde se encontraban las imágenes de las acciones y colocarían la emoción en la acción que consideren que los hace sentir de esa manera.

Los alumnos al entregarles el popote y el cono se mostraron emocionados por comenzar e incluso, algunos iniciaron antes de tiempo, al ver esta situación puse alto para colocarlos de nuevo en la marca de inicio y ahora indicándoles que cuando dijera “En sus marcas, listos, fuera” podríamos comenzar. (ANEXO 8)

Al darles la señal para comenzar a los alumnos comenzaron a soplar su cono, me pude percatar que los alumnos al estar muy emocionados por querer ganar hicieron trampa, aventando el cono con la mano y no soplándolo con el popote a lo cual les llamé la atención y les recordé que debían de utilizar su popote para mover el cono. Cuando por fin llegaron frente al pizarrón se pusieron de pies y antes de que colocaran su emoción les preguntaba ¿Recuerdas que monstruo es?, ¿En qué situaciones tú te puedes sentir así?, los niños se detenían a observar de nuevo su monstruo, respondiendo que emoción era y después a colocarlo en la situación que el considerara. (ANEXO 9).

Cuando termino el turno del equipo azul, proseguimos a darle un aplauso y brindarle la oportunidad al equipo verde (ANEXO 10) para realizar la carrera, de la misma manera de organización se colocó a cada integrante en una marca, se le proporciono el material y se le indico de nuevo como realizarían el recorrido.

El equipo verde logro con más ventaja realizar el recorrido con el popote y el cono, puesto que ya habían observado como lo hizo el equipo azul, sin embargo, pude detectar que a 3 alumnos les fue muy difícil soplarle a su cono para lo cual me acerqué con ellos para mostrarles como debían de soplarle, logrando llegar al otro extremo del salón, también una alumna al no poder soplarle a su cono en el piso, levanto su cono, lo coloco en un extremo del popote y después soplo, el cono salió volando y prosiguió avanzando de esa manera, al llegar es este punto los alumnos colocaban los monstruos de las emociones en las acciones que ellos reconocían, de igual forma les cuestionaba ¿Recuerdas que monstruo es?, ¿En qué situaciones tú te puedes sentir así?, pude percatarme que en este equipo los alumnos también lograban compartirme algún recuerdo similar al que veían en las imágenes:

Alumno 1: Yo me puse triste porque me regañó mi papá, por andar descalzo.
(D.T.D, 2023 p.85)

De igual manera al terminar de colocar las emociones les brindamos un aplauso por su participación y realizamos de nuevo un círculo al centro del Salón para reflexionar por que se colocaron los monstruos de cada situación. Obteniendo las respuestas de los alumnos pude rescatar que para ellos es significativo recordar algunas situaciones personales relacionadas a las imágenes y con esto pueden identificar más fácil como se sintieron en ese momento.

Explicación

De acuerdo con el juego de clasificación que se realizó con los niños tuve la oportunidad de acercarme con ellos y poder preguntarles ¿Qué elegiste?, ¿Dónde consideras que va?, ¿En qué ocasión te sientes feliz, triste, enamorado, calmado,

confundido, preocupado, con miedo o enojado? Conociendo más ampliamente sus ideas.

Durante la realización de la carrera de los monstruos se rescató que los alumnos observaban cuidadosamente dónde colocarían su emoción, sin embargo, también pude notar que algunos de los alumnos se dejaban llevar solo por el color o aspecto del monstruo que más les gusto, colocándolo en el pizarrón y al cuestionarlos ¿Por qué va ahí? Solo se retiraban a su lugar esperando que les volviera a tocar su turno. De igual forma al cuestionarlos sobre su forma de participar en el juego, fue muy difícil obtener respuesta de los alumnos.

Con la participación de los alumnos fue pertinente realizar una evaluación, la cual se llevó a cabo a través de una escala estimativa. En el desarrollo de este instrumento se plasman los siguientes indicadores: (Muy bien), (Bien), (Requiere apoyo), los cuales nos ayudan a detectar el desempeño de los alumnos en los tres aprendizajes esperados, dos perteneciente al área de desarrollo personal y social: ubicado de color azul, enfocado a la Educación socioemocional sobre el reconocimiento de las emociones, el naranja sobre la autorregulación de los alumnos para resolver conflictos que se puedan generar en las actividades colaborativas y el otro aprendizaje perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación Física, se encuentra ubicado de color morado, indicando el reconocimiento de la forma de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de las normas básicas de convivencia. Con ayuda de la observación y registro que se llevó a cabo dentro del aula durante la aplicación de la actividad “La carrera de los monstruos” se obtuvieron los resultados que se muestran a continuación:

Escala estimativa 1: ¿Cómo me siento cuándo?

| Escala estimativa | |
|--|--|
| Escuela: Benito Juárez García | Área de desarrollo personal y social: Educación Socioemocional y Educación física |
| | Grado: 1° “B” |
| Propósito: Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente, por medio de juegos participando con las normas básicas de convivencia. | |

Instrucciones: Observa y registra el desempeño del alumno de acuerdo a su desempeño en la actividad “¿Cómo me siento cuando...?”

Aprendizajes:

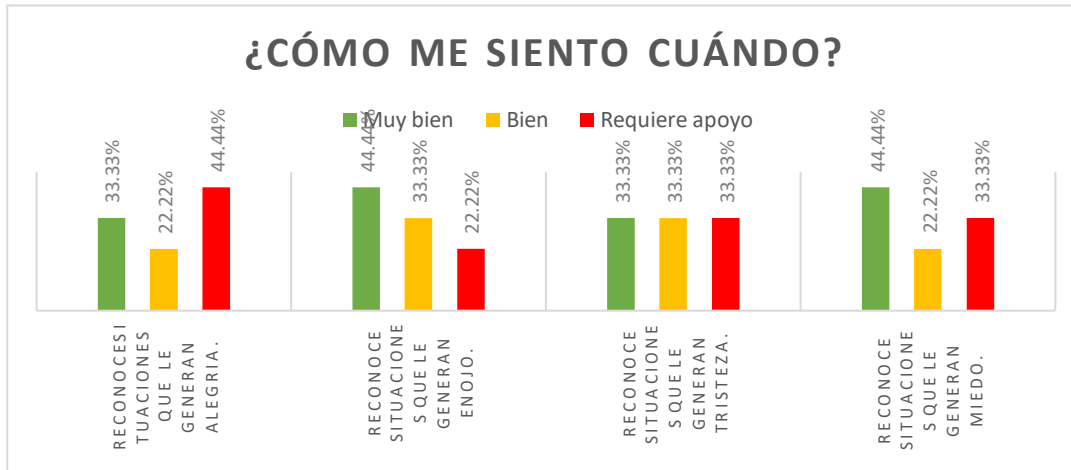
- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente
- Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia
 - Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo

| Indicadores | Muy Bien | Bien | Requiere apoyo |
|---|-----------|-----------|----------------|
| Reconoce situaciones que le generan alegría. | 3 alumnos | 2 alumnos | 4 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan enojo. | 4 alumnos | 3 alumnos | 2 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan tristeza. | 3 alumnos | 3 alumnos | 3 alumnos |
| Reconocer situaciones le dan miedo | 4 alumnos | 2 alumnos | 3 alumnos |
| Dialoga sobre conflictos que observa | 0 alumnos | 2 alumnos | 7 alumnos |
| Expresa alguna idea para solucionar conflictos | 1 alumno | 3 alumnos | 5 alumnos |
| Se pone de acuerdo para trabajar en equipo. | 2 alumnos | 2 alumnos | 6 alumnos |
| Interactúa en juegos y actividades físicas. | 6 alumnos | 2 alumnos | 1 alumno |
| Juega de acuerdo a las reglas que se le mencionan | 3 alumnos | 2 alumnos | 4 alumnos |
| Reconoce su forma de participación | 1 alumno | 2 alumnos | 6 alumnos |

A partir del registro en la escala estimativa fue pertinente plasmar los resultados de cada aprendizaje esperado en una gráfica, las cuales permitieron analizar de una manera más enriquecedora el desarrollo del grupo durante la actividad, conociendo los porcentajes de aprovechamiento y áreas que requieren reforzarse. A continuación, se muestra la Gráfica 7 donde podemos apreciar los resultados del aprendizaje “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente”.

Gráfica 7

Actividad ¿Cómo me siento cuándo? Educación Socioemocional



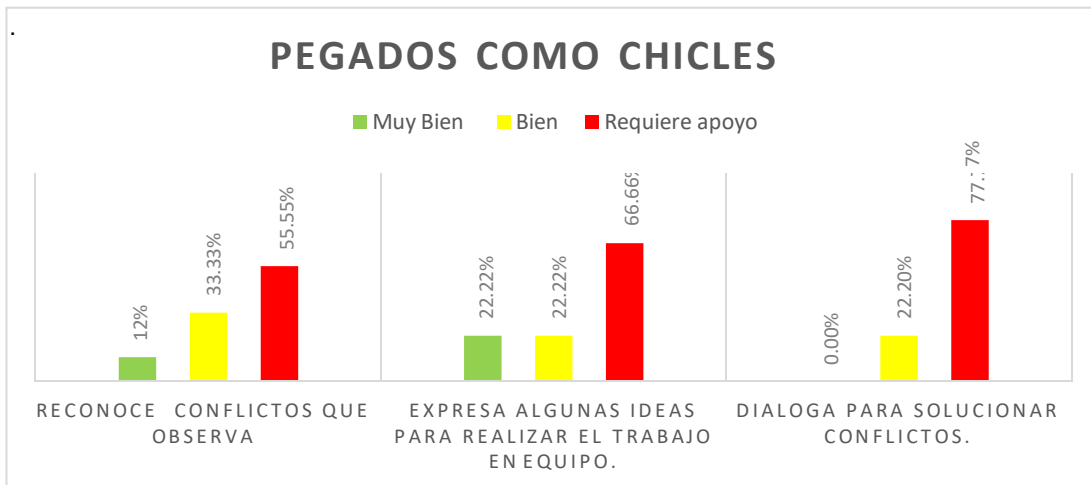
De acuerdo con desempeño de los alumnos en el aprendizaje “Reconocer situaciones que le generan alegría, tristeza, miedo, seguridad o enojo a través de un la carrera de monstruos los alumnos lograron relacionar algunas emociones en situaciones que se les mencionaron como: el andar en bicicleta, bailar, descubrir algo nuevo, ver una araña, jugar con juguetes, ser regañados por su papá, tener un juguete roto, de acuerdo con sus experiencias el 33.3% de los alumnos reconoce Muy bien situaciones que le generan alegría, el 22.2% lo hace Bien, reconociendo algunas situaciones y el 44.4% Requiere apoyo para reconocer cuando se siente alegre. En el reconocimiento de situaciones que generan enojo el 44.4% de los alumnos lo hace Muy bien, colocando el monstruo rojo en acciones “Cuando se rompe un juguete”, el 33.3% lo hace Bien con ayuda de algunas referencias de sus compañeros y el 22.2% Requiere apoyo para identificar situaciones que le generan enojo. Para reconocer situaciones que les generan tristeza los alumnos alcanzaron el 33.3% Muy bien, otro 33.3% lograba identificarlo Bien después de escuchar varias referencias de sus compañeros y el otro 33.3% Requiere apoyo para expresar e identificar situaciones que relaciones con la tristeza. Por último, en el reconocimiento de situaciones que le generan miedo el 44.4% lo hace Muy bien, el

22.2% Lo hace bien y el 33.3% Requiere apoyo para identificar el miedo en las situaciones presentadas.

Por otro lado, el desempeño en el aprendizaje “Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo”, se muestra en la Gráfica 8:

Gráfica 8

Actividad ¿Cómo me siento cuándo? Educación Socioemocional

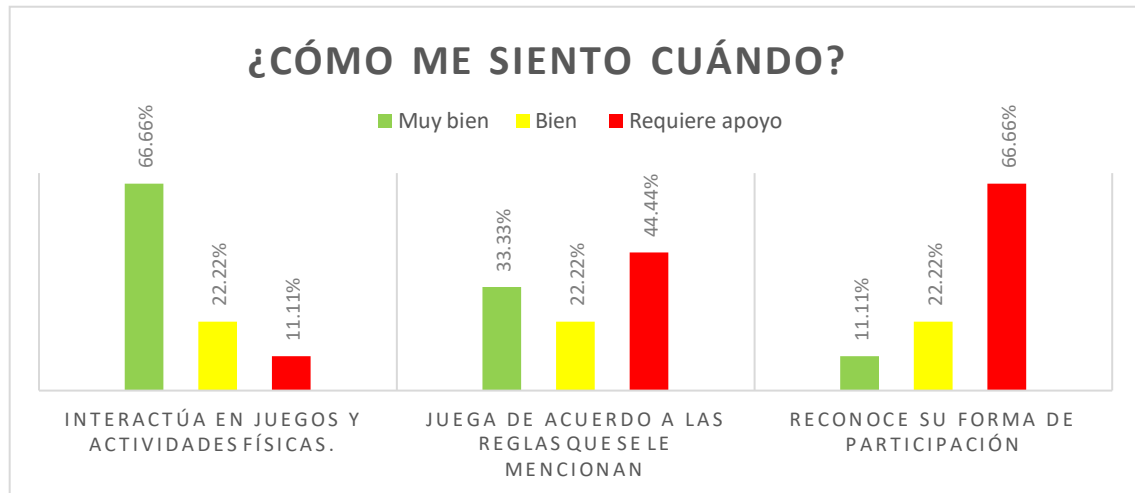


En esta actividad para los niños fue muy difícil dialogar sobre los conflictos que se observan detectando que el progreso de los alumnos fue en un 22.2% lográndose localizar en el indicador bien, pero el 77.7% no se logra dar cuenta de los conflictos que se manifiestan, una vez detectado el conflicto se logra observar que el 12% de los alumnos expresa alguna idea para solucionarlos, el 33.3% lo hace bien intentando portar alguna idea y el 55.5% de los alumnos aún requiere apoyo para lograrlo. De la misma forma para trabajar en equipo los alumnos expresan algunas ideas que pueden ser favorecedoras esto logrando que el 22.2% de los alumnos lo hagan muy bien, el 22.2% lo hagan bien y el 66.66% aún requieren un apoyo para lograrlo.

En el aprendizaje “Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia” se puede observar los siguientes resultados en la Gráfica 9:

Gráfica 9

Actividad ¿Cómo me siento cuándo? Educación Física



Al trabajar con los alumnos la implementación y seguimientos de reglas se detectó que para el 66.6% logra muy bien seguirlas, el 22.2% lo hace bien y el otro 22.2% requiere apoyo, demostrando que le es difícil seguirlas, al invitarlo a reflexionar sobre su forma de participación solo el 11.1% de los alumnos es capaz de hacerlo muy bien, el 22.2% lo hace bien y el 66,66% requiere apoyo. La integración del grupo en el juego resulto satisfactoria pero aun requiere favorecerse, el 66.66% de los alumnos se integró muy bien, el 22.2% lo hace bien y el 11.1% requiere apoyo.

De acuerdo con los resultados obtenidos y analizados es posible observar que es necesario trabajar con los alumnos el reconocimiento de las emociones a partir de actividades significativas que les permita experimentar situaciones donde logre identificar, tristeza, miedo, seguridad o enojo, para que poco a poco logren regularlas y convivir de manera enriquecedora con sus demás compañeros, de la misma manera, fomentar la observación ante los conflictos, incentivar la resoluciones y su forma de participación armoniosa.

Confrontación

Para el Grupo de Primero les es difícil detectar sus emociones, el cómo se presentan en convivencia con los demás, sus participaciones en diversas actividades grupales y en equipo, por ello considero importante trabajar con ellos el reconocimiento de su persona para que posterior a ellos puedan aprender a regular emociones, mejorando las interacciones interpersonales. Para ello se debe tener en cuenta que los alumnos deben ser capaces de auto conocerse, para Goleman 1995 el auto conocerse es:

La atención continua a los propios estados internos. Esta conciencia auto reflexiva en la que la mente se ocupa de observar e investigar la experiencia misma, incluidas las emociones: esta cualidad en la que la atención admite de manera imparcial y no reactiva todo cuando discurre por la conciencia, como si estas fuera de un testigo. (p.47)

De acuerdo con el significado de auto conocimiento considero importante darle prioridad a que los alumnos puedan distinguir por si solos sus características personales, habilidades físicas y socioemocionales, siendo un proceso a trabajar constantemente con los alumnos, puesto que forma parte de su conciencia reflexiva que los llevara a actuar de manera inteligente para las acciones de la vida y la educación. El aprender sobre sus propias emociones abre la posibilidad de auto conocerse, observándose, reflexionando y actuando sin impulsar acciones dañinas para él u otros compañeros.

Reconstrucción

Una de los retos más grandes sobre la aplicación de esta actividad fue la organización del grupo, en la cual me percate que algunos alumnos esperaron demasiado amontonados para pasar a participar, se distrajeron fácilmente. También al dar las indicaciones tuve que implementar más de una vez actividades para captar la atención de los alumnos, sin embargo, considero que debo de buscar algunas otras acciones preventivas como la organización de los escenarios donde se desarrollara la actividad, al igual que para dar una indicación ubicarlos

estratégicamente para que se sientan tranquilos y atentos para escuchar las indicaciones.

Con respecto a la convivencia y participación detecté más conflicto, algunos alumnos no respetaban los turnos del compañero, empujaban, e incluso ocurrió un incidente con la alumna 5, ella se encontraba sentada por las gavetas donde colocan los niños sus cosas, esperando las indicaciones del juego, al estar ella sentada los alumnos no se percataron que estaba ahí, el resultado de esta desorganización género que se empujaron y que le pisaran la mano. Al ver su reacción la tomé como oportunidad de ejemplificar la emoción de tristeza, se les mencionó a los alumnos que ella estaba triste porque la habían pisado y les pedí que señalen la emoción que se parezca a la reacción de su compañera, de esta manera para los alumnos fue un poco más fácil identificarla, este fue un detonante para que los niños evitarán empujarse y poder reorganizar el grupo.

Cabe resaltar que de acuerdo con la forma en que se realizó la actividad también se obtuvieron resultados favorables en la identificación de las emociones a través de las referencias de los monstruos y las imágenes que representaron las acciones de vivencias por las que los niños han pasado, cumpliendo con el aprendizaje esperado de “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente”.

Uno de los compromisos para mejorar el desempeño, es lograr plasmar la vinculación de los dos aprendizajes elegidos dando espacio para que los alumnos logren reconocer sus formas de participación de una manera consciente, es por ello que daré continuidad a las necesidades resaltadas por el Grupo de 1° “B” aplicando la siguiente actividad “Pegados como chicle”, trabajando nuevamente las mismas competencias y aprendizajes esperados, pretendiendo lograr mejores resultados en cuanto a la convivencia favorable para los alumnos, el reconocimiento de sus formas de participación y habilidades socioemocionales sobre la autorregulación, siendo este un factor para detectar los conflictos y buscar soluciones para resolverlas a partir de los juegos cooperativos.

Descripción

Nombre de la actividad: Pegados como chicles

Pertenece a la secuencia didáctica: Expresa, aprende y juega

Propósito de la educación preescolar (SEP, 2017, p. 157):

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Fecha de aplicación: 08/ 03 / 2023

Áreas de desarrollo personal y social a trabajar: Educación Socioemocional y Educación Física.

Aprendizajes esperados:

Educación Socioemocional

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
- Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Organizadores curriculares:

- 1. Autorregulación, 2. Reconocimiento de emociones

Educación física:

- Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

Organizadores curriculares:

- 1. Competencia motriz, 2. Creatividad en la acción motriz

Organización: Equipos

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

- Aros
- Pelotas
- Cobijas
- Emocionometro
- Pinzas

- PLANEACIÓN “Pegados como chicles” (ANEXO 11)

Siglas:

D.T.D: Diario de trabajo docente

D.F: Docente en formación

Para comenzar el día siempre realizo con mis alumnos una rutina de activación dentro del salón de clases que nos permite divertirnos, motivarnos para trabajar, además de generar un ambiente de confianza con los alumnos, en este día les enseñe una canción nueva llamada “La ronda de lulita”, para la cual les pedí a los alumnos que formáramos un círculo en medio del salón tomándonos de las manos, una vez que estábamos listos les pedí que colocaran su mano detrás de su oreja para escuchar la instrucción: debemos de escuchar con atención lo que nos va indicando la canción, puede pedirnos que giremos hacia la derecha o izquierda, que brinquemos, que bailemos, etc. después de terminar de bailar la ronda de lulita, realizamos una actividad de equilibrio donde nos colocamos en un pie y permanecemos así 30 segundos después cambiaremos de pie para hacer otros 30 segundos, al término de esa actividad de equilibrio proseguimos con un ejercicio de respiración donde les indique que tomaran una flor imaginaria de suelo y

comenzaran a olerla profundamente para después sacar el aire por la boca, repetimos 5 veces el ejercicio de respiración para después colocarse en sus lugares.

Al terminar nuestra rutina de activación proseguí a preguntarles a los alumnos ¿Recuerdan que emoción es esta?; mientras señalaba la tarjeta del monstruo rojo-enojo pegadas en el pizarrón (ANEXO 12) los alumnos fueron contestando de acuerdo a la tarjeta que fui señalando:

Alumno 1: Enojado

Alumno 2: Es ojo.

Alumno 3: Nojado, Alegria, medo. (D.T.D, 2023 p.96)

Después de haber recordado las emociones les comenté al Grupo que realizaríamos un juego llamado “Pegados como chicles” este es un juego cooperativo, donde los alumnos a través del trabajo en equipo deberían de pasar por varias estaciones planteadas en salón de clases, con el objetivo de no soltarse y permanecer pegados “Pegados como chicles”, este ayudara a trabajar con los alumnos el seguimiento de reglas, proponer ideas sobre el trabajo en equipo, el reconocimiento de su participación y emociones durante su realización, mientras recorren todas las etapas. Frente al grupo les pregunté:

DF: ¿Lo has jugado antes? (para conocer sus ideas previas de jugar colaborando con los demás)

Grupo: ¡Nooooooooo!

DF: ¡Bien! este juego es nuevo y se trata de pasar por varias estaciones: con aros y pelotas, pero hay una regla, deben parar por todas las etapas sin soltarse de la mano de su equipo. El que se suelte pierde. Por eso deben ir pegados como chicles, ¿Quieren jugar?

Grupo: ¡Siiiiiiii! (D.T.D, 2023 p.96)

Después de escuchar sus respuestas les pedí que me ayudaran a colocar su silla en un rincón del Salón a lado del librero, de igual forma acomode las mesas

alrededor, para abrir espacio y poder acomodar el escenario del juego. Los alumnos se mostraron entusiasmados al observar los aros y las pelotas, a lo cual la mayoría de los niños pregunto ¿Para qué son?, ante esta pregunta y su inquietud les dije que debían observar con atención como colocaba el material para imaginar que podríamos hacer. Comencé a acomodar dos filas de aros uno en frente del otro, después a mitad del Salón dos canastas con pelotas a lado de la caja dos cobijas, por último, un aro frente a la caja de pelotas. Cuando termine de armar el circuito les pregunte a los niños ¿Quieren saber cómo se juega?, a lo que respondieron sí. Les indique a los alumnos que se sentaran enfrente del pizarrón, para que pudieran observar lo que debíamos hacer, cuando los alumnos se sentaron estaban muy atentos eso me facilito darles la indicación del juego y las siguientes reglas:

- En la primera etapa “los aros” deben tomarse de las manos y no deben soltarse.
- Debes de respetar a tus compañeros y los roles designados a cada uno.
- Trabajar de manera correcta con los materiales.
- Debes trabajar en equipo.
- Juguemos de manera respetuosa y colaborativa.

Siendo mencionadas las reglas del juego proseguí a explicarles como era el juego, me coloqué detrás de los aros que estaban acomodados en fila y les explique que aquí debíamos de pasar pisando dentro de los aros tomados de las manos sin soltarnos, para motivarlos más les hice la referencia de que si pisaban afuera de los aros se los podría comer el cocodrilo, de igual forma si se soltaban al pasar por los aros se los comería el cocodrilo, me apoye de la bocina y sonidos de cocodrilos que emocionaron a los niños. Después pasar por los 5 aros avanzaran hacia la mitad del salón en donde se encontraba la canasta con pelotas y la cobija, indicándoles a los alumnos que en esta parte debían extender la cobija para que todos los integrantes tomaran un extremo de la cobija y solo uno colocaría en ella las pelotas, después de eso se uniría al equipo tomando un extremo de la cobija también y todos juntos llevarían las pelotas hasta el otro aro que estaba a una distancia de separación de un metro y medio de la segunda etapa, para que los alumnos

avanzaran, recordándoles que no se les debían de caer las pelotas por que se las comía el cocodrilo, al llegar al otro aro colocado en el espacio de la puerta del salón debían de bajar al piso la cobija con cuidado y después tomar cada integrante una pelota para tratar de lanzarla y que quedara dentro del aro (ANEXO 13).

Cuando todos los integrantes hayan logrado mantener sus pelotas dentro del aro designados para cada equipo, se detendrá la actividad y nos reuniremos en un círculo en medio del salón para platicar sobre cómo nos sentimos al realizar la actividad, ¿Cómo te sentiste al escuchar al cocodrilo?, ¿Cómo te sentiste al trabajar con tus compañeros?, ¿Qué fue lo más difícil de realizar? Entre otras preguntas y a medida que fuéramos analizando como nos sentimos al jugar utilizaríamos las pinzas para colocarlas en el emocionometro (ANEXO 14) indicando la emoción que sentimos, en este emocionometro se encuentran los monstruos de las emociones que los niños han estado trabajando y reconociendo, a cada monstruo le corresponde un color estos tienen un significado y representan cada una de las emociones, (el rojo es el enojo, el azul es la tristeza, el naranja es la preocupación, el amarillo es la alegría, el verde es la calma, el morado el aburrimiento, el de colores la confusión, el negro es el miedo y el rosa el amor).

Después de que los niños estuvieron atentos a lo que debíamos de realizar proseguimos a hacer 2 equipos, para lo cual utilice pompones de 2 colores, los coloque en un frasco y les pedí a los alumnos que tomaran uno, cuando todos los alumnos ya tenían su pompón pedí a un alumno con pompón azul que se pusiera de pie, de igual forma a uno que tuviera un pompón verde, proseguí a indicarles a los alumnos que quienes tuvieran pompón azul irían con Alumna 1 y los verde con Alumno 2, antes de que los alumnos se colocaran en sus equipos algunos alumnos comenzaron a aventar los pompones por todo el salón, viendo esta acción procedí a recogerles los pompones y recordarles los acuerdos del salón donde participaron varios alumnos ayudándome a recordarle a sus compañeros que era importante cuidar el material y respetar a sus compañeros, después de esta pausa proseguí a acomodar a los equipos, cada equipo iba frente un circuito con el orden ya

mencionado anteriormente (ANEXO 15). Cuando los alumnos estuvieron formados en sus equipos correspondientes coloque frente a ellos para preguntarles:

DF: ¿Recuerdan la regla para pasar los aros?

Alumno 1: No soltarse porque te come el cocodrillo.

Alumno 4: No soltarse.

DF: ¡Muy bien! No soltarte de la mano del compañero porque te come el cocodrilo y además pasar dentro de los aros. (proseguí a colocarme a lado de la canasta de las pelotas y les pregunté, ¿Y aquí, que haremos?

Alumno 3: Pone la pelota en a cobija.

DF: ¡Exacto! Poner las pelotas en la cobija y en equipo llevarlas al otro lado hasta donde está el aro. Después fui a lado del último aro, y les pregunté ¿Y, por último, que debemos hacer?

Alumno 4: Debemos de meter las pelotas al aro.

DF: ¡Muy bien!, ¿Están listos? Tómense de las manos y a las 3 vamos a comenzar. (D.T.D, 2023 p.97)

Antes de realizar el conteo ambos equipos se colocaron en los dos escenarios que se prepararon para que al mismo tiempo los dos equipos participaran, verificando que todos los equipos se tomaran de la mano para pasar la etapa de los aros, proseguí a contar hasta tres y les puse los sonidos de cocodrilos para que comenzaran a pasar por los aros, la mayoría de los alumnos acato la indicación de no soltarse, pero hubo dos alumnos que en el equipo azul se soltaron, y del equipo verde los últimos participantes no avanzaron solo se quedaron detrás de los aros. Al ver esto les comenté a los alumnos que a esos alumnos ya se los había comido el cocodrilo y que, si les dábamos otra oportunidad para que volvieran a realizar la actividad, respondieron que sí y regresaron a formar la fila detrás de los aros. Volvimos a comenzar a la par ambos equipos como una

competencia y en esta ocasión los alumnos procuraron ya no soltarse, el líder del equipo azul les recordó:

Alumno 1: No se suelten.

Mientras que en el equipo verde se notaban concentrados en pasar por los aros, ambos equipos llegaron a la par en medio del salón donde cada equipo tomaría una cobija la cual debían de estirla, tomando cada quien un extremo de ella para que posteriormente un integrante de cada equipo colocara las pelotas en la cobija, sin embargo, esto causo un conflicto en el equipo azul puesto que varios querían colocar las pelotas y no se ponían de acuerdo quien las colocaría, ante esto designe a una alumna para que lo realizara, de lo contrario en el equipo verde el alumno 3 está dirigiendo el equipo y todos estaban agarrando la cobija, pero en este equipo se encontraba alumno , el cual al ver las pelotas comenzó a lanzarlas por todos lados, me dirigí con él para decirle que eso estaba incorrecto y que mejor me ayudara a ponerlas sobre la cobija, por un momento lo realizo pero después volvió a lanzar las pelotas, esto retraso el trabajo del equipo verde.

El equipo azul logro llegar al otro aro y comenzó a lanzar las pelotas dentro de él, ellos fueron los primero en lograrlo, el equipo verde llego un poco más tarde y comenzó a lanzar las pelotas, pero Matthew de nuevo tomaba las pelotas y las lanzaba para otro lado, en esta acción sus compañeros de equipo se comenzaron a molestar y a hacer comentarios como:

Alumno 2: Él está aventando las pelotas (con molestia)

Alumno 6: (Señalo al alumno 8 con mirada molesta)

Alumno 7: (Me miraba y a sus compañeros con pena) (D.T.D, 2023 p.98).

Ante esta situación invite a los alumnos a concluir la actividad y sentarnos todos juntos en un círculo en medio del salón, para esto los alumnos se mostraron un poco inquietos, por ello tome la decisión de aplicar una actividad de relajación con música relajante llamada “La nube”, invite a los alumnos a acostarse en el piso, les platique que debíamos de cerrar los ojos e imaginar que éramos unas nubes flotando en el

cielo, con tranquilidad y al mismo tiempo respirando despacio, realizamos el ejercicio durante 3 minutos para calmarnos y poder dialogar sobre la actividad que habíamos realizado, después del 3 minutos les mencione a los alumnos que lentamente abrieran sus ojos y se sentaran de nuevo en el círculo, para este momento los alumnos estaban más tranquilos y podíamos sostener una conversación dinámica acerca del juego “Pegados como chicles”, comencé preguntándole a los alumnos de una manera aleatoria, mencionando primero la pregunta y después el nombre de algún alumnos para que la respondiera: ¿Cómo te sientes después de esta relajación?

Alumna 3: Tanquila maeta.

Alumna 4: Como una nube.

DF: ¿Cómo te sentiste jugando pegados como chicles?, (señale al alumno 3).

Alumno 2: Enojado porque el alumno 8 aventó todas las pelotas.

Alumno 7: (Responde al comentario de alumno 3) es que yo quería jugar con ellas.

DF: ¿A que monstruo se pasere lo que sentiste Alumno 3?

Alumno 2: (Se pone de pie y señala en el emocionometro el monstruo de color rojo) a esta maestra.

DF: ¿Qué paso cuando llegaron a la canasta de pelotas?

Alumno 6: Jugamos con la cobija

Alumna 5: (Señala las cobijas y las pelotas)

DF: ¿Alumno 8 que sentiste cuando tus compañeros ya no querían jugar contigo?

Alumno 7: Enojado (se puse de pie y señalo en el emocionometro el monstruo amarillo que significa alegría).

De acuerdo con su acción comente a los niños que apoyara a Alumno 8 a señalar el monstruo enojado, para lo cual le gritaron es el rojo. Por último, les pregunte a los alumnos:

DF: ¿Por qué creen que no terminamos de jugar pegados como chicles?

Alumno 7: Porque me porte mal, (mostro algunos rasgos de tristeza y vergüenza).

Alumna 1: Porque no seguimos las reglas.

Alumno 8: Se encogió de hombros mientras escuchaba a sus compañeros. (D.T.D, 2023, p.99)

En estas preguntas pude notar un poco de pena por parte de Alumno 8 al ver que sus compañeros estaban molestos por cómo se había portado. Al ir platicando sobre el juego también se resaltó las emociones que reconocieron los niños cuando escucharon los sonidos del cocodrilo, las emociones al estar dentro del juego y las emociones por no haber terminado de jugar, de igual forma el momento de reflexión fue partidario para que los alumnos reflexionaran sobre su participación en el juego, los alumnos tomaban su pinza y las colocaban en las emociones que consideraban, de esta forma fuimos analizando las emociones que se presentaron en el juego con ayuda del emocionometro (ANEXO 16).

Explicación

Durante la aplicación de la actividad fue una gran oportunidad para que los niños experimentaran situaciones diversas como el miedo de que se los comiera un cocodrilo, la alegría por trabajar con diversos materiales, el enojo con las situaciones de colaboración, la confusión con las indicaciones, la pena por algunas acciones que se generaron durante el recorrido y al invitarlos a reflexionar sobre las emociones que se presentaron de forma enriquecedora, escuchar sus respuestas.

El emocionometro fue un recurso fundamental para rescatar las respuestas de los alumnos, al preguntarles ¿Cómo te sentiste cuando...? tomaban una pinza y se dirigían hacia la emoción que reconocían de acuerdo a lo que se les preguntaba. Permitiendo detectar a los alumnos que reconocían las emociones y el momento cuando lo sintieron, por otro lado, los que aun requieren apoyo, es reconocer sus formas de participación en el juego y dialogar sobre como pueden ser resueltos conflictos que se presentan a partir de sus acciones.

La evaluación forma parte del proceso de desarrollo del alumno y permite rescatar aspectos importantes como los logros y las necesidades, es por ello que utilice una escala estimativa. En el desarrollo de este instrumento se plasman los siguientes indicadores: (Muy bien), (Bien), (Requiere apoyo), los cuales ayudaron a detectar el desempeño de los alumnos en los tres aprendizajes esperados dos perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación socioemocional ubicado de color azul sobre el reconocimiento de las emociones, el naranja sobre la autorregulación de los alumnos para resolver conflictos que se puedan generar en las actividades colaborativas y el otro aprendizaje perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación Física, se encuentra ubicado de color morado, indicando el reconocimiento de la forma de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de las normas básicas de convivencia. Basándome en la observación y registro que se llevó a cabo dentro del aula durante la aplicación de la actividad “Pegados como chicles” se obtuvieron los resultados que se muestran a continuación:

Escala estimativa 2: Pegados como chicles.

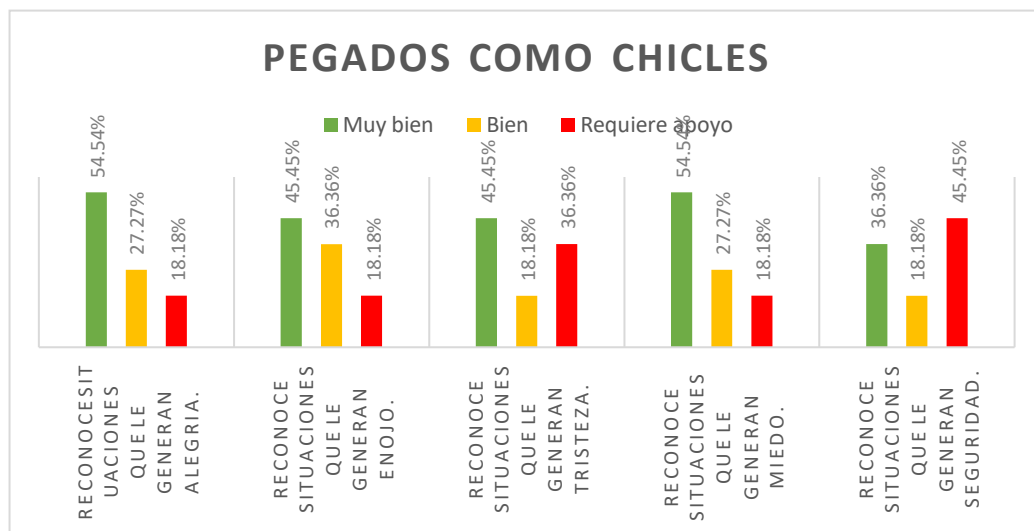
| Escala estimativa | | | |
|--|-----------|--|----------------|
| Escuela: Benito Juárez García Socioemocional y educación física. | | Área de desarrollo personal y social: Educación Grado: 1° “B” | |
| Propósito: Fomentar en los niños el trabajo colaborativo en equipo logrando que convivan, jueguen y se organicen para trabajar juntos, sigan reglas, e identifiquen emociones presentes en el juego como enojo, alegría, tristeza, seguridad y miedo. | | | |
| Instrucciones: Observa y registra el desempeño del alumno se acuerdo a su desempeño en la actividad “Pegados como chicles” | | | |
| Aprendizajes: | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo | | | |
| Indicadores | Muy Bien | Bien | Requiere apoyo |
| Reconoce situaciones que le generan alegría. | 6 alumnos | 3 alumnos | 2 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan seguridad. | 4 alumnos | 2 alumnos | 5 alumnos |
| Reconocer situaciones que le generan tristeza. | 5 alumnos | 2 alumnos | 4 alumnos |
| Puede reconocer que situaciones le dan miedo. | 6 alumnos | 3 alumnos | 2 alumnos |

| | | | |
|--|-----------|-----------|-----------|
| Reconoce situaciones que le generan enojo. | 5 alumnos | 4 alumnos | 2 alumnos |
| Expresa sobre cómo se sintió en la realización de la actividad. | 4 alumnos | 4 alumnos | 3 alumnos |
| Reconoce conflictos que se observa. | 5 alumnos | 3 alumnos | 3 alumnos |
| Expresa algunas ideas para realizar el trabajo en equipo. | 4 alumnos | 2 alumnos | 5 alumnos |
| Dialoga para solucionar conflictos. | 3 alumnos | 1 alumno | 7 alumnos |
| Esta atento y juega de acuerdo a las reglas y normas que se le menciona en el juego. | 6 alumnos | 2 alumnos | 3 alumno |
| Se integra en los juego y actividades físicas. | 7 alumnos | 2 alumnos | 2 alumnos |
| Reconoce su forma de participación. | 5 alumnos | 3 alumnos | 3 alumnos |

A partir del registro en la escala estimativa fue pertinente plasmar los resultados en una gráfica, la cual permitió analizar de una manera más enriquecedora el desarrollo del grupo durante la actividad, conociendo los porcentajes de aprovechamiento y áreas que requieren reforzarse. A continuación, se muestra la Gráfica 10 donde podemos apreciar los resultados del aprendizaje “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente”.

Grafica 10

Actividad: “Pegados como chicles” Educación Socioemocional



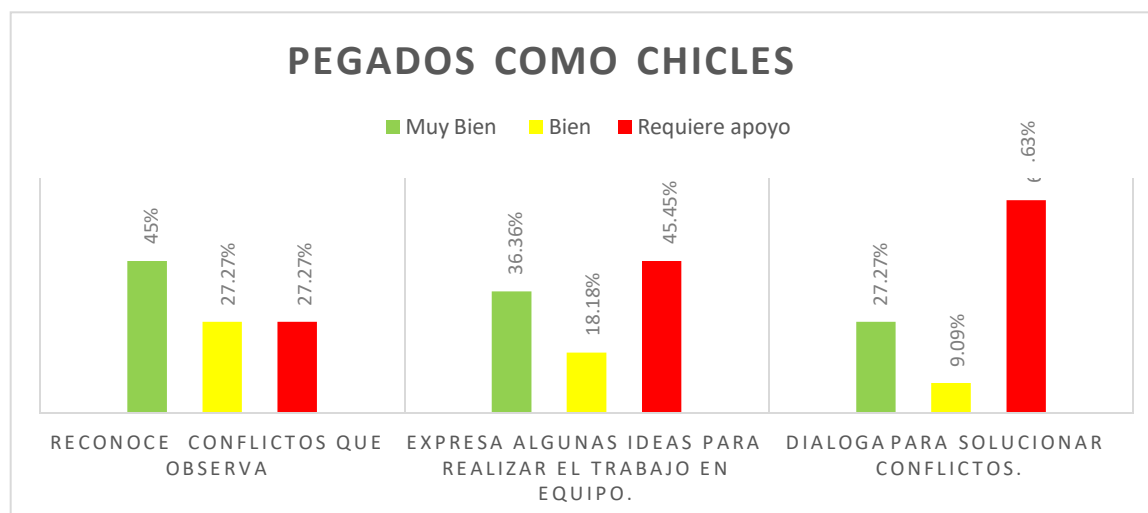
En el apartado de reconocer situaciones que le generen alegría en 54.5% de los alumnos el 22.2% y el 18.1% Requiere apoyo, para reconocer situaciones que le generen enojó el 45.4% lo haces Muy bien el 36.3% y lo hace Bien, el 18.1% requiere apoyo, los alumnos al reconocer situaciones que le generan tristeza demuestran que el 45.4% logra hacerlo Muy bien, el 18.1% Bien y el 36.3% Requiere apoyo, en el reconocimiento del miedo el 54.5% de los alumnos logra hacerlo Muy bien, el 27.2% lo hace Bien y el 18.1% Requiere apoyo, para el reconocimiento de la seguridad y 36.36% de los alumnos lo hacen muy bien, el 18.1% y el 45.4% requiere apoyo.

Observar los resultados en la gráfica anterior con relación al reconocimiento de las emociones, la tristeza, enojo, miedo, alegría y seguridad se muestra que se debe trabajar con los niños constantemente para lograr un mejor alcance en el reconocimiento de las mismas.

Por otro lado, el desempeño en el aprendizaje “Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo”, se muestra en la Gráfica 11

Gráfica 11

Actividad “Pegados como chicles” Educación Socioemocional



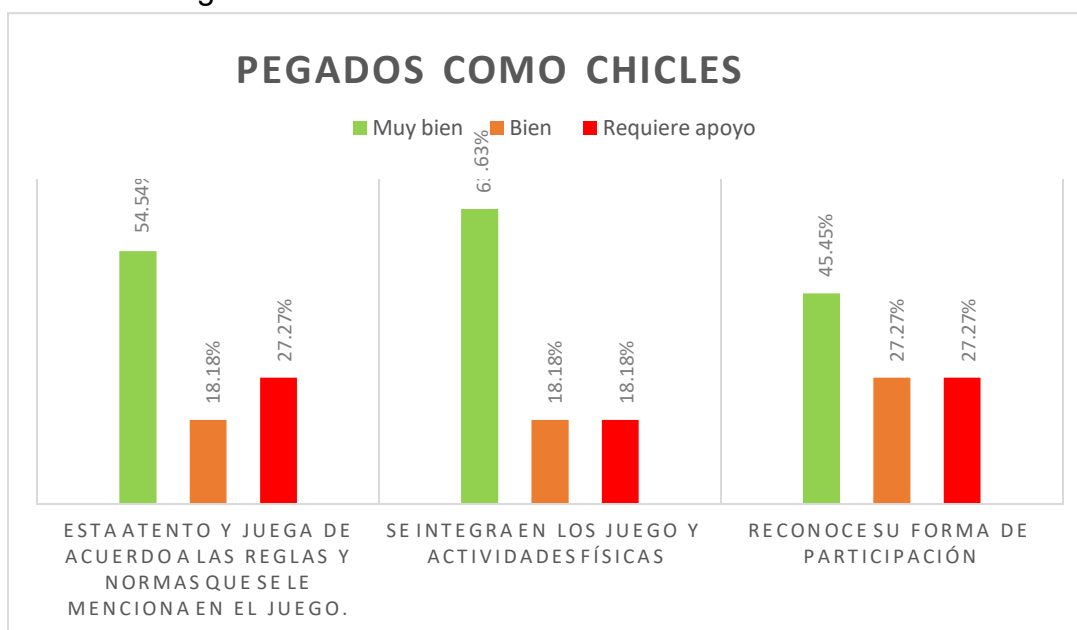
Al trabajar juegos en equipo los alumnos están expuestos a experimentar conflictos, es por ello que le evaluarlos se observó 45.0% de los alumnos son capaces de reconocer los conflictos que se desenvuelven al jugar el 27.2% lo hace Bien y el 27.2% Requiere apoyo para detectarlos, una vez detectado el conflicto se les invita a los alumnos a reflexionar demostrando que el 27.2% de los alumnos es capaz de dialogar para solucionar conflictos, el 9.9% lo hace Bien pero requiere mayor apoyo y el 63.6% se le dificulta dialogar sobre cómo resolver un conflicto, de igual forma para trabajar en equipo necesario la portación de ideas que los lleven a trabajar colaborativa mente y en esta ocasión el 36.36% lo hace Muy bien, el 18.1% lo hace Bien pero el 45.4% Requiere apoyo.

Al observar los resultados del juego se puede detectar que hay altos valores en el indicador de requiere apoyo dónde se debe concentrar en implementar mejoras, para un mejor desarrollo de los participantes.

En el aprendizaje “Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia” se puede observar los siguientes resultados en la gráfica 12.

Gráfica 12

Actividad “Pegados como Chicles” Educación Física



Al participar en los juegos y es importante hacerles ver a los alumnos que las reglas deben ser escuchadas y aplicadas para jugar en esta ocasión el 54.5% de los alumnos lo hizo Muy bien hecho. 18.1% lo hizo Bien y el 27.2% Requiere apoyo para darle seguimiento a las reglas propuestas, al invitarlos a reflexionar sobre su participación en el juego el 45.0% Muy bien, el 27.2% lo hace Bien y el otro 27.2% Requiere apoyo, al presentarle los distintos juegos la integración de los alumnos es satisfactorio observando que el 63.6% de los alumnos lo hacen Muy bien, el 18.1% y el otro 18.1% Requiere apoyo para integrarse.

A medida que se trabaja con las normas, reglas, reflexiones, e integración de los alumnos es necesario fortalecer las áreas de oportunidad presentadas como el seguimiento de reglas y reflexión sobre la participación de los alumnos.

Confrontación

Uno de los aspectos importantes en la educación socioemocional y el desarrollo social es lograr que los alumnos desarrollen habilidades que le permitan reconocer sus emociones y por consecuente poder regularlas. Las actividades que se aplicaron a los alumnos son diseñadas a base de sus necesidades de acuerdo al trabajo cooperativo. Los niños no aprenden como los adultos tomando información de lecturas largas, para un niño es más significativo aprender a través del juego, el cual es definido como:

Orlick 1990, uno de los pioneros y referentes en este ámbito, "Define el juego cooperativo como un conjunto de libertades que contribuyen al "Desarrollo de la cooperación, de los buenos sentimientos y del apoyo mutuo" (p.17). De acuerdo con el autor puede entender que el juego es un proceso natural y consciente de ayudar en conjunto para llegar a un bien común. Se genera en la vida de todos, además de que este proceso puede ser enriquecedor para aprender de manera natural, no obligada y generando sensaciones de satisfacción para el que participa en estos juegos.

De acuerdo a las necesidades de los niños a edad preescolar tomando el ejemplo de las edades promedio del grupo que son entre 3 y 4 años, es necesario trabajar con ellos los distintos aprendizajes esperados que se quieren lograr por medio del juego el cual menciona Motero & Mongue 2001 que:

El juego natural tolera todo el rango de habilidades de movimiento, las normas o reglas son autodefinidas, la actividad es espontánea e individual. Es en parte un reflejo del entorno que rodea al individuo; una actividad necesaria, ya que contribuye al desarrollo integral del infante (p. 6)

El juego es parte de un proceso natural de aprendizaje, también puede ser guiado por reglas en donde los niños deben de aprender que sus acciones tienen consecuencias, en este caso del alumno 8 se sintió señalado y culpable con sus compañeros por haber desobedecido las reglas, esto lo llevo a una respuesta emocional y verbal, aunque no fue la adecuada, él se pudo dar cuenta que al hacer eso causo enojo, tristeza y molestia a sus compañeros, siendo un claro ejemplo de cómo los alumnos adquieren el conocimiento sobre las respuestas de su participación en el juego, pudiendo identificar, dificultades como el vaciar las pelotas sobre la cobija para trasladarlas al aro de destino o bien los conflictos que se presentaron para el trabajo en equipo.

Reconstrucción

Dentro de la realización de esta actividad es necesario investigar e implementar diversas estrategias para realizar equipos, puesto que al implementar la estrategia de los pompones los alumnos al esperar demasiado a que los demás tomaran un pompón comenzaron a utilizar el material de manera incorrecta alterando el orden del grupo haciendo que tarde más para organizar al grupo. De igual forma pude percatarme que 3 alumnos se pusieron de acuerdo antes de tomar su pompón para que a los 3 les tocara juntos desviando la función de esta dinámica para formar los equipos. Mostrarles maneras diversas a los alumnos de hacer los equipos o rutinas de activación les genera motivación y ganas de atender las indicaciones obteniendo éxito en la aplicación de las actividades.

Considero también que es necesario centrar la atención hacia las conductas y actuar de los alumnos de manera enriquecedora, brindándoles un apoyo que centre su atención, además de motivarlos a participar de forma sana en el aula y con las distintas normas de convivencias. De acuerdo con esta reflexión sobre los comportamientos de los niños basándome en las áreas de oportunidad donde puedo mejorar, por ejemplo; en la organización de los escenarios previos las estaciones, para que los alumnos pudieran visualizar los límites de donde comenzaba y donde acababa cada parte del juego, el espacio era muy pequeño, considerar utilizar el patio para que los alumnos se sintieran con más comodidad de desplazarse.

Los niños se sintieron atraídos hacia la actividad considero que se plantearon ideas creativas utilizando sonidos que acompañaran la experiencia de los alumnos, también a través de las evaluaciones sobre la práctica guie el sentido de vinculación con los dos aprendizajes, haciendo que los niños observen y reflexionaran sobre sus acciones de participación, el reconocimiento de emociones individuales y por equipos a partir de la situación vivida.

De acuerdo con el análisis de resultados sobre esta actividad considero importante seguir tratando con los niños a través de actividades divertidas como los juegos, en donde ellos mismos puedan seguir identificando que estos tienen reglas, las cuales tenemos que acatar, el juego reglado ayuda a armonizar la convivencia entre los alumnos, de esta manera enriquece su participación y aprendizajes, de tal manera que enriquezca los aprendizaje sobre las formas de participación y el reconocimiento de emociones.

De acuerdo a lo observado en el desarrollo de la actividad pegados como chicles, es necesario implementar más claro las reglas del juego, invitar al alumno a aportar soluciones ante conflictos que se presenten, de tal manera que nuestras emociones sean reconocidas para actuar de manera asertiva. De esta manera daremos paso a la siguiente actividad “Adivina la emoción” trabajando nuevamente las mismas competencias y aprendizajes esperados designados para mejorar las necesidades

del Grupo, partiendo de la expresión corporal para fomentar la comunicación, el dialogo y la participación.

Descripción

Nombre de la actividad: Adivina la emoción

Pertenece a la secuencia didáctica: Expresa, aprende y juega.

Propósito de la educación preescolar (SEP, 2017, p. 157):

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Fecha de aplicación: 22/ 03 / 2023

Áreas de desarrollo personal y social a trabajar: Educación Socioemocional y Educación Física.

Aprendizajes esperados:

Educación socioemocional

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
- Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Organizadores curriculares:

- 1. Autorregulación, 2. Reconocimiento de emociones

Educación física:

- Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

Organizadores curriculares:

- 1. Competencia motriz, 2. Creatividad en la acción motriz

Organización: Parejas**Tiempo:** 35 minutos**Recursos:**

- Caras con expresiones de tristeza, enojo, alegría, etc.
- Imagen de un mimo
- Mesas
- PLANEACIÓN “Adivina la emoción” (ANEXO 17)

Siglas:

D.T.D: Diario de trabajo docente

DF: Docente en formación

Para comenzar el día con mis alumnos y generar un ambiente enriquecedor para aprender inicié con alguna rutina de activación, la cual en esta ocasión fue un poco diferente, utilicé la invención de un cuento de invención propia para pasar lista de los alumnos que asistieron, la actividad consistía en que fui narrando algunas pequeñas acciones involucrando los nombres de los alumnos que estaban presentes, para lo cual los alumnos debían de contestar cuando escucharan su Nombre “Presente”. Para dar inicio a la actividad de bienvenida les pedí a los alumnos que nos ubicamos en medio del Salón haciendo un círculo para poder ver a todos, a partir de qué todos los alumnos estaban sentados en el círculo procedí a comenzar el cuento, esta actividad de introducción tenía el propósito de estimular la capacidad de narrar una historia de invención propia con los alumnos presentes y así conocer quienes habían venido a clase, la actividad resultó muy atractiva a los alumnos que incluso mencionaron que querían volver a realizarla; sin embargo les platicué que haríamos algo aún más divertido.

El juego que se realizó pertenece a los juegos de reglas donde a partir de plantearlas con los alumnos pueden reconocer que deben hacer, como y que observar que pasa si esto no se cumple, permite que los alumnos dialoguen sobre su forma de participación en relación con los sucesos de juego. De acuerdo con lo que se plantea en este juego representaremos a un personaje relacionado con la expresión corporal, para conocer les pedí que no se movieran del círculo porque les mostraría una imagen sorpresa, para ello también le pedí a los alumnos que se taparon los ojos y esperaron la sorpresa, me puse de pie y fui por la imagen de un mimo (ANEXO 18) que tenía ubicada en el escritorio de la Maestra Titular, regresé al círculo donde se encontraban los niños y les pedí que lentamente abrieren los ojos para poder observar que es lo que podían ver en la imagen, los niños se quedaron con asombro y con intriga al no saber quién era el de la imagen, coloqué la imagen sobre mi cabeza para que todos los alumnos pudieran observar los rasgos del mimo, después de su observación comencé a cuestionarlos con algunas preguntas:

DF: ¿Saben quién es él?

Alumna 1: Un payaso

Alumno 2: Mira su cara

Alumno 6: Un ladrón

DF: Si se parece un poco a un payaso porque tiene pintada su cara, pero ¡No lo es!, tampoco es un ladrón, ¿Qué más pueden observar en él?

Alumna 9: Tiene guantes

Alumna 3: Su cara esta pintada

DF: Si, su cara esta pintada de color blanco, ¿Lo habían visto antes?

Alumno 6: No

Alumna 3: Nooooo

DF: Bueno, deje les presenté al Señor Mimo, él es un actor que suele estar en las calles representando con su cuerpo y su cara algunas expresiones como llorando, riendo, enojado, etc. y ¿Saben una cosa muy importante de él?

Alumno 6: ¿Qué Maestra?

DF: Los mimos pueden expresar lo que quieren decir con todas las partes de su cuerpo, pero menos con la boca, eso quiere decir que los mimos no hablan. (D.T.D, 2023, p.104)

Después de haberles dado la introducción a los alumnos sobre que es un mimo, proseguí a darles un ejemplo de cómo es que actúa un mimo, así que me coloqué una boina, unos guantes blancos y después le comente a los niños que ellos deberían de adivinar que emoción estoy sintiendo, mientras seguíamos sentados en el círculo en medio del salón comencé a frotarme los ojos simulando que estaba llorando, sin embargo, pude notar que al no emitir algún sonido los alumnos batallaron para identificar qué era lo que les quería decir, al observar esto exagere más mis movimientos, tirándome al suelo y tapándome la cara con mis brazos, a partir de este momento los alumnos me preguntaban.

Alumna 3: Maestra que tienes

Alumno 2: Mia está llorando (acercándose a ver si estaba bien)

Alumno 8: (Miraba atentamente y se acercaba hacia mi)

DF: (Decidí romper el silencio y preguntarles) ¿Alguien pudo notar que me estaba pasando?

Alumna 3: (Muy segura de su respuesta) estabas llorando

Alumno 2: Llorabas, así (se comienza a frotar los ojos) (D.T.D, 2023, p 105)

Los demás alumnos estaban atentos y entusiasmados con mi interpretación como mimo, por ello proseguí a preguntarte ¿Les gustaría jugar a los mimos?, las respuestas fueron positivas y llenas de entusiasmos por participar. Para comenzar esta actividad les explique a los alumnos que debíamos acomodar nuestro

escenario para actuar y les indique que de manera ordenada cada quien tomaría su silla para después apilarlas en el rincón del salón y así poder utilizar solo las mesas donde se colocarían los materiales para trabajar. Cuando terminamos de apilar las sillas, proseguí a acomodar las mesas formando una fila que dividiera a lo ancho el Salón de clase, los niños se encontraban sentados debajo del pizarrón esperando la indicación para el juego de los mimos.

Me coloqué frente a los niños y les platiqué que jugaríamos a los mimos, recordando unas reglas muy importantes:

- Podemos utilizar cualquier parte de nuestro cuerpo para expresarnos, menos la boca ¡NO PODEMOS HABALAR!
- Trabajaremos en parejas
- Debemos de ser respetuosos con nuestros compañeros
- Debemos de cuidar y respetar el material

Una vez aclaradas las reglas proseguí a explicarles a los alumnos como realizaríamos la actividad, me dirigí hacia las mesas que estaban en el centro del salón y comencé a colocarles algunas caritas hechas de hojas de papel (ANEXO 19) que representaban las emociones como, el enojo, la tristeza, la alegría y el miedo, al ir colocando las caritas levantaba una y les preguntaba a los alumnos ¿Cómo luce esta carita? los alumnos tuvieron la oportunidad de identificar las cuatro emociones anteriormente mencionadas, después de hacer ese reconocimiento les platiqué a los alumnos que estas tarjetas nos servirán para relacionarlas con las expresiones que iremos realizando.

Después de aclarar la utilidad que les daríamos a las tarjetas de caritas, proseguí a comentarles que trabajaríamos en parejas, en la primera ronda del juego un integrante de la bina sería el mimo y el otro debe adivinar la expresión, después el primer adivinador haya identificado todas las emociones cambiarán de roles y ahora en que era el mimo le tocará adivinar las expresiones del compañero que las interpretará. De acuerdo con estas indicaciones los alumnos eligieron a un compañero para formar sus binas, cuando todos los alumnos ya tenían sus parejas

les comente que eligieron quien sería el mimo primero para después ubicarlos frente las mesas del centro del Salón, del otro lado de las mesas se colocaron los adivinadores fijándose que estuvieran frente a su pareja que eligieron previamente, los adivinadores además serían los únicos que pueden tomar las tarjetas para adivinar qué expresión quiere darles a conocer el mimo de enfrente.

Ya estando ubicados en los lugares correspondientes según los roles designados, me acerqué con los mimos y a modo de secreto les designé la emoción que debían de interpretar utilizando todo su cuerpo menos la boca para hablar. Al designar cada emoción a los niños comenzaron a hacer muecas, gestos, miradas sobre lo que ellos creían que representaba la emoción. cabe resaltar que para tener un mejor control sobre la realización de la actividad les di la misma emoción a todos los mimos para monitorear como la representaba cada alumno:

Las parejas que se establecieron fueron:

Alumna 1 y alumno 2

Alumno 3 con alumno 4

Alumno 5 con alumno 6

Alumno 7 con alumno 8

Alumna 9 y DF. (Forme parte de la actividad con la alumna 9 puesto que la asistencia de ese día fue de un número impar)

En la primera ronda los mimos fueron: alumno 2,4,6 y 8 en su participación se pudo detectar que estos alumnos se esforzaron realizando gestos de enojo, frunciendo sus cejas, agachando un poco la cara, bufando por la nariz e incluso utilizando sus manos cerrando los puños en señal de que estaban muy enojados. Desde mi lugar les recordaba a los adivinadores que debían de levantar la tarjeta que se viera igual a la expresión que los mimos estaban realizando, para poder ir a verificar que los alumnos estuvieran acatando las indicaciones espere a la alumna 9 que me indicara que expresión estaba haciendo, ella con su dedo; pero algo

dudosa, señalo la carita de color rojo, a lo cual le reconocí que estaba correcto emitiendo una felicitación que la reconfortará, proseguí a pasar por los lugares a observar que carita señalaban los adivinadores de cada pareja y me encontré con situaciones tanto favorables como algunas que requieren apoyo como en el caso de Jaime y Yareli que suelen batallar para identificar y señalar la emoción que sus compañeros les mostraban, a pesar de que me acerque personalmente para apoyarlos ellos no querían elegir ninguna emoción.

Al terminar la ronda 1, proseguí a indicarles a los alumnos que ahora cambiamos de rol, los que fueron mimos, ahora serían adivinadores y viceversa. De la misma manera me acerqué a lo que ahora serían los mimos y a modo de secreto les dije que representaran la emoción de tristeza. Los alumnos que fueron mimos esta ronda: alumnos 1, 3, 5, 7 y 9, Con ellos detecte un poco menos de habilidades para expresarse, Jaime y Yareli seguían mostrándose serios sin ninguna emoción en su expresión por consiguiente sus parejas comenzaron a tomar varias tarjetas en vez de una desviándose del objetivo central, de lo contrario alumna 9 y alumno 3 mostraron un gran desempeño utilizando sus manos para frotarse los ojos como yo les había ejemplificado al principio de la actividad.

Terminado de realizar las rondas de juego invite a los alumnos a formar un círculo en el suelo de salón donde pudimos platicar sobre la actividad:

DF: ¿Cómo se sintieron siendo mimos?

Alumno 2: Fue padre

Alumno 6: Difícil porque no podemos hablar

Alumna 5: Mien

DF: ¿Les fue difícil adivinar qué emoción nos interpretaba su pareja?

Alumna 5: Si, casi no hacía gestos

Alumno 6: No le entendía a mi compañero

DF: Si, por ahí vi que algunos no le echaron ganas siendo mimos, pero no se preocupen vamos a volver a jugar otro día para poder lograr hacer caras muy expresivas, ¿Les parece?

La mayoría del grupo: Siiiiiii!

DF: También quería preguntarles ¿De qué manera trabajamos hoy? ¿Alguien recuerda?

Alumno 2: Con alumna 3

Alumno 6: De parejas, para ser mimos y adivinadores.

Alumna 3: Un nio y una nia

DF: ¡Muy bien! y ¿Cómo participaron en parejas?

Alumna 3: Primero él era mimo y después yo.

Alumno 6: Participaba primero uno y luego otro para ser los mimos.

DF: Excelente niños, recuerden que en casa pueden practicar frente a un espejo cómo se verían cuando están tristes, enojados, contentos y asustados para que podamos reconocer nuestros gestos y movimientos que hace nuestro cuerpo para expresar lo que sentimos, recuerden que también pueden jugar con su familia a los mimos, explicándoles las reglas de juego. (D.T.D.2023, p.107)

Una vez cerrada la actividad de los mimos pude percatarme que algunos alumnos requieren más apoyo para expresarse corporalmente y gestualmente, por lo que considero es una actividad que puede retomarse para apoyar el proceso de desarrollo de los alumnos, al igual que puedo darle algún otro sentido a la actividad no precisamente solo de emociones, también puedo combinar acciones de la vida diaria, vivencias especiales, etc.

Explicación

De acuerdo con el desempeño de los alumnos en la actividad “Adivina la emoción” pude percatarme que el juego de la mímica proporciono identifica para

quienes es más fácil ejemplificar algunas emociones, a quienes se les dificulta más y por consecuente su participación en los roles impartidos tiene la necesidad de ser fortalecida, por medio de la observación se recolectaron datos importantes que son útiles para reconocer los avances significativos de los niños.

Después de realizar la actividad y las observaciones sobre las respuestas de los niños, fue pertinente realizar una evaluación, la cual se realizó a través de una escala estimativa. En el desarrollo de este instrumento se plasman los siguientes indicadores: (Muy bien), (Bien), (Requiere apoyo), los cuales ayudan a detectar el desempeño de los alumnos en los dos aprendizajes esperados que pertenecen al área de desarrollo personal y social: Educación socioemocional ubicado de color azul sobre el reconocimiento de las emociones, el naranja sobre la autorregulación de los alumnos para resolver conflictos que se puedan generar en las actividades colaborativas y el otro aprendizaje perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación Física, se encuentra ubicado de color morado indicando el reconocimiento de la forma de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de las normas básicas de convivencia. Basándome en la observación y registro que se llevó a cabo dentro del aula durante la aplicación de la actividad se obtuvieron los resultados que se muestran a continuación:

Escala estimativa 3: Adivina la emoción

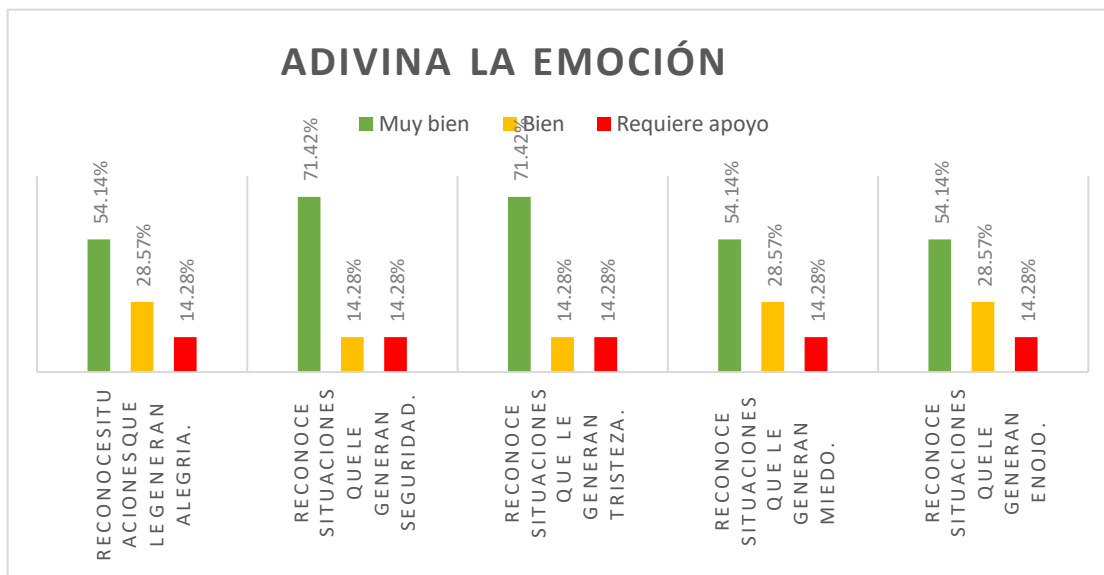
| Escala estimativa | | | |
|--|----------|------|----------------|
| Escuela: Benito Juárez García Área de desarrollo personal y social: Educación Socioemocional y educación física Grado: 1° "B" Propósito: reconocer y utilizar expresiones del rostro y corporales para identificar situaciones que le generan alegría, tristeza, miedo o enojo, para después crear un espacio de reconocimiento de la participación de cada alumno aprendiendo a dialogar sobre los conflictos que se puedan presentar. | | | |
| Instrucciones: Observa y registra el desempeño del alumno de acuerdo a su desempeño en la actividad "Adivina la emoción" Aprendizajes: <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo | | | |
| Indicadores | Muy Bien | Bien | Requiere apoyo |

| | | | |
|--|-----------|-----------|-----------|
| Reconoce situaciones que indican alegría. | 4 alumnos | 2 alumnos | 1 alumnos |
| Reconoce situaciones que indican seguridad. | 5 alumnos | 1 alumnos | 1 alumnos |
| Reconoce situaciones que indican tristeza. | 5 alumnos | 1 alumnos | 1 alumnos |
| Reconoce situaciones que indican miedo. | 4 alumnos | 2 alumnos | 1 alumnos |
| Reconoce situaciones que indican enojo. | 4 alumnos | 2 alumnos | 1 alumnos |
| Reconoce conflictos que se presentan. | 6 alumnos | 0 alumnos | 1 alumnos |
| Dialoga sobre ideas para solucionarlos. | 4 alumnos | 0 alumnos | 3 alumnos |
| Colabora con ideas para realizar el trabajo en equipo | 3 alumnos | 2 alumnos | 2 alumnos |
| Está atento y juega de acuerdo a las reglas que se le menciona en el juego | 4 alumnos | 2 alumnos | 1 alumnos |
| Reconoce su participación en el juego. | 4 alumnos | 2 alumnos | 1 alumnos |
| Participa en juegos y actividades físicas. | 6 alumnos | 0 alumnos | 1 alumnos |

A partir del registro en la escala estimativa fue pertinente plasmar los resultados en una gráfica, la cual permitió analizar de una manera más enriquecedora el desarrollo del grupo durante la actividad, conociendo los porcentajes de aprovechamiento y áreas que requieren reforzarse. A continuación, se muestra la Gráfica 13 donde podemos apreciar los resultados del aprendizaje “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente”.

Grafica 13

Actividad: “Adivina la emoción” Educación Socioemocional



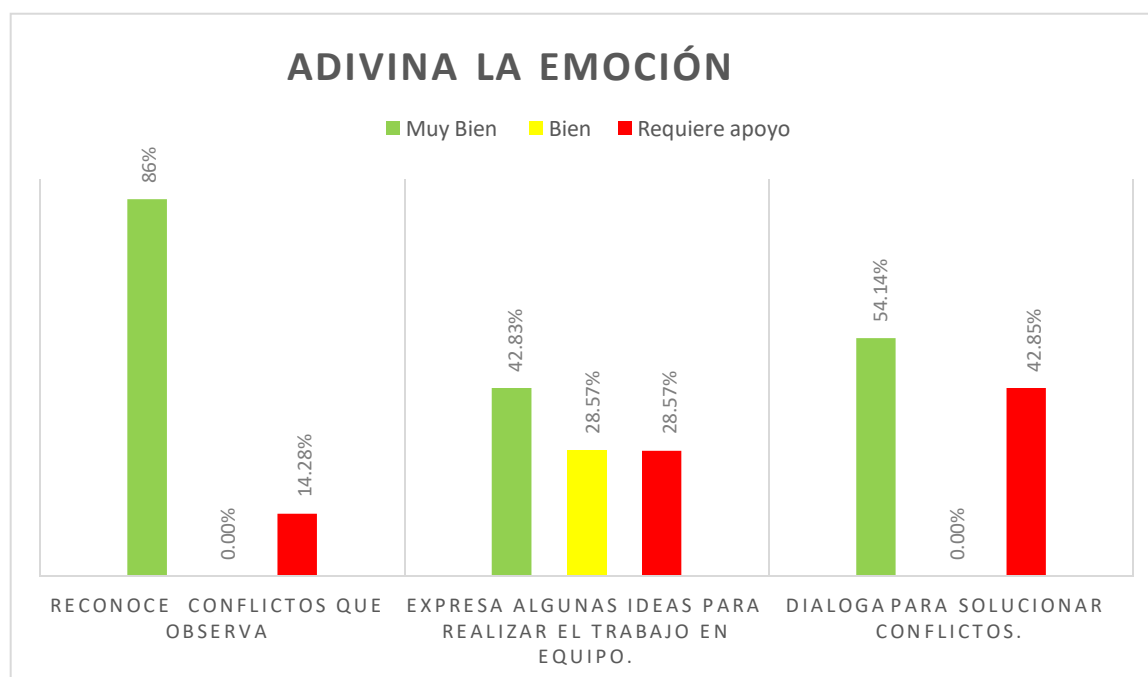
A partir de la recolección de datos en la escala estimativa de la actividad adivina la emoción, se pudieron obtener los siguientes datos, dentro del apartado de reconoce situaciones que le generan alegría el 54.1% de los alumnos lo hace Muy bien, el 28.5% y el 14.2% Requiere apoyo, reconocer situaciones que le generen seguridad en 71.4% lo hace Muy bien, el 14.2% lo hace Bien y el otro 14.2% Requiere apoyo, los alumnos demostraron que reconocen situaciones que le generan tristeza obteniendo en el indicador de Muy bien el 71.4%, el 14.2% en el indicador de Bien y el otro 14.2% en el indicador de Requiere apoyo, para reconocer situaciones que le general miedo al 54.1% de los alumnos logra hacerlo Muy bien, el 28.5% Bien y el 14.2% Requiere apoyo, los alumnos para reconocer situaciones que le generen enojo demostraron que el 54.1% lo hace Muy bien, el 28.5% lo hace Bien y el 14.2% Requiere apoyo.

Trabajar con los alumnos el reconocimiento de situaciones que le generen alegría, seguridad, tristeza, miedo y enojo es una manera de qué vayan reconociendo su sentir, a través de distintos materiales, situaciones, reflexiones y experiencias que se desarrollan dentro del aula con la implementación de los juegos propuestos, es necesario fomentar en los alumnos los ejemplos que le ayuden a favorecer su criterio en cuanto a cómo se siente.

Por otro lado, el desempeño en el aprendizaje “Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo”, se muestra en la Gráfica 14

Gráfica 14

Actividad “Adivina la emoción” Educación socioemocional



A lo largo del juego se pueden presentar diversas situaciones o conflictos que requieren que los alumnos sean capaces de reconocer conflictos, en esta ocasión el 86% de los alumnos logró hacerlo muy bien, mientras que el 14.2% requiere apoyo para lograrlo, al detectar estos conflictos los alumnos deben ser capaces para dialogar sobre lo que sucede en la gráfica se observa que el 54.1% de los alumnos es capaz de hacerlo muy bien, mientras que el 42.8% aún requiere apoyo para reconocer y dialogar sobre los conflictos, de acuerdo al trabajo en equipo y alumnos pueden expresar ideas para trabajar mejor lo cual se demostró que el 42.8% de los alumnos logra hacerlo muy bien, el 28.5% lo hace bien y el otro 28.5% aún requiere apoyo para desarrollar esta habilidad.

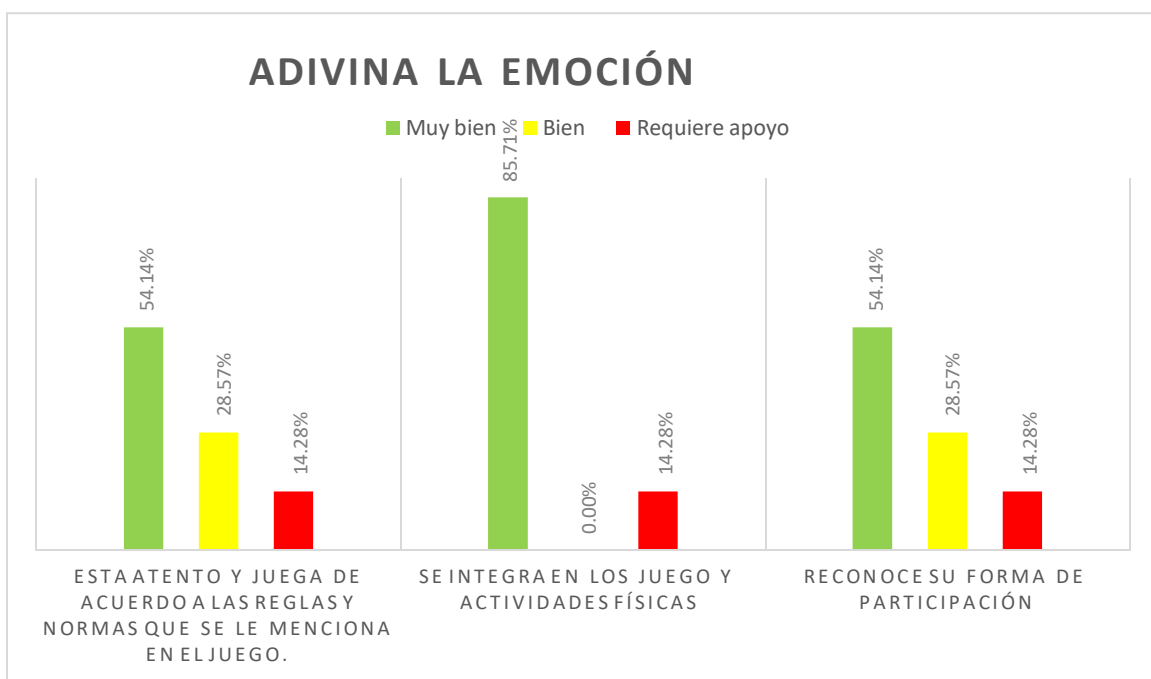
De acuerdo con la dinámica del juego adivina la emoción es importante seguir fomentando en los alumnos la observación el reconocimiento de los conflictos

además de invitarlos a pensar en soluciones y formas de participar sanamente en los trabajos de equipo.

En el aprendizaje “Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia” se puede observar los siguientes resultados en la gráfica 15.

Gráfica 15

Actividad “Adivina la emoción” Educación física



De acuerdo con la realización del juego la implementación de reglas es fundamental, es por ello que el 54.1% de los alumnos demostró ser capaz de seguir las reglas de los juegos, el 28.5% lo hace bien pero requiere que se estén recordando las reglas varias veces y el 14.2% le cuesta trabajo seguir las reglas implementadas, al invitar a los alumnos a reconstruir ideas sobre su forma de participación en 54.1% lo hace muy bien, el 28.57% y el 14.2% requiere apoyo, en cuanto a la participación e integración en los juegos el 87.7% de los alumnos se integra muy bien y el 14.2% aún requiere apoyo para integrarse en las actividades físicas.

A partir de la participación de los alumnos y que cada vez va incrementando más es necesario trabajar la implementación y seguimiento de las reglas de los juegos que sin ellas no podremos lograr realizar los juegos con éxito.

Confrontación

De acuerdo con el trabajo realizado en el grupo de 1° "B" con relación a la actividad presente utilice la mímica como juego central para que los niños pudieran reconocer por medio de gestos y movimientos corporales algunas expresiones de alegría, enojo, tristeza y miedo, aparte de trabajar en binas para que los alumnos puedan identificar los roles impartidos. Los juegos dramatización y roll son eficientes puesto que "La dramatización influye positivamente en la expresión corporal y gestual; en la comprensión de su cuerpo (de cada una de sus partes: los brazos, las piernas, la cabeza, sus ojos), de sus posibilidades de acción y sus limitaciones" (Domínguez, 2010, p.1). De acuerdo con los beneficios que la mímica ofrece es pertinente considerar este tipo de estrategias para mis actividades puesto que apoyarme de movimientos y expresiones ayuda a que los alumnos puedan lograr la identificación real de como lucen las emociones.

Aprender a motivar a los alumnos es parte del trabajo como docente, el cual debe ejecutarse con seguridad dándole un ejemplo de cómo poder expresarse sin miedo a equivocarse, a la burla o al fracaso. Junto con el compromiso de guiar las prácticas de expresión Domínguez 2010, nos aconseja ser un buen maestro-animados el cual:

Deberá enseñar a actuar, a cooperar entre ellos; a desarrollar su libertad de expresión y su creatividad y originalidad; a ser críticos consigo mismo y con los demás y a respetar cada papel de la obra y a cada compañero. (p.3).

De acuerdo con las experiencias generadas en el aula con la mímica desarrollamos habilidades importantes como la creatividad, la seguridad, ser crítico y aprender a convivir con los demás. Estas habilidades tienen relación con los aprendizajes que deseamos reforzar como el reconocimiento de emociones y

formas de participación en diversos juegos, jugando con roles como ser mimos y ser quien adivine la emoción, esta actividad generó emoción por parte de los niños.

Reconstrucción

Al ir reconstruyendo la intervención me he percatado que fortalecí algunas de mis habilidades frente a grupo, las cuales me permitieron llevar a cabo el desarrollo de mi actividad de una manera satisfactoria, me permitió disfrutar más las respuestas de los alumnos ante la actividad ya que tomé en cuenta las recomendaciones anteriores como estar atenta a los tiempos, prever los escenarios que utilizaremos para la actividad y la dinámica de la formación de equipos fue un poco más relajada, permitiéndoles a los alumnos la oportunidad de elegir con quien querían trabajar dándome un resultado satisfactorio en su participación.

De la misma manera reconozco que puedo mejorar en encontrar alternativas para cuando el número de alumnos no sea suficiente saber cómo cambiar la dinámica para que todos los alumnos participen al mismo tiempo y poder monitorear de manera más precisa el desempeño de los alumnos dentro de la actividad.

De acuerdo al análisis realizado de esta actividad considero que se trabajó de manera coherente, considerando el segundo aprendizaje se le abrió el espacio para que los alumnos pudieran detectar sus errores y aciertos ante las preguntas correspondiente permitiéndoles reflexionar sobre su participación, de acuerdo con la experiencia en la actividad adivina la emoción, reconozco que puedo integrar más el aprendizaje esperados sobre las formas de participación y el seguimiento de reglas, es por ellos que la siguiente actividad integrara de manera más organizada ambos aprendizajes.

Al observar los resultados y las necesidades para integrar a los alumnos es necesario motivarlos a participar en las actividades, fomentando sus competencias motrices como reconocer sus capacidades saltar, equilibrarse, utilizar objetos y combinar movimientos. Es por ello que la siguiente actividad será centrada en el juego sensoriomotor tratando de enriquecer la participación de los alumnos y sus capacidades físicas.

Descripción

Nombre de la actividad: Salto de los monstruos

Pertenece a la secuencia didáctica: Aprender jugando

Propósito de la educación preescolar (SEP, 2017, p. 157):

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Fecha de aplicación: 22/ 04 /2023

Áreas de desarrollo personal y social a trabajar: Educación Socioemocional y Educación Física.

Aprendizajes esperados:

Educación Socioemocional

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
- Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Organizadores curriculares:

- 1. Autorregulación, 2. Reconocimiento de emociones

Educación Física:

- Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

Organizadores curriculares:

- 1. Competencia motriz, 2. Creatividad en la acción motriz

Organización: Grupal

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

- Emociones
- Tapete de los monstruos de las emociones
- Expresiones en papel
- PLANEACIÓN “Salto de los monstruos” (ANEXO 20)

Siglas:

D.T.D: Diario de trabajo docente

DF: Docente en formación

Comenzamos el día dándole la bienvenida a los alumnos dentro del salón de clases tomando el tema inicial sobre sus trajes de super héroes; puesto que era la semana del día del niño y se realizaron varias actividades dentro del jardín para celebrarlos. Los alumnos se encontraban entusiasmados por enseñar sus trajes y por consecuente atrapar su atención para dar inicio a explicar la actividad me costó un poco más de tiempo, ante esta situación decidí proponerles a los alumnos realizar dos equipos uno de superhéroes y uno de super heroínas para organizar a los alumnos de manera estratégica, una vez armados los equipos nos sentamos en un círculo en medio del salón (ANEXO 21) para escuchar la propuesta del juego del día de hoy. **Este pertenece a la categoría de juegos cooperativos donde se pretende que los alumnos favorezcan su interacción social con los demás, ser capaces de actuar en equipos, proponer ideas para solucionar conflictos y de esta manera ser conscientes aprendiendo a autorregularse.** Platicando con los alumnos comenzamos a manifestar algunas acciones que hacen los superhéroes como volar, pelear contra los malos, defender a la gente y salvar la ciudad, una vez planteadas estas acciones cuestioné a los alumnos sobre:

DF: ¿Los super héroes pueden saltar?

Alumno 1: Noo ellos vuelan.

Alumnos 2: Siii! Saltan muy alto, hasta el cielo

Alumnos 3: Si pueden así (se pone de pie hace una demostración de salto) (D.T.D, 2023, p 108).

Después de plantear la idea de que los super héroes pueden saltar les mencioné a los alumnos que jugaríamos al “Salto de los monstruos”, les pedí que observaran algunas imágenes de los monstruos de las emociones, alegría, enojo, miedo, preocupación, calma y tristeza, que estaban pegadas en el suelo del salón (ANEXO 22), los niños al mirarlas fueron reconociéndolas emitiendo comentarios como:

Alumno 3: Él es alegría

Alumno 4: Esta tristeza, enojo y enamorado.

Alumno 5: Mira ese está enojado y es rojo. D.T.D, 2023, p 108).

DF: ¡Muy bien! veo qué si recuerdan a nuestros amigos los monstruos de las emociones, ¿Cómo creen que podemos utilizar estas imágenes para jugar al “Salto de los monstruos” ?, ante esta pregunta los alumnos comentaron que:

Alumno 1: ¿Los pisamos maeta?

Alumno 2: Tenemos que saltar así (da un salto con los pies juntos) D.T.D.p 107).

De acuerdo con la participación de estos dos alumnos les comenté que, si debíamos de brincar sobre las imágenes que se encontraban pegadas en el piso, pero para ello debíamos de seguir algunas reglas para cumplir con el propósito del juego, los invité a sentarse de nuevo en un círculo dentro del salón para escuchar las reglas,

1. Les comenté que para jugar debíamos formar 2 equipos (los cuales se hicieron con anticipación aprovechando los disfraces de superhéroes).
2. Debemos de respetar los turnos de cada compañero para pasar saltando sobre las figuras de los monstruos.
3. No debes de empujar, golpear o molestar a tus compañeros.

4. Debes escuchar la indicación de como deberás brincar sobre las figuras de las emociones, puede ser sobre un pie o con pies juntos.
5. Antes de saltar deberás elegir solo un monstruo, cuando ya hayas elegido te acercaras al inicio del tapete de emociones y brincaras solo sobre las imágenes de los monstruos que se parezcan al que elegiste.
6. Cuando termines de saltar sobre todos los monstruos del tapete que correspondan al que elegiste pasaras con tus compañeros que estarán sosteniendo algunas caritas con expresiones (ANEXO 23), estas caritas representan expresiones del rostro como la tristeza, el enojo, la alegría, el miedo siendo una variante para que los alumnos no solo reconozcan las emociones con los monstruos, sino también con algunas expresiones graficas que ellos identifiquen con las emociones aprendidas, como una carita sonriendo saben que indica felicidad, lagrimas representa la tristeza, unas cejas en forma de V sobre los ojos indica enojo.
7. Al llegar con tus compañeros que sostienen las caritas de expresiones deberas de colocar la imagen del monstruo que tres en la mano en la expresión correspondiente.
8. Terminando de cruzar saltando el tapete de emociones y clasificar tu imagen, te colocaras en tu silla para observar como lo hacen tus demás compañeros, las sillas se encontraban colocadas en el fondo del salón, por las gavetas donde los alumnos guardan sus cosas, permitiendo dar espacio a los demás compañeros hacer su recorrido y previniendo algún accidente.

Una vez explicadas las reglas del juego invitamos a que participara primero el equipo de las heroínas, mientras que el otro equipo de superhéroes se sentó en las sillas para observar cómo lo hacia el primer equipo. Las niñas se comenzaron a formar en el inicio del tapete, una vez que todas estuvieran formadas pase a darles a elegir una imagen de un monstruo, en esta parte pude detectar que la mayoría de las niñas se inclinó por elegir el monstruo amarillo de la alegría y el monstruo rosa

enamorado. Cuando ya todas tuvieron su monstruo les pregunté ¿Recuerdan las reglas del juego? A lo que contestaron:

Alumna 3: siiii, debemos respetar los turnos para pasar.

Alumna 4: debemos saltar solo en los monstruos como este (señala el que había elegido)

Alumna 3: No pelear ni pegar o ya no vamos a jugar (D.T.D, 2023, p 109)

DF: ¡Muy bien! Recuerden debemos brincar en un solo pie en todos los monstruos que se parezcan al que traen en la mano y al llegar al otro extremo identificar a que expresión se parece esa emoción. ¿Están listas? Comenzamos a la una, a las dos y a las tres. Cuando se dió la señal para comenzar inicio la primer participante observando atenta en qué lugar estaban los monstruos que se parecían al que ella había elegido, el resto del equipo se comenzó a fijar como lo estaba realizando, en todo momento ellas respetaron el turno de cada participante, lo que se pudo observar que para saltar algunas alumnas tuvieron inseguridad para saltar en un pie, así que a ellas les cambie la indicación de saltar con ambos pies juntos, de esta manera fue más fácil para ellas completar la actividad, al llegar con los compañeros que tenían las expresiones gráficas la mayoría de las alumnas las colocaron en el lugar correcto, el monstruo amarillo en la expresión sonriente y el monstruo rojo en la expresión de los ojos en forma de corazón, sin embargo también se presentaron algunas confusiones con la expresión de calma donde dos alumnas colocaron el monstruo amarillo en la expresión de calma.

Cuando terminaron de participar todas las superheroínas observamos donde colocaron sus monstruos y verificamos si estaban en el lugar correcto, las dos que estuvieron en conjunto logramos reacomodarlas explicando que su lugar correcto era la expresión riendita que significaba que estaba feliz, después invitamos a las niñas a sentarse para que pasara el siguiente equipo.

A diferencia de las niñas el equipo de los superhéroes mostro no seguir las primeras indicaciones que fueron formarse detrás de sus compañeros, así que para captar

su atención decidí implementar una estrategia pidiéndoles a los alumnos que colocaran sus manos en la cabeza, en los hombros, la panza, las orejas y distintas partes del cuerpo hasta llegar a la indicación de manos cruzadas y boquita cerrada, esto me permitió reorganizar a los alumnos para iniciar su participación en el juego, comencé a pasar con las imágenes de los monstruos para que pudieran elegir y cada alumno tomo uno, algunos compañeros tardaron en tomar la decisión de cual elegir, sin embargo, al ir levantando varios monstruos lograba identificar cual significaba cada emoción.

Cuando todos tuvieron su emoción comenzaron a brincar antes de que les diera la indicación de salida, cuando ocurrió esto les pedí que regresaran al inicio de tapete y pusieran la mano en la oreja para escuchar de nuevo las reglas del juego. Rápidamente les recordé que debían de respetar el turno de sus compañeros, no pelear, brincar con un solo pie solo sobre los monstruos que se parecieran al que eligieron. En este equipo tuve que intervenir más pidiéndoles a los alumnos que esperaran a que cada participante terminara su recorrido y clasificación de las emociones con sus expresiones para que el siguiente compañero pudiera empezar, al observar cómo fueron pasando los alumnos en su mayoría pudieron detectar y brincar sobre los monstruos correctos sin embargo, un alumno se le dificulto saltar sobre un pie y por ello le cambie la indicación de que brincara con los dos pies juntos pero al llegar a la clasificación colocho su emoción en un lugar incorrecto, seguimos con el participante restante y se pudo observar que por las ganas de participar en el juego comenzó a brincar por todo el tapete sin observar si era el correcto, al hacerle ver ese error no hizo caso, pasando a la siguiente etapa de clasificación, donde llego con la expresión de miedo y le arrebató el material crenado un conflicto con los compañeros, en este momento decidí tomar el material y acercarme con el alumno para platicar sobre lo sucedido él se mostró indiferente dirigiéndose hacia las gavetas de los materiales ignorando la llamada de atención, después proseguí con los demás compañeros a observar si se habían colocado las emociones con sus expresiones correctas, los alumnos me ayudaron a colocarlos correctamente el monstruos de miedo en la expresión con la boca

abierta, el monstruo amarillo con la expresión de sonrisa y el enojo con las cejas en forma de “v”.

Por último, invite a todos los alumnos a sentarnos en un círculo en el medio del salón para reflexionar sobre lo que habíamos realizado en la actividad “el salto de los monstruos”, estando sentados y en orden con ayuda de una pelota fuimos jugando a la papa caliente y quien se quedara con la pelota debía responder una pregunta, ¿Cuáles fueron las reglas para jugar el salto de los monstruos?, ¿Cómo jugaste el juego?, ¿Qué tenías que hacer con los monstruos y las expresiones?, ¿Jugaste de manera correcta el juego?, ante estas preguntas los alumnos pudieron detectar su participación en el juego y las identificaciones de las emociones algunas de sus respuestas fueron:

Alumnos 1: Teníamos que brincar en un pie maeta, en los monstruos y llevarlos a la carita.

Alumno 2: Pasar uno por uno.

Alumno 3: Primero las niñas y luego los niños.

Alumnos 4: No pelear y mi compañero me estaba empujando.

Alumno 5: Yo si lo hice bien maeta, brinqué con un pie

Alumno 6: Hicimos equipos de superhéroes

DF: Le pase la pelota al alumno que no había seguido las indicaciones y le pregunte ¿Tu como consideras que participaste en el juego?

Alumno 7: Se quedó varios segundos en silencio y observando a los demás compañeros, sin emitir ninguna respuesta. (D.T.D, 2023, p.108)

DF: Bueno, te invitamos a que pienses como fue tu participación en el juego, y para el siguiente juego espero que puedas disfrutar mejor el juego. (D.T.D, 2023, p.109)

Los demás alumnos que se habían dado cuenta de su comportamiento comenzaron a emitir comentarios como “El no hizo caso”, “No sabe jugar”, “Porque

te portas mal”, después de esta participación invite a los alumnos que me ayudaran a acomodar el mobiliario para continuar con nuestro trabajo del día, concluyendo la actividad con la reflexión anterior.

Explicación

A partir de la interacción con los alumnos pude observar su desempeño en la actividad el salto de los monstruos donde me permitió rescatar sus puntos fuertes y los que aun requieren ser fortalecidos para ellos fue pertinente realizar una evaluación, la cual se realizó a través de una escala estimativa. En el desarrollo de este instrumento se plasman los siguientes indicadores: Muy bien, Bien, Requiere apoyo, los cuales detectan el desempeño de los alumnos en los dos aprendizajes esperados uno perteneciente al área de desarrollo personal y social: enfocado a la Educación socioemocional ubicado de color azul sobre el reconocimiento de las emociones, el naranja sobre la autorregulación de los alumnos para resolver conflictos que se puedan generar en las actividades colaborativas, y el otro aprendizaje perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación Física, se encuentra ubicado de color morado indicando el reconocimiento de la forma de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de las normas básicas de convivencia. Basándome en la observación y registro que se llevó a cabo dentro del aula durante la aplicación de la actividad se obtuvieron los resultados que se muestran a continuación:

Escala estimativa 4: Salto de los monstruos

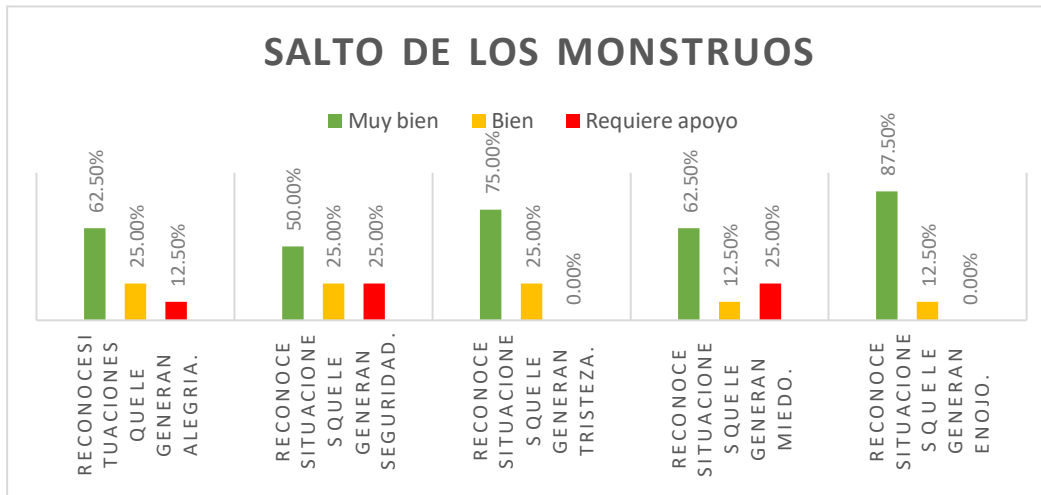
| Escala estimativa | |
|---|---|
| Escuela: Benito Juárez García | Área de desarrollo personal y social: Educación Socioemocional y Educación física Grado: 1° “B” |
| Propósito: reconocer y relaciona expresiones para identificar emociones de alegría, tristeza, miedo o enojo, para después crear un espacio de reconocimiento de la participación de cada alumno, reconocer conflictos y dialogar para solucionarlos. | |
| Instrucciones: Observa y registra el desempeño del alumno se acuerdo a su desempeño en la actividad “Salto de los monstruos” | |
| Aprendizajes: | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente • Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia | |

| <ul style="list-style-type: none"> Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo | | | |
|---|-----------|-----------|----------------|
| Indicadores | Muy Bien | Bien | Requiere apoyo |
| Reconoce las expresiones que indican alegría. | 5 alumnos | 2 alumnos | 1 alumno |
| Reconoce las expresiones que indican seguridad. | 4 alumnos | 2 alumnos | 2 alumnos |
| Reconoce las expresiones que indican tristeza. | 6 alumnos | 2 alumnos | 0 alumnos |
| Reconoce las expresiones que indican enojo. | 7 alumnos | 1 alumno | 0 alumnos |
| Reconoce las expresiones que indican miedo | 5 alumnos | 1 alumnos | 2 alumnos |
| Identifica conflictos que se presentan. | 6 alumnos | 1 alumnos | 1 alumnos |
| Dialoga para solucionar conflictos. | 7 alumnos | 0 alumno | 1 alumno |
| Expresa alguna idea para realizar actividades en equipo. | 5 alumnos | 0 alumno | 3 alumnos |
| Esta atento y juega de acuerdo a las reglas que se le menciona en el juego | 5 alumnos | 1 alumno | 2 alumnos |
| Reconoce su participación en el juego. | 5 alumnos | 2 alumnos | 1 alumno |
| Participa en los juegos y actividades físicas. | 8 alumnos | 0 alumnos | 0 alumnos |

Después del registro del desempeño de los alumnos es necesario registrar los datos en una gráfica la cual nos permite interpretar los porcentajes del grupo que se encuentran en un desempeño muy bueno, bueno y los que requieren apoyo. A continuación, podremos observar en la gráfica 16 los siguientes resultados del aprendizaje “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente”.

Grafica 16

Actividad: “Salto de los monstruos” Educación socioemocional



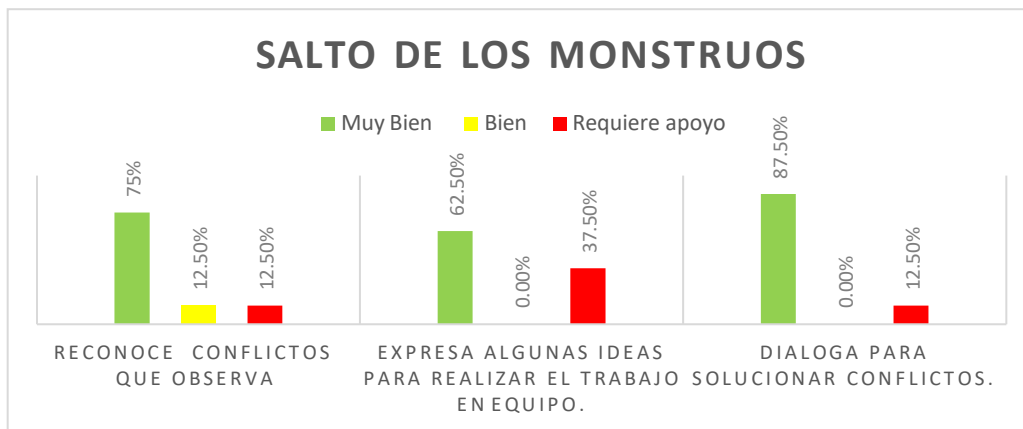
Al registrar los logros y áreas de apoyo en los alumnos con la actividad del salto de los monstruos, pudimos obtener los siguientes porcentajes de rendimiento, los niños en el apartado de reconocer la expresión que indican alegría se observa que el 62.5% de los alumnos lo hace Muy bien el 25% de los alumnos lo hace Bien y el 12.5% Requiere apoyo para identificar, para reconocer situaciones que le generen seguridad el 50% de los alumnos logra hacerlo Muy bien, el 25% lo hace Bien y el otro 25% de los alumnos Requiere apoyo para identificar situaciones que lo hagan sentir seguro, para reconocer situaciones que le generen tristeza al 75% de los alumnos lo hacen Muy bien, el 25% lo hace Bien y no se identificaron alumnos en el indicador de Requiere apoyo, para reconocer situaciones que le generen miedo los alumnos mostraron en un 62.5% hacerlo Muy bien, en 12.5% hacerlo Bien y el 25% de los alumnos aún Requiere apoyo, para reconocer situaciones que le generen enojo al 87.5% de los alumnos logra hacerlo Muy bien, en 12.5% lo hace Bien y no se identificaron alumnos en el indicador de Requiere apoyo.

Al observar los resultados en la gráfica se puede interpretar progresión en cuanto al reconocimiento de emociones, aunque aún se requiere favorecer las emociones como la seguridad y el miedo trabajando con los niños diversas oportunidades para que lo puedan reconocer.

Por otro lado, el desempeño en el aprendizaje “Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo”, se muestra en la Gráfica 17.

Gráfica 17

Actividad “Educación socioemocional”



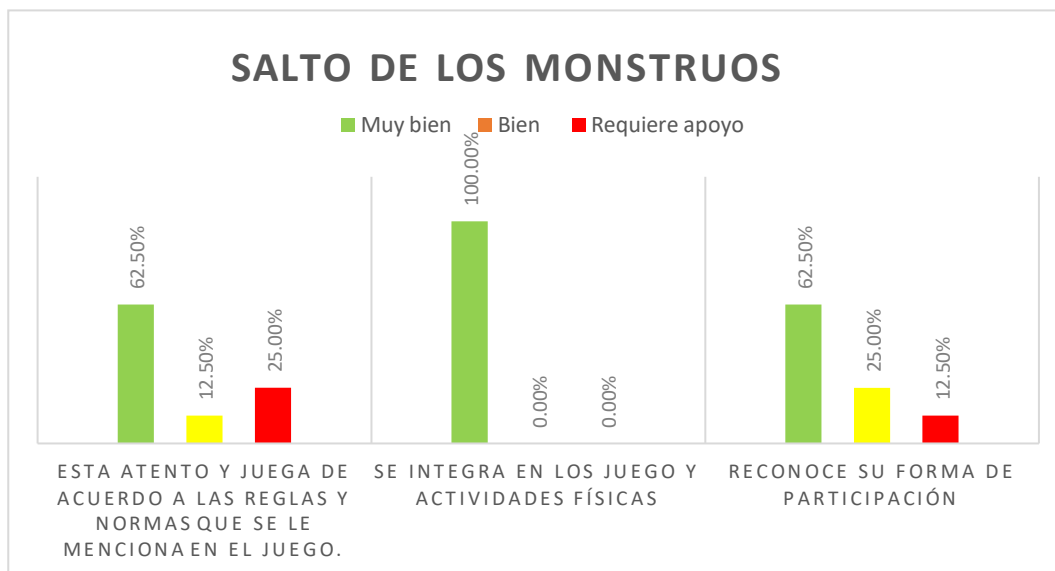
En la actividad del salto de los monstruos de observar que para los niños reconocer los conflictos que se desarrollan a lo largo de la participación el 75% logra hacerlo Muy bien, el 12.5% lo hace Bien y el otro 12.5% de los alumnos Requiere apoyo, a partir de los conflictos que se generan los alumnos pueden participar dialogando sobre las ideas para solucionarlos aquí se puede observar que el 87.5% logró hacerlo satisfactoriamente, 12.5% Requiere apoyo para lograrlo y no se detectó algún alumno en el indicador de Bien, debido al reconocimiento de estos conflictos y las ideas para solucionarlas el 62.5% de los alumnos expresan Muy bien ideas para realizar los trabajos en equipo, de lo contrario el 37.5% aún no logra desarrollar esta habilidad.

A partir de los resultados obtenidos podemos ver que la actividad del salto de los monstruos se obtuvieron resultados favorables en cuanto el reconocimiento de conflictos, la idea para solucionarlos y las participaciones enriquecedoras para trabajar en equipo.

En el aprendizaje “Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia” se puede observar los siguientes resultados en la Gráfica 18.

Gráfica 18

Actividad “Salto de los monstruos” Educación física



En todos los juegos planteados se hace el uso de las reglas, esto con la finalidad de que los alumnos la reconozcan como parte importante de su participación, el 62.5% logró seguirlas Muy bien, el 12.5% Bien y el 2% de los alumnos aún Requiere apoyo en este aspecto, al invitarlos a reflexionar sobre su forma de participación el 62.5% de los alumnos lo hace Muy bien, el 2% lo hace Bien y el 12.5% Requiere apoyo para expresar sus ideas, hablando sobre la integración en el juego se observa que en su totalidad el grupo participó mostrando un 100% la gráfica.

A partir de las normas básicas de convivencia el alumno debe de ser capaz de reconocer su participación, interactuar en los juegos y ser capaz de atender las reglas presentes, es por ello que se debe trabajar con los alumnos la implementación y seguimiento de reglas en los juegos haciéndoles ver que es una

forma de trabajar favorablemente. A partir de este análisis pude detectar que el desempeño de los alumnos en cuanto a sus habilidades socioemocionales va creciendo de manera favorable puesto que ya son menos los alumnos que no logran detectar las emociones por su color o sus expresiones, en el desarrollo de la actividad pude darme cuenta que cada vez más los alumnos familiarizan estas emociones en sus actividades diarias puesto que son capaces de dialogar sobre experiencias propias con estas emociones al igual que son capaces de expresar con su rostro los gestos que creen correspondientes a cada emoción.

De igual forma al interactuar con los juegos de equipos es cada vez más enriquecedor su forma de participar, se puede notar que los alumnos van respetando cada vez más los turnos, las reglas y son capaces de reconocer si lo hicieron de manera correcta o tuvieron alguna dificultad. Siempre es bueno invitarlos a un espacio de reflexión para que ellos puedan pensar sobre sus acciones durante la actividad, al igual que es enriquecedor escuchar los comentarios que los demás alumnos emiten ayudándonos a crecer y mejorar en los juegos de equipo, binas o grupales.

Confrontación

De acuerdo al trabajo que se realiza con el grupo de 1ºB, es pertinente mencionar que de acuerdo a las necesidades detectadas se seleccionaron dos principales aprendizajes los cuales han sido trabajados a través del juego, este siendo unas estrategias de enseñanza-aprendizaje enriquecedora para la educación preescolar.

López 2018, nos habla que el juego en “El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales” (p. 10). De acuerdo con el autor a través de juego incentivamos aspectos de desarrollo cognitivo, social y emocional el cuál es relacionado por el niño de una manera natural “jugando”.

A través de las distintas propuestas de juego los alumnos tienen la oportunidad de ejercitar ambas partes, debido a que los distintos juegos como “Salto de los monstruos” están planeadas para abarcar ambas áreas en donde los alumnos pueden reflexionar sobre sus formas de participación, el seguimiento de reglas, participar con distintas actividades motoras como saltar, mantener el equilibrio, gatear, etc. reconocer la parte emocional que se generó durante el juego o bien, el reconocimiento de expresiones correspondientes a cada emoción.

Reconstrucción

El salto de los monstruos resulto ser una actividad exitosa, considero que la intervención fue más precisa, al momento de organizar los equipos reconsidero la experiencia en actividades pasadas las cuales al aplicar la integración de los equipos me llevaba más tiempo. Sin embargo, en esta actividad fue más precisa al tomar la decisión ayudando también a los niños para que se orientaran en como seria su participación, reconociendo que debían de respetar su turno, a sus compañeros y jugar con las reglas.

A partir de esta experiencia considero que trabajar constantemente con los alumnos espacio de reflexión donde ellos puedan identificar su actuar los impulsa a mejorar en caso de que su desempeño no haya sido el correcto durante el día, invitándolos a mejorar para la siguiente, motivarlos de esta manera suele ser una estrategia efectiva elevando el nivel de intención y ganas de participar de los alumnos.

De acuerdo con la participación de los alumnos, puedo considerar que es necesario utilizar otro tipo de materiales que incentiven las ganas de jugar a los alumnos, es por ello que la siguiente actividad los alumnos podrán interactuar con diferentes texturas, dinámicas y materiales atractivos aplicando el juego de competitividad tratando de motivar de una manera enriquecedora la participación, la habilidad de resolver conflictos reconociendo la rivalidad.

Descripción

Nombre de la actividad: Explosión de emociones

Pertenece a la secuencia didáctica: Aprender jugando

Propósito de la educación preescolar (SEP, 2017, p. 157):

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Fecha de aplicación: 25/ 04 /2023

Áreas de desarrollo personal y social a trabajar: Educación Socioemocional y Educación Física.

Aprendizajes esperados:

Educación Socioemocional

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
- Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Organizadores curriculares:

- 1. Autorregulación, 2. Reconocimiento de emociones

Educación Física:

- Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

Organizadores curriculares:

- 1. Competencia motriz, 2. Creatividad en la acción motriz

Organización: Equipos

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

- Vinagre
- Colorantes, rojo, amarillo, azul, naranja, negro y verde.
- Rollos de papel de baño 7
- Vasos
- Bicarbonato
- Monstruos de las emociones
- Algodón
- Gel para peinar
- Recipientes 4
- Mesas 4
- Planeación de la actividad “Explosión de emociones” (ANEXO 24)

Siglas:

D.T.D: Diario de trabajo docente

DF: Docente en formación

Comencé dándole la bienvenida a mis alumnos con una canción llamada “Vamos a cazar un león” esta canción me sirvió para mis alumnos comenzaron con energía y entusiasmo el día, después de terminar la activación dentro del salón comencé a preguntarle a los alumnos sobre ¿Cómo te sientes el día de hoy? a lo que algunas de sus respuestas fueron:

Alumno 1: Bieeen

Alumno 2: Cansada (puesto que acababan de educación física)

Alumno 3: Feliz maestra (D.T.D, 2023, p. 110)

De acuerdo a sus respuestas también proseguí a preguntarles ¿Cómo se expresan esas emociones en tu cuerpo? Siendo esta una pregunta que nos induciría a juego de “Explosión de emociones”, ante esta pregunta los alumnos no tuvieron una respuesta, entonces proseguí a explicarle a los alumnos lo siguiente:

“Las emociones son sentimientos que podemos manifestar con nuestro cuerpo por ejemplo cuando estamos tristes nuestra reacción es llorar, cuando estamos felices sonreímos, cuando estamos enojados hacemos berrinche, cuando estamos asustados nos tapamos la cara con las manos, de acuerdo como te sientes es tu reacción es como si fuera una explosión de emociones en tu cuerpo que sale al exterior”

Ante esta explicación los alumnos comprendieron un poco más sobre como las emociones se manifiestan platicando algunas situaciones personales como:

Alumno 1: Yo un día no me porte bien y mi papá me legañó y lloré.

Alumno 2: Yo estoy feliz cuando vengo a la escuela porque me río con mis amigos.

Alumno 3: La meta se enoja si no hacemos caso. (D.T.D, 2023, p. 110)

A partir de sus respuestas le comenté a los alumnos si querían observar cómo era una explosión de emociones y que para ello debíamos hacer una competencia. **Este juego pertenece a la categoría de juegos cooperativos en donde pretende desarrollar un ambiente de aprendizaje de colaboración grupal para llegar a un objetivo específico, ser capaces de dialogar sobre la forma de participación y resolución de conflictos que se puedan generar durante el juego, este tipo de juegos busca generar un ambiente armonioso reflejando las capacidades de autorregulación, les permite desarrollar habilidades y destrezas.**

Al comentarles a los alumnos sobre la competencia todos respondieron que sí querían jugar, proseguí a pedirles su ayuda para acomodar sus sillas pegadas a la pared donde está el pizarrón, mientras que coloqué las mesas por las gavetas de los niños donde guardan sus cosas.

Una vez que hicimos espacio dentro del salón tome 4 mesas colocando 2 por la puerta y otras 2 en medio del salón, detrás de las dos últimas mesas había un espacio donde coloque los monstruos de las emociones, en frente de cada uno puse

un rollo de papel y colorante de acuerdo al color del monstruo. También coloque en las dos primeras mesas unas charolas con bolitas de algodón y un recipiente con gel para el cabello, quedo armado un circuito de tres etapas el cual comienza con la mesa 1 donde está el algodón, la mesa 2 donde esta otra charola vacía y la etapa 3 los monstruos de las emociones (ANEXO 25) los alumnos comenzaron a observar el escenario que estaba armando mostrándose muy interesados por participar, les pedí a los alumnos que tomaran asiento en las sillas que estaban acomodadas pegadas por el pizarrón para poder escuchar las instrucciones.

Les comente que jugaríamos el juego de “Explosión de emociones” donde formaríamos 2 equipos para participar en un circuito en el cual deberíamos pasar 3 etapas, me acerque a la primer mesa para mostrarles los materiales algodón y gel para cabello, explicándoles que en esta primer mesa deberían de embarrar poquito gel en su nariz, después tratar de tomar una bolita de algodón con la nariz, para después trasportarla con mucho cuidado y sin que se caiga hacia la mesa 2 donde tratarían de depositar la bolita de algodón en la charola vacía, sacudiendo su cabeza para despegar de su nariz, después de terminar el recorrido regresarían a darle la mano al siguiente compañero para que comenzara el recorrido, y después formarse de nuevo en su equipo para esperar que todos hicieran el recorrido y poder parar a la siguiente etapa todo el grupo. Esta sería una competencia, el equipo que acabe primero me ayudaría a vaciar el bicarbonato en los rollos de papel que se encontraban en la etapa 3, y el equipo que quedara en segundo lugar me ayudaría a vaciar el vinagre en los mismos rollos de la etapa tres para poder observar que sucedería.

Al terminar de explicarles las indicaciones a los alumnos proseguimos a formar dos equipos, elegí a dos alumnos y los coloque a cada uno en una mesa de la etapa 1, después les dije a los demás que se formaran detrás del compañero que prefiriera dándoles libertad de estar en el equipo que quisieran, una vez formados verifique que los equipos tuvieran la misma cantidad de alumnos para que fuera una competencia justa (ANEXO 26) para ello tuve que cambiar algunos compañeros al

otro equipo para iniciar el juego. Cuando ya estaban formados los equipos decidimos ponerle nombres para que se identificaran con su equipo, el equipo de la derecha se llamaba “poderosos” y el de la izquierda era “los fabulosos”, una vez listo sus nombres les indique que los dos equipos empezarían el recorrido al mismo tiempo iniciando con el primer integrante de cada equipo y así sucesivamente. Conte hasta tres y se dio comienzo al juego.

En el equipo de los fabulosos pude observar que tomó la delantera tomando rápidamente la bolita de algodón y transportándola hacia la otra bandeja de la mesa 2, rápidamente volvió y le dio el paso al segundo participante que también tuvo facilidad para tomar y trasladar la bolita de algodón hacia la mesa dos. El tercer participante logro tomar demasiado algodón y a la hora de trasportarlo se le callo haciendo que se regresara para volverlo a intentar, hasta este momento aun seguían teniendo la delantera en la competencia, el cuarto, el quinto y el sexto participante también lograron transportar sin problemas el algodón terminando primero el recorrido y esperando a que los del otro equipo terminaran.

En el equipo de los poderosos pude observar que al comenzar la competencia se le dificulto tomar al primer integrante la bolita de algodón puesto que coloco muy poco gel en su nariz, pero después pudo solucionarlo con apoyo de sus compañeros, sin embargo, también batallo un poco más para desprender el algodón de su nariz, una vez que lo logro regreso a formarse pero para volver a pasar por lo cual le indique que debía de formarse hasta el final para que sus demás compañeros pasaran, la siguiente participante de este equipo mostró inseguridad de comenzar por lo cual me acerque para apoyarla tomando la alternativa de que en vez de meter la nariz al bote del gel, tomara un poco con su dedo y así se los embarrara en su nariz. Para el tercer participante fue más fácil realizar el proceso son problemas agilizando al equipo, sin embargo, aún estaban un poco retrasados, por último, el quinto participante lo hizo con una gran agilidad y velocidad. Este equipo quedo en segundo lugar.

Después de ver el desempeño de ambos equipos, hicimos juntos la conclusión de que equipo logro terminar primero, dándole primero un aplauso al equipo de los fabulosos reconociendo que ganaron y después otra aplauso para el equipo de los poderosos quedando en segundo lugar, aunque paso esto les comente a los alumnos que ambos equipos participarían en descubrir como explotan las emociones, pasando a la tercer etapa, les pedí al equipo de los fabulosos que se acercaran y tomaran una bolsita de bicarbonato cada integrante vaciándola en cada uno de los rollos de papel (ANEXO 27) que se encontraban frente a los monstruos, cuando este equipo termino, le pedí al equipo de los poderosos que se acercara y tomara un vaso con vinagre, (ANEXO 28) antes de que los vaciaran le pedí al otro equipo que se colocara cerca de la etapa 3 para que pudiera observar lo que ocurriría, proseguimos a ir vaciando en orden el vinagre obteniendo una explosión en cada rollo de papel (ANEXO 29) los niños emitieron las siguientes respuestas:

Alumno 1: Este exploto verde como el monstruo

Alumno 2: Este es azul como el monstruo de la tristeza

Alumno 3: Este exploto amallillo, de feliz

Alumno 4: Este es negro, guacala

Alumno 5: Huele feo maeta.

Alumno 6: ¿Así explotan las emociones en nosotros?

DF: Si, las emociones se acumulan dentro de nuestro cuerpo y cuando no pueden más estar guardadas salen en forma de una sonrisa cuando estamos felices, de lágrimas cuando estamos tristes, con berrinches cuando estamos enojados, etc. (D.T.D, 2023, p. 112).

Después de esta reflexión les pedí a los alumnos que hiciéramos un círculo en medio del salón para poder reflexionar sobre la parte de la participación en el

juego, una vez acomodados les comente que iría indicando si debíamos brincar hacia delante o hacia atrás y el que se equivocara debería de responder una pregunta como: ¿Cuáles fueron las indicaciones del juego?, ¿Cuáles fueron las reglas?, ¿Cómo fue tu participación en el juego?, ¿De qué forma jugamos en equipo o individual? Comenzamos este juego y entre las respuestas que los alumnos dijeron fueron:

DF: Brinque hacia adelante, ahora hacia atrás, ahora hacia atrás (pero yo brinque hacia adelante y dos alumnas al verme me siguieron)

Alumna 1: Debíamos llevar la bolita de algodón allí (señalando la charola de la mesa 2)

Alumno 2: Teníamos que respetar los turnos y pasar uno por uno.

De nuevo volví a repetir las indicaciones de adelante y atrás, pero a veces haciendo movimientos incorrectos para ver si estaban atentos a las indicaciones, así lo realice varias veces y a los niños que les tocaba responder dieron:

Alumno 3: Yo si pude maestra

Alumno 4: Hicimos dos equipos los fabulosos y los poderosos

Alumnos 5: Jugamos juntos y ganamos

Alumno 6: (Señalo las estaciones por las que paso)

Alumno 7: Debemos respetar el turno. (D.T.D, 2023, p.113)

Después de analizar su participación concluimos la actividad reacomodando el mobiliario del salón para proseguir con las siguientes actividades del día.

Explicación

Durante el análisis de la actividad explosión de emociones mediante la observación logre rescatar el desempeño de los estudiantes para alcanzar los

aprendizajes expuestos al inicio de la descripción, también se realizó un registro con ayuda de una escala estimativa llevándonos a realizar una evaluación. En el desarrollo de este instrumento se plasman los siguientes indicadores: (Muy bien), (Bien), (Requiere apoyo), los cuales nos ayudan a detectar el desempeño de los alumnos en los dos aprendizajes esperados uno perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación socioemocional, ubicado de color azul sobre el reconocimiento de las emociones, el naranja sobre la autorregulación de los alumnos para resolver conflictos que se puedan generar en las actividades colaborativas y el otro aprendizaje perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación Física, se encuentra ubicado de color morado indicando el reconocimiento de la forma de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de las normas básicas de convivencia. Basándome en la observación y registro que se llevó a cabo dentro del aula durante la aplicación de la actividad se obtuvieron los resultados que se muestran a continuación:

Escala estimativa 5: Explosión de emociones

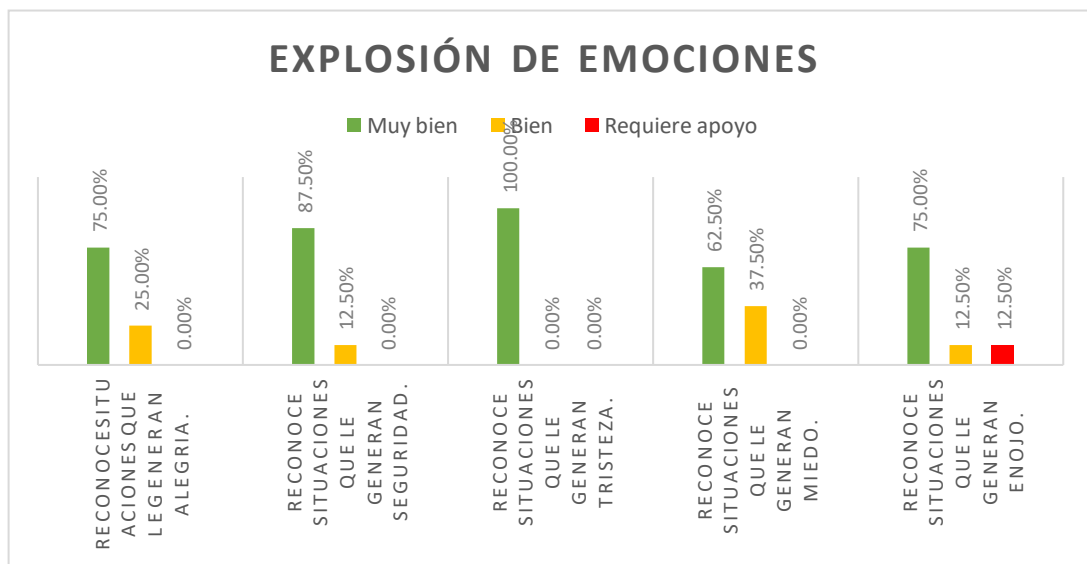
| Escala estimativa | | | |
|---|-----------|-----------|----------------|
| Escuela: Benito Juárez García Área de desarrollo personal y social: Educación Socioemocional y Educación física Grado: 1° "B" Propósito: reconocer y utilizar diversos materiales para interpretar la manifestación de emociones que le generan alegría, tristeza, miedo o enojo, para después crear un espacio de reconocimiento de la participación de cada alumno en el juego planteado dialogando sobre los conflictos presentados llegando a un acuerdo para solucionarlo. | | | |
| Instrucciones: Observa y registra el desempeño del alumno se acuerdo a su desempeño en la actividad "explosión de emociones" Aprendizajes: <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. | | | |
| Indicadores | Muy Bien | Bien | Requiere apoyo |
| Reconoce situaciones que le generan alegría. | 6 alumnos | 2 alumnos | 0 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan seguridad. | 7 alumnos | 1 alumno | 0 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan tristeza. | 8 alumnos | 0 alumnos | 0 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan enojo. | 6 alumnos | 1 alumno | 1 alumno |

| | | | |
|---|-----------|-----------|-----------|
| Reconoce situaciones que le generan miedo. | 5 alumnos | 3 alumnos | 0 alumnos |
| Reconoce conflictos que se presentan. | 5 alumnos | 2 alumnos | 1 alumno |
| Dialoga sobre ideas para solucionarlos. | 5 alumnos | 2 alumnos | 1 alumno |
| Colabora con ideas para trabajar en equipo. | 4 alumnos | 2 alumnos | 2 alumnos |
| Esta atento y juega de acuerdo a las reglas que se le menciona en el juego. | 6 alumnos | 1 alumno | 1 alumno |
| Reconoce su participación en el juego. | 5 alumnos | 1 alumno | 2 alumnos |
| Participa en juegos y actividades físicas. | 8 alumnos | 0 alumnos | 0 alumnos |

A partir del registro en la escala estimativa fue pertinente plasmar los resultados en una gráfica, la cual permitió analizar de una manera más enriquecedora el desarrollo del grupo durante la actividad, conociendo los porcentajes de aprovechamiento y áreas que requieren reforzarse. A continuación, se muestra la Gráfica 19 donde podemos apreciar los resultados del aprendizaje “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente”.

Grafica 19

Actividad: “Explosión de emociones” Educación Socioemocional



Analizando el desempeño de los alumnos en la actividad explosión de emociones, pudimos detectar los siguientes porcentajes de rendimiento, en el apartado de reconocer situaciones que le generen alegría 75% de los alumnos no

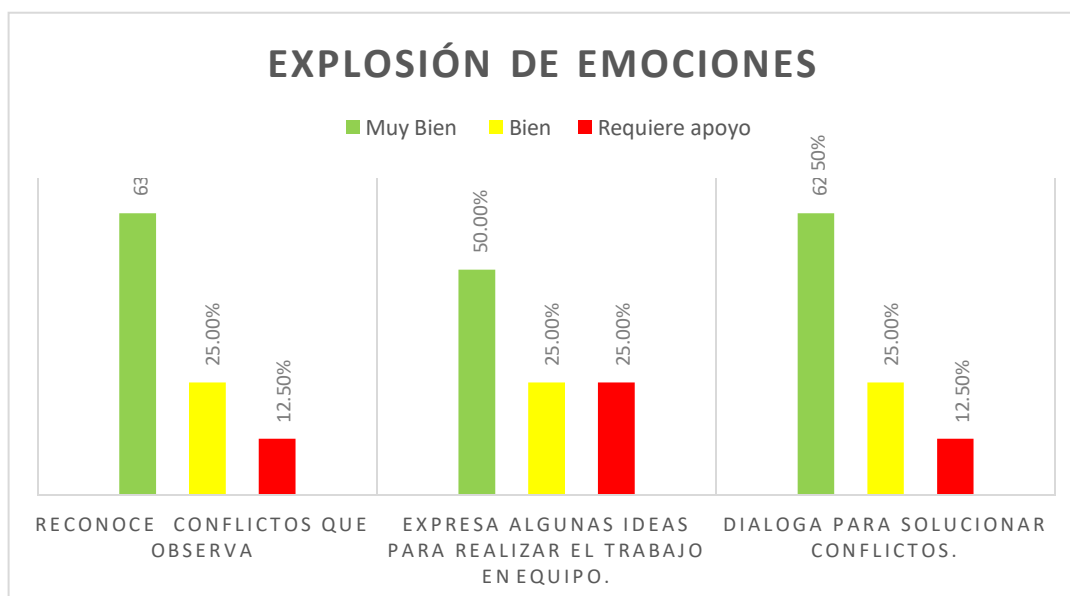
hace Muy bien, el 25% y no se obtuvieron alumnos identifiquen con el indicador de Requiere apoyo, para reconocer situaciones que le generen seguridad al 87.5% de los alumnos logró hacerlo Muy bien, el 12.5% lo hizo bien pero requiere un poco de estímulo para lograrlo, de igual manera no se obtuvieron alumnos en el indicador de apoyo, reconociendo situaciones que le generen tristeza los alumnos obtuvieron el porcentaje más alto logrando en su totalidad el 100% de reconocer que es la tristeza, en el apartado de reconocer situaciones que le generan miedo al 62.50% de los alumnos lo hace Muy bien, 37.50% lo hace bien, de igual forma no se obtuvieron alumnos que Requieren apoyo, para reconocer situaciones que le generen enojo el 75% de los alumnos haces Muy bien, el 12.5% y el otro 12.5% Requiere apoyo.

Al observar los resultados en esta gráfica se puede verificar que los alumnos tuvieron alcances significativos para reconocer las emociones.

Por otro lado, el desempeño en el aprendizaje “Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo”, se muestra en la Gráfica 20

Gráfica 20

Actividad “Explosión de emociones” Educación Socioemocional



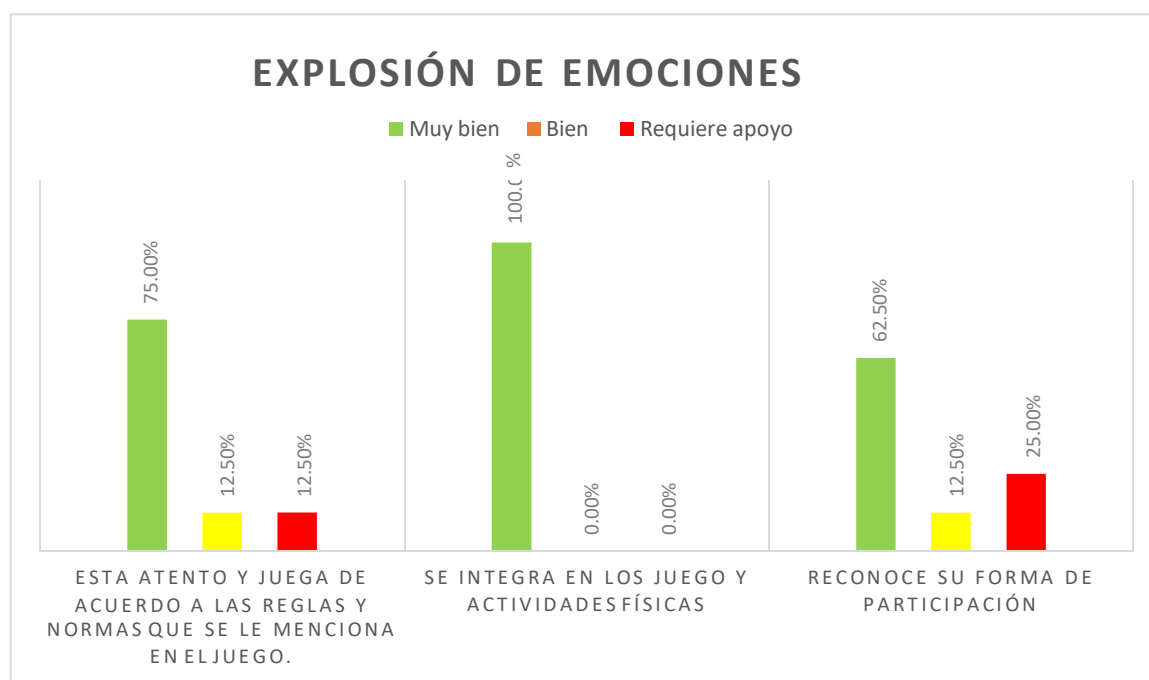
Trabajar en equipo se obtuvieron los siguientes resultados al invitar al alumno a reconocer los conflictos que se observan en el trayecto de la realización en la actividad, obteniendo que el 63% de los alumnos lo hace Muy bien, 25% y el 12.5% aún Requiere apoyo para reconocer los conflictos, de la misma manera se les invita a los alumnos para dialogar sobre algunas soluciones dándonos cuenta que el 62.5% logra hacerlo Muy bien, el 25% lo hace Bien y el 12.5% aún Requiere apoyo para desarrollar estabilidad.

Ante estos resultados considero que se requiere trabajar con los alumnos el diálogo y el reconocimiento de los conflictos para así llegar a una participación armoniosa en cada equipo.

En el aprendizaje “Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia” se puede observar los siguientes resultados en la Gráfica 21:

Gráfica 21

Actividad “Explosión de emociones” Educación Física



Es necesario que los alumnos sepan seguir las reglas de los juegos en esta ocasión se observa que el 75% de los alumnos lo hizo Muy bien, el 12.5% lo hizo Bien pero requiere que se le recuerden las reglas constantemente y el otro 12.5% Requiere apoyo debido a que no suele trabajar como la reglas lo indica, al invitar a los alumnos a reflexionar sobre su forma de participación en 62.5% de los alumnos lo va a hacer Muy bien, el 12.5% lo hace Bien y el 25% a un Requiere apoyo para lograr, de lo contrario en la integración de los alumnos en el juego se obtuvo el porcentaje total 100% obteniendo el interés y la participación de todos los alumnos.

A partir de la participación de los alumnos en el juego se estimula y enriquece su reconocimiento de participación al igual que estar conscientes de que la reglas son parte de nuestra vida, de esta manera podemos convivir en armonía.

A partir de la participación de los alumnos podemos ver que los resultados de aprovechamiento incrementaron en el reconocimiento de las emociones obteniendo en esta actividad el porcentaje más alto en el apartado de reconocimiento del enojo, demostrando que este es una emoción constante en los alumnos que suele ser presente en su vida diaria, a partir de la intervención constante con los alumnos en el reconocimiento de cada emoción le resulta favorable para ir auto conociendo su persona, su sentir y su forma de actuar, detectando sus formas de participar en los distintos juegos propuestos, así como reconocer si su forma de participar fue correcta o demostró algunas conductas no tan aceptables como el no poner atención, no seguir las reglas.

Confrontación

Considero importante que los alumnos deben de reconocer las emociones, sin embargo, también deben de aprender cómo estas se generan en nuestro cuerpo Bisquerra 2009, nos dice “Para entender lo que es una emoción, lo mejor es experimentarla” (p.16). A partir de las diversas vivencias que tienen los alumnos se van dando cuenta que tienen una reacción ante diferentes situaciones.

Tal como se lo planteo a los alumnos las emociones se generan dentro de nuestro cuerpo y después surgen desde nuestro interior hacia el exterior, Bisquerra 2009, plantea esta idea de la siguiente manera:

- Una emoción se activa a partir de un acontecimiento.
- Su percepción puede ser consciente o inconsciente.
- El acontecimiento puede ser interno o externo.
- El acontecimiento también se le denomina estímulo. (p.17).

De acuerdo con lo que define el autor la expresión de emociones es generada a través de las distintas interacciones que tiene el ser humano, estímulo al que responde una reacción o explosión de emociones como se lo denomine a los niños. Las emociones no pueden quedarse guardadas, algunas de ellas son expresadas como respuesta inmediata, cuando recibes una noticia triste este sentir explota en forma de lágrimas, cuando estas contento tu alegría se refleja con carcajadas, etc.

La intención de mostrarle a los alumnos la reacción del bicarbonato con el vinagre es representar esos estímulos y como son expuestos en la parte externa de nuestro cuerpo.

Reconstrucción

Invitarlos a crear una pequeña competencia fomento la participación de los alumnos de una manera positiva, a través de la experimentación con diversos materiales fue posible dar un panorama sobre cómo es que las emociones son expresadas en nuestro cuerpo, los alumnos se mostraron motivados por participar y gracias a esto su actuar durante el juego fue enriquecedora, respetaron las reglas, respetaron los turnos de los demás, jugaron respetuosamente enriqueciendo los aprendizajes esperados.

De acuerdo con mi participación con los alumnos me fue más fácil rescatar sus ideas acerca de las preguntas planteadas para cerrar la actividad en donde se puedo detectar las formas de pensar de los alumnos con respecto a la actividad Explosión de emociones, pudieron reconocer sus formas de participación dentro del

equipo, repasaron las reglas que se debían de seguir, fueron capaces de reconocer las emociones que se encontraban presentes en el juego, por ello considero que implementar materiales diversos enriquece mi práctica, obteniendo mejores resultados que la actividad anterior.

Conocer las cosas que ataren a los alumnos es un elemento esencial que permite incentivar su aprendizaje, es por ello que para la siguiente actividad utilizare recursos visuales, puesto que al conocer al grupo les agrada observar video sobre cuentos, entretenimiento, canciones e incluso películas. Dando énfasis a los resultados sobre el seguimiento de las reglas se trabajará la siguiente actividad donde a través del uso de diversos recursos se plantearán las reglas necesarias para que el alumno proponga, reconozca y ejecute la necesaria para una convivencia armoniosa y enriquecedora.

Descripción

Nombre de la actividad: intensamente

Pertenece a la secuencia didáctica: juguemos

Propósito de la educación preescolar (SEP, 2017, p. 157):

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Fecha de aplicación: 02/ 05 /2023

Áreas de desarrollo personal y social a trabajar: Educación Socioemocional y Educación Física.

Aprendizajes esperados:

Educación Socioemocional

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
- Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Organizadores curriculares:

- 1. Autorregulación, 2. Reconocimiento de emociones

Educación física:

- Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

Organizadores curriculares:

- 1. Competencia motriz, 2. Creatividad en la acción motriz

Organización: Equipos

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

- Cañón
- Computadora
- Escenas de la película intensamente
- Costales 2
- Pelotas de colores
- Monstruos de colores
- Planeación de la actividad “Intensamente” (ANEXO 30)

Siglas:

D.T.D: Diario de trabajo docente

DF: Docente en formación

Para iniciar el día fue pertinente comenzar con una rutina de activación para lo cual implemente la invención de un cuento, esta actividad se realizó dentro del salón pidiéndoles a los alumnos que se colocaran en un círculo frente al pizarrón, les di la indicación que para conocer a los alumnos que vinieron el día de hoy iría

mencionando sus nombre junto con alguna acción pequeña como decir presente cuando escucharan su nombre, esta intervención me ayudo a conocer quienes habían asistido el día de hoy aparte de incentivar su imaginación con la narración de cuentos, además de que fomenta un ambiente de confianza, después de terminar el pase de lista aprovechando el acomodo de los alumnos para inducirlos a la actividad de intensamente preguntándoles a los alumnos ¿Conocen la película de intensamente?, algunas de sus respuestas fueron:

Alumno 1: Nooo

Alumno 2: que es eso maeta

Alumno 3: yo la vi en el cine (D.T.D, 2023, p.114)

Las respuestas en su mayoría fue que no conocían la película, entonces decidí comenzar a platicarles a los alumnos de que trata. Esta película habla de las emociones y como es que estas están presentes en nuestra vida, los personajes que salen es alegría, tristeza, enojo, temor y desagrado, viven en la mente de Raily, y ellos se encargan de cómo se siente. ¿Ustedes saben cómo identificar cuando una persona esta enojada?

Alumno 1: pateo y se pone así (hizo algunos gestos de molestia en su rostro)

Alumno 2: le hace así (pone cara de enojado)

Alumno 3: dice cosas feas maestra y grita. (D.T.D, 2023, p.114)

Para los alumnos ya era más fácil identificar la manifestación de algunas emociones y podían ejemplificarlas, por ello les comencé a platicar sobre la actividad que realizaríamos llamada “intensamente”, les comente que veríamos algunas escenas de la película donde debíamos identificar qué tipo de emoción es la que está manifestando Raily, una vez identificada la emoción realizaríamos una carrera de costales para llegar a las imágenes de la emociones, alegría representado por el monstruo amarillo, enojo representado por el monstruo rojo, tristeza representado por el monstruo azul, desagrado representado por el

monstruo verde y temor representado por el monstruo morado. (ANEXO 31) y colocar una pelota en donde creamos que es la emoción que detectamos.

Se les comento a los alumnos que realizaríamos un juego pero que para ello había algunas reglas que tenían que seguir. **Este juego pertenece a la clasificación del juego de reglas, donde los alumnos fomentan el reconocimiento y seguimiento de las mismas con la finalidad de llevar una participación sana, permitiendo que el alumno reconozca su forma de participación, reconocimiento de emociones que se hacen presentes en el juego implementado un espacio para dialogar si es que se presentan conflictos.**

Para ejemplificar el escenario que utilizaríamos de manera más clara a los alumnos les pedí que me apoyaran para acomodar el mobiliario colocando las sillas pegadas hacia el pizarrón y las mesas acomodadas pegadas a la venta en forma doble (una encima de otra) para poder colocar las imágenes de los monstruos y que para los niños fuera fácil colocar las pelotas encima de las mesas (ANEXO 32). Al comenzar a acomodar el escenario del juego me percate que 4 alumnos estaban corriendo por el salón desatando el desorden, por este motivo me tarde un poco más en acomodar las cosas para iniciar el juego, además de que también surgieron algunas fallas con el proyector que utilice, para ello tuve que pedirle a una compañera que me prestara su computadora, porque la mía no tenía entrada HDMI, al pasar tanto tiempo acomodando los materiales fue un factor de distracción en los alumnos y de pronto la mayoría del grupo comenzó a dispersarse por todo el salón jugando a atraparse y a lanzarse las pelotas que utilizaríamos para la actividad.

Al ver que el grupo estaba disperso comencé a aplicar algunas estrategias para cálmalos, indicándoles que pusieran sus manos en la cabeza, en la panza, en los ojos, etc. varias partes del cuerpo hasta que volvieran a retomar la atención hacia mí, después de esto le comenté que para realizar la actividad debíamos de hacer equipos, para lo cual señale a varios alumnos diciéndoles que ellos serían el equipo 1, de la misma forma nombre a los compañeros restantes indicándoles que

serían el equipo 2. Después de realizar los equipos les pedí que se formaran atrás del líder y se colocaran en el inicio de la actividad, este estaba marcado por una tachita en el suelo a lado de la bandeja con pelotas de cada equipo (ANEXO 33). Una vez que se encontraban en sus equipos les volví a dar las indicaciones del juego diciéndoles que lo primero que debíamos de hacer era observar la escena de la película y detectar que emoción manifiesta Raily, después debíamos de tomar el costal y con mucho cuidado meternos dentro del él de la cintura para abajo, después tomaríamos una pelota de color, cuando estuviéramos listos brincaríamos hacia el otro extremos del salón donde se encontraban pegados los monstruos en las mesas por último, debían colocar la pelota en el monstruo que representa la emoción que siente la niña de la película.

Para comenzar el juego les pedí que se sentaran en el lugar que estaban formados para no alterar el orden de participación, además de poder observar la primera escena de la película proyectada en el pizarrón, la mayoría de los alumnos estuvo atento a la película, sin embargo, algunos alumnos seguían distraídos jugando y molestándose unos con otros, ante esto tuve que llamarles la atención varias veces para que dejaran escuchar la escena de la película a los demás compañeros además de que ellos también pusieran atención. Al terminar la escena les pedí que se colocaran de pie para iniciar con el recorrido de costales a los primeros participantes de ambos equipos les pregunte ¿Qué emoción pudiste observar en Raily?, ellos contestaron:

Equipo 1: Alumno 1: Estaba triste

Equipo 2: Alumno 2: Enojada

Rápidamente se colocaron el costal en sus pies y tomaron una pelota, en esta primera participación pude percatarme que para los alumnos el saltar con los costales fue una actividad retadora, puesto que no la habían practicado antes, por ello en vez de saltar arrastraban los pies para desplazarse, llegando a las mesas donde se encontraban las emociones los alumnos dudaron en donde colocar la pelota, sin embargo, les recordé que el amarillo es la alegría, el verde el desagrado,

el azul la tristeza, el rojo el enojo y el morado el miedo, los alumnos lograron colocarlo en las emociones que habían dicho al inicio, sin embargo, el que lo hizo correctamente fue el integrante del equipo 1, detectando que la emoción que se manifestaba era la tristeza. (ANEXO 34)

Los alumnos regresaron a la fila dándole el costal a los dos siguientes participantes haciendo el mismo procedimiento, se les pregunto ¿Qué emoción pudiste observar en Raily?, sus respuestas fueron:

Equipo 1 Alumno 3: Confundido maeta

Equipo 2 Alumno 4: Está enojada

De la misma forma se colocaron los costales, tomaron una pelota y se trasladaron arrastrando los pies hasta llegar a las mesas donde estaban los monstruos; tampoco pudieron brincar. Cuando llegaron a donde estaban los monstruos colocaron rápidamente las pelotas en el lugar correcto de acuerdo a la respuesta que dieron, pero quien estuvo correcto fue el participante del equipo 2. Detectando que la emoción era el enojo.

Antes de que sus compañeros regresaran en ambos equipos pude detectar que había cierto desorden, en el equipo 1, dos alumnas estaba lanzando todas las pelotas de la charola y en el equipo 2, 4 alumnos estaban pegándose y corriendo por el salón, esto conflictuó realizar la actividad. Por ello decidí aplicar una pausa para calamar a los alumnos, pidiéndoles que recogieran una flor imaginaria del suelo, después la olieran respirando profundo por la nariz, por último, soplaran sacando el aire por la boca. Lo repetimos varias veces hasta que pudimos seguir con la actividad.

Continuando con los siguientes participantes se les pregunto ¿Qué emoción pudiste observar en Raily?, de la misma forma se colocaron los costales, tomaron una pelota y se trasladaron hasta llegar a las mesas donde estaban los monstruos; el integrante del equipo 2 si logro brincar un poco, pero al último del recorrido

arrastró los pies como el compañero del quipo 1. (ANEXO 35) Las respuestas de los alumnos fueron:

Equipo 1 alumno 5: Estaba confundida

Equipo 2 alumno 6: Estaba enojada y grito

Al llegar al espacio de los monstruos colocaron las pelotas, el alumno 6 lo colocó correctamente pero el alumno 5 lo colocó en el monstruo amarillo de la alegría cuando su respuesta fue otra, se le cuestionó que, si estaba en el lugar correcto, pero respondió que sí y regresó a su equipo.

De nuevo los alumnos comenzaron a hacer desorden a pesar de que ya se les había llamado la atención, esto generó que no pudiéramos proseguir con la actividad puesto que me tomó más tiempo volver a obtener su atención, decidí suspender la actividad y pedirles que me ayudaran a juntar todas las pelotas.

Cuando terminamos de recoger las pelotas les pedí que nos colocáramos en el centro del salón para reflexionar sobre nuestro actuar en la actividad, tome una pelota para ir pasando a los alumnos y preguntarles ¿Cómo fue tu participación en la actividad?, ¿Seguiste las indicaciones?, ¿Por qué crees que ya no seguimos jugando?, ¿Te fijaste donde colocaron tus compañeros las pelotas? ¿Fue en el lugar correcto?, ¿Qué emociones pudiste detectar en la escena de la película?, algunas de sus respuestas fueron:

Alumno 1: No maeta, porque no pude brincar

Alumno 2: Es que ellos me estaban molestando

Alumno 3: No es cierto el empezó.

Alumno 4: No seguimos jugando porque no hicimos caso maeta

Alumno 5: En la película la niña estaba enojada como tu maeta.

Alumno 6: No las seguí.

Alumno 7: (Solo se encogió de hombros y volteaba a ver a sus compañeros)

Alumno 8: No maestra, no seguí las indicaciones. (D.T.D, 2023, p.115)

De acuerdo con sus respuestas les recalque que dentro del salón había algunas reglas que debíamos de tener presente para realizar las actividades correctamente y podernos divertir mientras aprendemos, platicando con ellos los invite a portarse mejor para que en las próximas actividades pudiéramos trabajar mejor y ganarnos un premio.

Explicación

En la aplicación de la actividad considero que fue muy difícil lograr un buen desempeño, tomando en cuenta algunos factores como la falta de atención a las indicaciones del juego, esto desarrollo dificultades para concluir la actividad, sin embargo, se evaluó con los resultados obtenidos a los alumnos, a partir de la observación pude detectar que el desempeño en el juego de “Intensamente” fue un retroceso de los avances que ya habíamos logrado.

Para lograr evaluar fue necesario realizar un registro con ayuda de una escala estimativa. En el desarrollo de este instrumento se plasman los siguientes indicadores: (Muy bien), (Bien), (Requiere apoyo), los cuales nos ayudan a detectar el desempeño de los alumnos en los dos aprendizajes esperados uno perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación socioemocional ubicado de color azul sobre el reconocimiento de las emociones, el naranja sobre la autorregulación de los alumnos para resolver conflictos que se puedan generar en las actividades colaborativas y el otro aprendizaje perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación Física, se encuentra ubicado de color morado indicando el reconocimiento de la forma de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de las normas básicas de convivencia. Basándome en la observación y registro que se llevó a cabo dentro del aula durante la aplicación de la actividad se obtuvieron los resultados que se muestran a continuación:

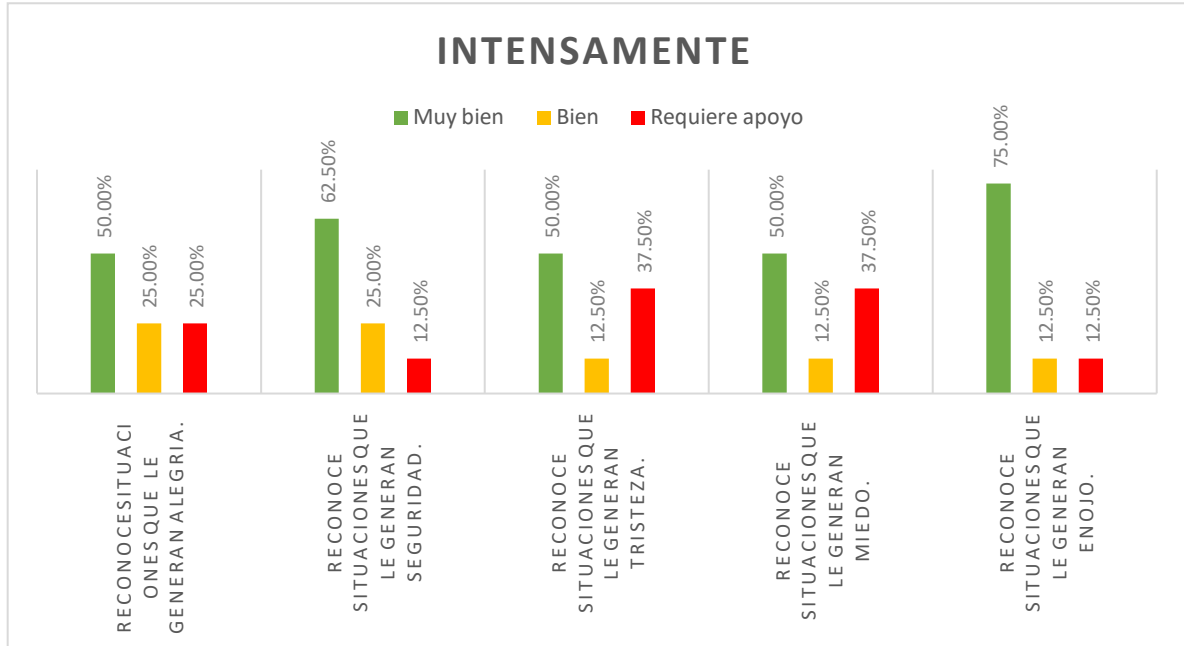
Escala estimativa 6: Intensamente

| Escala estimativa | | | |
|---|-----------|-----------|----------------|
| Escuela: Benito Juárez García Área de desarrollo personal y social: Educación Socioemocional y Educación física Grado: 1° "B" Propósito: reconocer diversa manifestación de emociones que le generan alegría, tristeza, miedo o enojo, para después crear un espacio de reconocimiento de la participación de cada alumno en el juego planteado dialogando sobre cómo resolver conflictos que se pudieran haber presentado. | | | |
| Instrucciones: Observa y registra el desempeño del alumno se acuerdo a su desempeño en la actividad "Intensamente" Aprendizajes: <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. | | | |
| Indicadores | Muy Bien | Bien | Requiere apoyo |
| Reconoce situaciones que le generan alegría. | 4 alumnos | 2 alumnos | 2 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan seguridad. | 5 alumnos | 2 alumnos | 1 alumno |
| Reconoce situaciones que le generan tristeza. | 4 alumnos | 1 alumno | 3 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan miedo. | 4 alumnos | 1 alumno | 3 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan enojo. | 6 alumnos | 1 alumno | 1 alumno |
| Reconoce conflictos que se presentan. | 5 alumnos | 1 alumno | 2 alumnos |
| Dialoga sobre ideas para solucionarlos. | 4 alumnos | 2 alumnos | 2 alumnos |
| Colabora con ideas para realizar el trabajo en equipo. | 3 alumnos | 2 alumnos | 3 alumnos |
| Esta atento y juega de acuerdo a las reglas que se le menciona en el juego | 3 alumnos | 2 alumnos | 3 alumnos |
| Reconoce su forma de participación. | 5 alumnos | 1 alumno | 2 alumnos |
| Participa en actividades físicas o juegos. | 6 alumnos | 0 alumnos | 2 alumnos |

De acuerdo al registro de la escala estimativa fue pertinente realizar una gráfica donde están plasmados los porcentajes que nos indican el alcance de los aprendizajes esperados elegidos en la aplicación de la actividad "intensamente". A continuación, se muestran los resultados en la gráfica 22 resultados del aprendizaje "Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente".

Grafica 22

Actividad: "intensamente" Educación Socioemocional



De acuerdo al registro que se hizo podemos observar que en el apartado de reconocer situaciones que le generen alegría el 50% de los alumnos lo hace Muy bien, el 25% lo hace Bien, y otro el 25% aún Requiere apoyo para identificar esta emoción, de lo contrario para reconocer situaciones que le genera inseguridad el 62.5% de los alumnos viéndose un incremento en el reconocimiento de este portal, el 25% lo hace Bien y el 12.5% de los alumnos aún Requiere apoyo para entender manifestar que reconocen que es la seguridad, para reconocer situaciones que le generan tristeza el 50% de los alumnos de Muy bien, 12.5% y el 37.5% aún Requiere apoyo, para reconocer situaciones que le genera el miedo el 50% de los alumnos es capaz de hacerlo Muy bien, el 12.5% lo hace Bien pero requiere mayor estímulo para lograrlo y el 37.5% Requiere apoyo, para reconocer situaciones que le generen enojo el 75% de los alumnos logra hacerlo Muy bien siendo este el mayor porcentaje en el reconocimiento de las emociones, el 12.5% y el otro 12.50% aún Requiere apoyo para lograrlo.

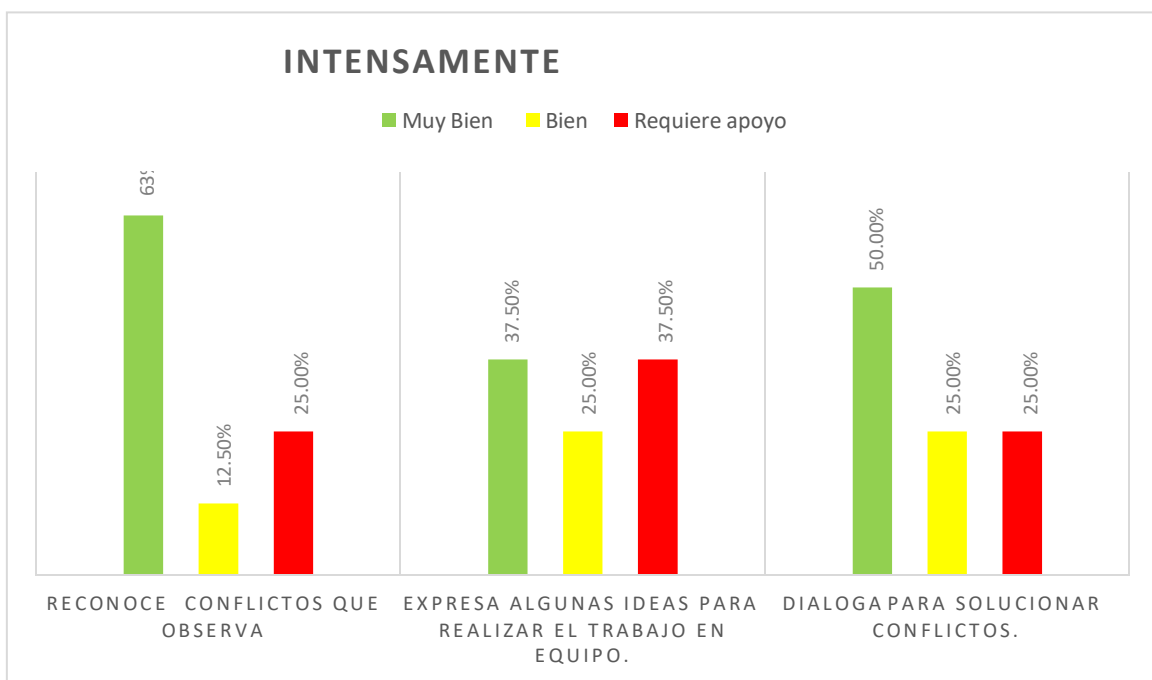
A partir de los resultados obtenidos en la manifestación del reconocimiento de emociones de parte de los alumnos es enriquecedora puesto que predominan los

porcentajes altos en el indicador muy bien, haciendo ver que los alumnos cada vez son más capaces de reconocer sus emociones en diversas situaciones.

Por otro lado, el desempeño en el aprendizaje “Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo”, se muestra en la Gráfica 23

Gráfica 23

Actividad “Intensamente” Educación Socioemocional



A partir de la participación en el juego de intensamente donde se lograron detectar conflictos al realizar la actividad los alumnos fueron capaces de detectarlo en un 63%, en 12.5% lo hizo Bien estando alerta a lo que sucedía y el 25% no fue capaz de reconocer los conflictos a pesar de ser los causantes de ellos, debido a estas situaciones al invitarlos a reflexionar y brindar soluciones para arreglarlos se demostró que el 50% de los alumnos es capaz de aportar ideas enriquecedoras, el 25% lo hace Bien pero requiere mayor estímulo y el otro 25% Requiere apoyo para lograr esta autorreflexión, también se pudo observar que a partir de su participación el 37.5% de los alumnos expresa Muy bien algunas ideas para realizar los trabajos

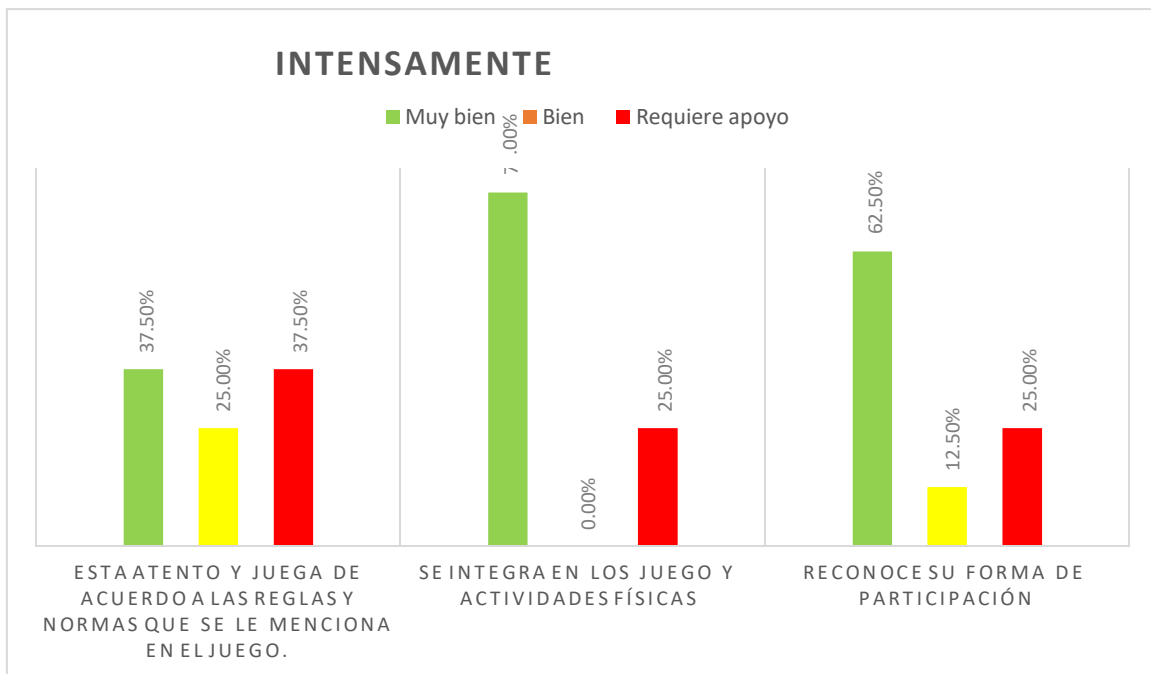
en equipo, el 25% lo hace Bien y el 37.5% de los alumnos aún Requiere apoyo para favorecer esta habilidad.

A partir de los resultados de esta gráfica es notable que se debe trabajar con los alumnos el reconocimiento de los conflictos, así mismo invitarlos a pensar y dialogar sobre soluciones que puedan resolverlos enriqueciendo una mejor participación en las actividades de equipo.

En el aprendizaje “Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia” se puede observar los siguientes resultados en la Gráfica 24.

Gráfica 24

Actividad “Intensamente” Educación Física



Una de las principales causas que desató el conflicto principal de la actividad intensamente fue que los alumnos aún presentan dificultades para estar atentos ante las reglas que se les menciona, el 37.5% de los alumnos lo hace Muy bien, el 25% lo hace Bien y el 37.5% aún Requiere apoyo para seguir las reglas, al invitar a los alumnos a reflexionar sobre su forma de participación el 62.5% logra hacerlo Muy bien, el 12.5% lo hace Bien y el 25% de los alumnos aún requiere apoyo para

reconocer su participación en los juegos, también en esta actividad se obtuvo una mayor participación que fue el 75% de los alumnos logrando se integrar a las actividades, pero el 25% se mostró desinteresado por participar.

Debido a la observación de la participación de los alumnos en el juego de intensamente y los factores que llevaron a crear distintos conflictos para realizar debidamente el desarrollo de las etapas del juego, es necesario buscar estrategias que permitan que los alumnos escuchen atentamente las reglas antes de comenzar el juego, mostrarles con ejemplos cuál es la dinámica para que se integren y seguir trabajando la autorreflexión sobre su forma de participar.

De acuerdo con los resultados obtenidos pude detectar que la falta de atención no nos permitió lograr un buen desempeño en cuanto a los aprendizajes planteados, considero que en esta actividad se debieron de ver resultados más satisfactorios puesto que ya se ha trabajado el tema de las emociones y reconocimientos de participación con los alumnos. Sin embargo, ocurrieron otras cuestiones que desarrollaron las dificultades notables que se presentaron en la descripción de la actividad, al observar los factores dentro del salón pude concluir que también pudo influir el espacio donde se realizó la actividad, puesto que se sentía mucho calor, además de requerir más espacio para recorrer con el costal.

Confrontación

Es importante reconocer los intereses de los alumnos, estos pueden apoyarnos a implementarlos como recursos didácticos favorables incentivando su aprendizaje, motivarlos a estar atentos y seguir las reglas que se le comparten. En esta ocasión se utilizó la proyección de escenas de una película animada, la cual tenía relación con el reconocimiento de las emociones, a partir de observarlas debían de hacer distintas acciones, como: formar equipos, hacer un recorrido con un costal, colocar pelotas en el lugar indicado, observar con atención los recursos visuales, de las cuales fue un poco difícil recalcar en los niños para que siguieran las reglas y ejecutar la actividad de una manera armoniosa.

“Lo esencial de los juegos son las reglas, deben ser necesariamente acordadas, y/o aceptadas por todos los jugadores” (García, 2008, p.2). se entiende que las reglas son esenciales para que los juegos fluyan correctamente, permitiendo una interacción enriquecedora donde todos podamos aprender de todos, sin embargo, en esta actividad no fue posible alcanzar el nivel deseado de seguimiento de las reglas, sin embargo, abrió la posibilidad de detectar conflictos y dialogar sobre soluciones que pueden ser implementadas para mejorar el desempeño de la actividad.

A través del aprendizaje integrado la enseñanza es muy enriquecedora puesto que los alumnos se rodean de diversas experiencias para aprender sobre sus acciones y desempeño en él juego, De La Torre 2005, nos dice que este aprendizaje integrado busca:

Formar parte del mundo, al tiempo que mejoremos estructuras y habilidades cognitivas, desarrollamos nuevas competencias, modificamos en nuestras actitudes y valores, proyectando dichos cambios en la vida, la relaciones con los demás o en el trabajo. Y esto en base a estímulos sensoriales o procesos inductivo es que nos impactan y no seas empezar a sentir y actuar. (p. 20).

A través de experiencias significativas el ser humano es capaz de cambiar perspectivas propias, permitiéndoles enriquecer su participación ante la sociedad, en donde los diversos estímulos sensoriales a los que tenemos acceso son protagonistas de este proceso.

Reconstrucción

En esta actividad considero que no conseguí el mejor aprovechamiento con los alumnos en el aspecto del seguimiento de las reglas, como se mencionó en la actividad anterior uno de los recursos que les llama y atrapa la atención son los recursos visuales, en esta actividad se utilizó fragmentos de la película intensamente, sin embargo, las condiciones no fueron las adecuadas, se presentaron varios factores los cuales me llevaron a perder mucho tiempo al tratar de ejecutar la planeación como se tenía prevista.

Después de esta experiencia pude recatar áreas de oportunidad sobre mi práctica que considere para la siguiente actividad, estoy consciente que existen diversas circunstancias que pueden dañar la práctica, sin embargo, considero que esta experiencia sirve para reflexionar y mejorar próximamente en actividades que requieran más espacio, recursos multimedia como computadora, cañón y seguimiento de reglas,

A partir de lo aprendido me comprometo a utilizar recursos más dinámicos que no hagan esperar tanto a los alumnos para participar, puesto que este factor también influye en la dispersión de la atención de los alumnos, tomando más tiempo del planeado para volver a organizar a los alumnos para darles las indicaciones, invitar al alumno a reflexionar sobre su participación enriqueció el reconocimiento de lo que paso durante el juego y hacerle ver que las reglas son necesarias para jugar.

Después de esta experiencia enriquecedora la siguiente actividad será planteada con juegos de reglas que le permitan al alumno interactuar y participar aplicando reglas más sencillas, recursos más accesibles y ejemplos más claros, por medio de las descripciones, utilizando sus sentidos de escucha, observación, atención y orientación.

Descripción

Nombre de la actividad: Veo, veo un monstruo

Pertenece a la secuencia didáctica: Juguemos

Propósito de la educación preescolar (SEP, 2017, p. 157):

- Desarrollen un sentido positivo de sí mismos y aprendan a regular sus emociones, a trabajar en colaboración, a valorar sus logros individuales y colectivos, a resolver conflictos mediante el diálogo y a respetar las reglas de convivencia en el aula, en la escuela y fuera de ella, actuando con iniciativa, autonomía y disposición para aprender.

Fecha de aplicación: 04/ 05 /2023

Áreas de desarrollo personal y social a trabajar: Educación Socioemocional y Educación Física.

Aprendizajes esperados:

Educación Socioemocional

- Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente.
- Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo.

Organizadores curriculares:

- 1. Autorregulación, 2. Reconocimiento de emociones

Educación Física:

- Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia.

Organizadores curriculares:

- 1. Competencia motriz, 2. Creatividad en la acción motriz

Organización: Grupal

Tiempo: 30 minutos

Recursos:

- Monstruos de colores
- Planeación de la actividad “Veo, veo un monstruo” (ANEXO 36)

Siglas:

D.T.D: Diario de trabajo docente

DF: Docente en formación

Comencé con los alumnos una rutina de calentamiento dentro del salón llamada “El mango relajado”, para ello les pedí a los alumnos que se levantaran de sus sillas y se colocaran detrás de ellas para comenzar a hacer los movimientos

que la canción nos iba indicando, terminando la rutina de activación valore la atención que me estaban poniendo los alumnos para recibir indicaciones y comencé a platicarles sobre el juego que realizaríamos el día de hoy, tome esta decisión porque a partir de las experiencias pasadas darles las indicaciones de lo que realizaremos reunidos en un círculo suele ser un factor de distracción que genera un mal entendimiento del objetivo del juego y sus reglas, por ello hoy comencé a platicarle a los alumnos sobre en qué consistía el juego escuchando desde sus lugares. **Les planteo que hoy realizaríamos un juego llamado “Veo, veo un monstruo” este pertenece a los juegos de reglas el cual busca que los alumnos actúen de una manera efectiva en la realización del juego, las reglas favorecen y estimulan al alumnos para reconocer los conflictos que se generan si estas no son obedecidas correctamente, permitiéndole reflexionar sobre los conflictos generados durante la realización del juego, además de fomentar en ellos la habilidad de escuchar, interpretar, actuar y reflexionar.**

Pregunte primero han jugado al “Veo, ¿veo”? algunas de sus respuestas fueron:

Alumno 1: siiii

Alumno 2: nooooo

Alumno 3: ¿Cómo es eso?

Alumnos 4: es para jugar eso (D.T.D, 2023, p.116)

Al escuchar sus respuestas comencé a explicarles que el juego del veo, veo se trata de ir describiendo algún objeto o cosa que este alrededor mencionando algunas características específicas como el color, forma, tamaño, etc. mientras que los demás pueden adivinar de que se trata. Una vez explicado de que trata el juego les comenté que para jugarlo agregaríamos una variante, jugaríamos con los monstruos de las emociones que hemos estado trabajando a lo largo del ciclo escolar y que los alumnos ya reconocen (ANEXO 37) cada monstruo representa una emoción el amarillo la alegría, el azul la tristeza, el negro miedo, el rojo enojo, el morado aburrimiento, el verde calmado, el naranja preocupado, les comenté a los niños que

les iría describiendo características de estos monstruos y ellos se debían de acercar hacia ellos, pero arrastrándose como gusanos, para esto se les mostro a los alumnos un ejemplo (ANEXO 38) estos monstruos se encontraban ubicados alrededor del salón pegados en las mesas que se acomodaron de la siguiente manera (ANEXO 39), para permitirles a los alumnos desplazarse de la mejor manera el mobiliario como sillas y mesas se colocaron alrededor del salón pegadas a la pared, gaveta y pizarrón.

Después de haber acomodado el mobiliario y de haber platicado con los alumnos sobre el objetivo de juego, que fue ir reconociendo las características de los monstruos e ir acercándose a ellos arrastrándose como gusanos invité a los alumnos a formar un círculo en medio del salón para plantear las otras reglas del juego, una vez reunidos comencé a preguntarle:

DF: recuerdan que para jugar un juego es necesario plantear algunas reglas, ¿Cuáles serían las reglas que debemos tomar en cuenta para jugar correctamente?

Alumno 1: No empujar

Alumno 2: No debemos pelear maeta

Alumno 3: Debes escuchar lo que la maestra diga

Alumno 4: Tenemos que arrastrarnos como gusanos con la pancita así (se coloca boca abajo en el piso)

Alumno 5: No pelear

Alumno 6: Poner atención (D.T.D, 2023, p.117)

Después de escuchar que los alumnos han generado un buen conocimiento sobre las reglas del juego planteamos las siguiente para complementarlas:

- Para jugar al veo, veo debemos de colocarnos en un círculo en el centro del salón.

- Después debemos de escuchar con atención las características que mencione de los monstruos comenzando con la frase, “Veo, veo con mi ojo feo... y a continuación las características.
- Debemos trasladarnos hacia el monstruo que identifiquen arrastrándose como gusanos por el piso, no se puede gatear, correr, o caminar hacia él.
- Debes de respetar los espacios de los compañeros y no empujarlos, ponerte encima de ellos, no pegar.
- Debes cuidar el material y no maltratarlo.
- Esta actividad la realizaremos todos juntos como grupo para fomentar la integración y participación de los alumnos.

Una vez planteadas las reglas anteriores los niños se mostraron entusiasmados por comenzar y les dije que debían estar atentos para escuchar la descripción, comencé a decirles veo, veo con mi ojo feo un monstruo que se le salen sus lágrimas, de inmediato los niños comenzaron a buscar al monstruo azul y antes de trasladarse hacia él lo señalaron y dijeron es ese el azul, todos comenzaron a moverse hacia él pero pude observar que por la emoción y compatibilidad algunos lo hicieron gateando o corriendo. Para ello les comenté es correcto, ese el monstruo, pero hicieron algo incorrecto regrésense al círculo para platicar que fue.

Todos regresaron a formar el círculo de nuevo en medio del salón y les pregunté

DF: ¿Qué monstruo fue el que describí?

Alumno 1: El achul.

Alumnos 2: Ese maeta (señalando el monstruo azul)

DF: ¡Muy bien!, pero ¿Qué emoción representa?

Alumnos 3: Esta tite

Alumnos 4: Tristeza maestra

DF: ¡Muy bien! Pero que creen hicimos algo mal en el juego ¿Qué creen que sea?

Alumnos 5: Él le hizo así (hizo la representación de que su compañero estaba gateando)

Alumno 4: No se arrastraron como gusanos maestra.

DF: ¡Exacto! No se arrastraron como gusanos y cuádrense que esa era una regla del juego, vamos a intentarlo de nuevo. (D.T.D, 2023, p.118)

Así reunidos en el centro del salón con forma de círculo comencé de nuevo a describir a un monstruo diciendo, veo, veo con mi ojo feo un monstruo que está muy furioso, los niños comenzaron a ver a su alrededor y a arrastrarse hacia donde estaba el monstruo rojo moviéndose hacia las gavetas donde guardan sus cosas. Aquí también ocurrió lo mismo por querer llegar primero 4 alumnos en vez de arrastrarse gatearon, después de llegar al monstruo rojo les dije que era correcto, pero que de nuevo algunos compañeros no habían obedecido las reglas, nos reunimos de nuevo en el círculo para ver lo que había pasado.

DF: A ver niños, ¿Qué creen que ocurrió?

Alumno 1: Otra vez no obedecieron

Alumnos 2: (Señalando a los niños que no obedecieron) ellos están haciendo trampa

DF: ¿Porque no obedecieron las reglas?

Alumno 3: Es que él lo hizo primero y me empujo

Alumno 4: Es que no sé cómo arrastrarme como gusano maestro.

Alumno 5: Mira es así (le mostro a su compañero como arrastrase)

DF: Vamos a intentarlo de nuevo pero el que no se arrastre como gusano va a perder y se tendrá que salir del juego (D.T.D, 2023, p.119)

Los alumnos al escuchar esta indicación se mostraron nerviosos y comentaron que ya harían caso, entonces proseguimos a colocarlos en el centro del salón haciendo un círculo para comenzar a describir al siguiente monstruo, veo,

veo con mi ojo feo un monstruo que esa temblado de miedo. Los niños comenzaron a buscar al monstruo negro (ANEXO 40) y de forma correcta iniciaron a arrastrarse hacia él, ante esta acción los felicite porque lo habían hecho de manera correcta, de esta manera nos permitió hacer la dinámica más fluida, de nuevo nos colocamos en el centro del salón y volví a describir a un monstruo, veo, veo con mi ojo feo un monstruo que está brincando de alegría, de nuevo los niños comenzaron a buscar a su alrededor y de manera correcta hacia el monstruo amarillo, sin embargo aquí 3 alumnos se desplazaron hacia el monstruo naranja, observando esta acción nos regresamos en medio del salón y antes de iniciar con otra descripción les pregunte:

DF: ¿Cuál es el monstruo que brinca de alegría?

Alumno 1: Ese el amarillo

Alumnos 2: Ese el amarillo

DF: ¡Muy bien!, entonces ¿Porque ustedes (señalando a los tres niños que se desplazaron al monstruo naranja) se fueron al otro monstruo?

Alumno 5: Pensé que era este

Alumno 6: Es que tiene su cara sonriendo

DF: (Señalando el monstruo naranja) ¿Creen que este tiene una cara sonriendo?

Alumno 1: No, ese esta preocupado

Alumno 2: No maeta, es el amarillo el feliz

Alumno 4: No, maeta (D.T.D, 2023, p.120).

Los alumnos que se habían equivocado observaron los dos monstruos comparando su aspecto y dijeron “este si está sonriendo, señalando al monstruo amarillo, después de ayudarle a aclarar esa duda comenzamos con las siguientes rondas del veo, veo, ahora les planteo la descripción del monstruo confundido (este está de colores pues no sabe en sí que siente), le dije veo, veo, con mi ojo feo un monstruo que está confundido los niños de inmediato se desplazaron al monstruo

naranja y cuando llegaron les pregunte ¿Están seguros de que ese es el monstruo confundido?, los niños se comenzaron a ver entre ellos y después volvieron a observar su alrededor encontrando el monstruo correcto que se encontraba pegado por el pizarrón, al ver donde estaba una alumna comenzó a desplazarse hacia él y solo 6 alumnos la siguieron, nos volvimos a reunir para ver lo que había pasado y al preguntarles ¿Por qué se dirigieron al monstruo naranja? Algunas de sus respuestas fueron:

Alumno 3: Pensé que era ese

Alumno 4: No se maeta

DF: Recuerdan ¿Qué emoción dijimos que era el monstruo naranja?

Alumno 1: Preocupado

DF: Bien, y entonces el confundido ¿Cuál es?

Alumno 2: Es el de colores

Alumno 1: El de colores porque tiene muchas emociones

DF: ¡Muy bien! Recuerden que él está confundido porque no sabe cuál emoción es la que siente, bien chicos vamos a reunirnos una vez más en el círculo para platicar sobre nuestro juego. (D.T.D, 2023, p.121)

Comenzamos a repasar los monstruos de las emociones por su color y completándolas con las descripciones que hice sobre ellos, a pesar de que hemos estado trabajando con el reconocimiento de las emociones pude observar que algunos alumnos aun suelen confundir las emociones, de igual manera en la forma de participación algunos alumnos requieren más apoyo para seguir las reglas de los juegos, con ellos tuve que hacer más énfasis en repasar las reglas y que reconocieran cuales fueron sus errores, además de que los demás compañeros cooperan apoyando su comentario sobre lo que se hizo bien o mal. Por otro lado, fue satisfactorio que la mayoría de los alumnos siguieran las reglas del juego que ellos mismos reconocen y plantearon al inicio de esta actividad.

Explicación

Para analizar más a profundizar los logros y dificultades de los alumnos fue necesario realizar una evaluación en la cual podemos detectar si los alumnos lograron alcanzar los aprendizajes esperados propuestos para esta actividad.

A partir de la participación de los alumnos fue pertinente realizar una evaluación, la cual se realizó a través de una escala estimativa. En el desarrollo de este instrumento se plasman los siguientes indicadores: (Muy bien), (Bien), (Requiere apoyo), los cuales nos ayudan a detectar el desempeño de los alumnos en los tres aprendizajes esperados uno perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación socioemocional ubicado de color azul, sobre el reconocimiento de las emociones, el naranja sobre la autorregulación de los alumnos para resolver conflictos que se puedan generar en las actividades colaborativas y el otro aprendizaje perteneciente al área de desarrollo personal y social: Educación Física, se encuentra ubicado de color morado indicando el reconocimiento de la forma de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de las normas básicas de convivencia. Basándome en la observación y registro que se llevó a cabo dentro del aula durante la aplicación de la actividad “Ve, veo un monstruo” se obtuvieron los resultados que se muestran a continuación:

Escala estimativa #7 Ve, veo un monstruo

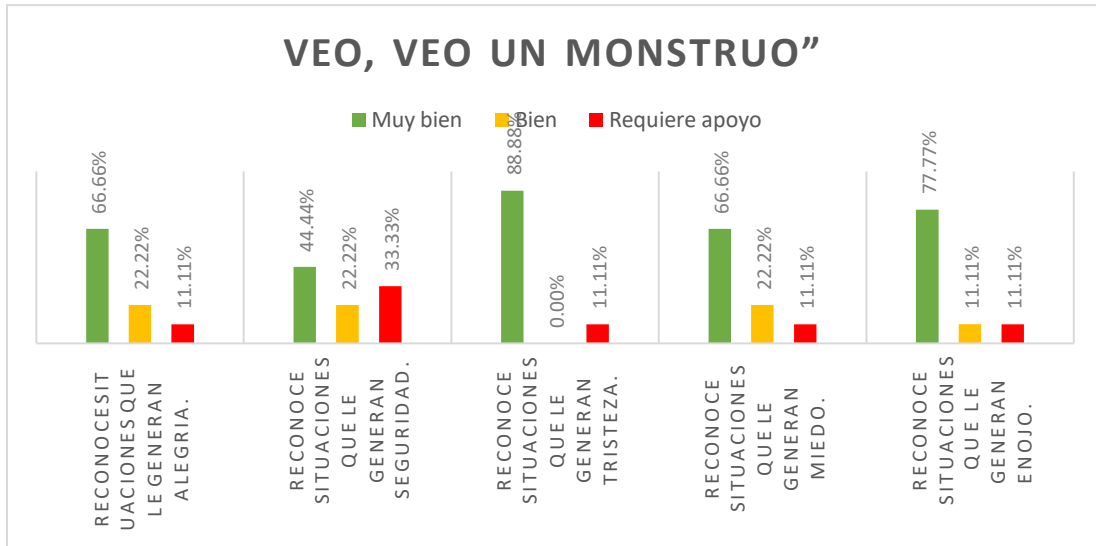
| Escala estimativa |
|---|
| <p>Escuela: Benito Juárez García Área de desarrollo personal y social: Educación Socioemocional y Educación física Grado: 1° “B”</p> <p>Propósito: Reconoces las características de los monstruos de las emociones, así como sus manifestaciones y los identifica escuchando su descripción reconociendo la alegría, tristeza, miedo o enojo por medio del juego para después crear un espacio de reconocimiento de la participación de cada alumno dialogando sobre cómo resolver conflictos que se pudieran haber presentado.</p> |
| <p>Instrucciones: Observa y registra el desempeño del alumno se acuerdo a su desempeño en la actividad “Ve, veo un monstruo”</p> <p>Aprendizajes:</p> <ul style="list-style-type: none">• Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente• Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia• Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. |

| Indicadores | Muy Bien | Bien | Requiere apoyo |
|--|-----------|-----------|----------------|
| Reconoce situaciones que le generan alegría. | 6 alumnos | 2 alumnos | 1 alumno |
| Reconoce situaciones que le generan seguridad. | 4 alumnos | 2 alumnos | 3 alumnos |
| Reconoce situaciones que le generan tristeza. | 8 alumnos | 0 alumnos | 1 alumno |
| Reconoce situaciones que le generan miedo. | 6 alumnos | 2 alumno | 1 alumno |
| Reconoce situaciones que le generan enojo. | 7 alumnos | 1 alumno | 1 alumno |
| Reconoce conflictos que se presentan. | 5 alumnos | 1 alumno | 2 alumnos |
| Dialoga sobre ideas para solucionarlos. | 4 alumnos | 2 alumnos | 2 alumnos |
| Colabora con ideas para realizar el trabajo en equipo. | 4 alumnos | 2 alumnos | 2 alumnos |
| Esta atento y juega de acuerdo a las reglas que se le menciona en el juego | 6 alumnos | 2 alumnos | 1 alumno |
| Reconoce su forma de participación. | 7 alumnos | 1 alumno | 1 alumno |
| Participa en actividades físicas o juegos. | 8 alumnos | 0 alumnos | 1 alumno |

A partir del registro en la escala estimativa fue pertinente plasmar los resultados en una gráfica, la cual permitió analizar de una manera más enriquecedora el desarrollo del grupo durante la actividad, conociendo los porcentajes de aprovechamiento y áreas que requieren reforzarse. A continuación, se muestra la Gráfica 25 donde podemos apreciar los resultados del aprendizaje “Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente”:

Grafica 25

Actividad: “Veo, veo un monstruo” Educación Socioemocional



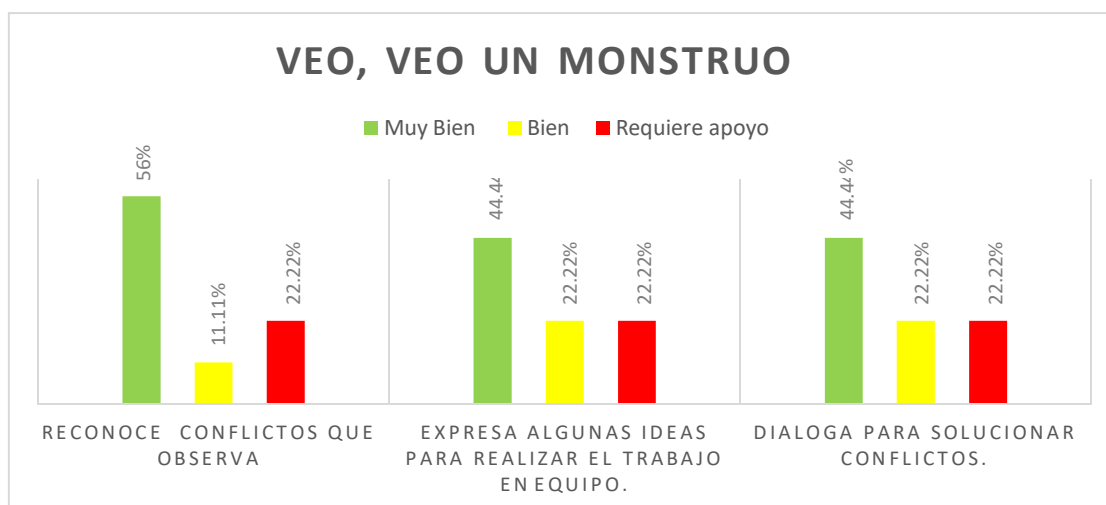
A partir del desempeño observado en la actividad veo, veo un monstruo obtuve los siguiente de los resultados en el apartado reconoce situaciones que le generan alegría podemos observar que el 66.66% de los alumnos lo hacen Muy bien, el 22.2% lo hace Bien, el 11.1% aún Requiere apoyo, en el apartado de reconocer situaciones que le generan seguridad los niños manifestaron que el 44.4% Puede hacerlo Muy bien, el 22.2% lo hace Bien y el 33.3% aún Requiere apoyo para identificar esta emoción, cómo se puede observar en la gráfica en el apartado de reconocer situaciones que no es general tristeza manifiesta el porcentaje más alto con un 88.8% de los resultados con el indicador Muy bien, en el indicador bien no se obtuvieron niños que estén en este aspecto y el 11.1% aún Requiere apoyo para reconocer esta emoción en diversas situaciones, para reconocer situaciones que le generan miedo en 66.66% de los alumnos lo hacen Muy bien, el 22.2% lo hace Bien y el 11.1% aún Requiere apoyo, de igual forma para que los niños reconozcan situaciones que le generan enojo al 77.7% lo hace Muy bien el 11.1% lo hace Bien y el otro 11.1% aún Requiere apoyo.

Analizando el resultado del progreso de los alumnos en el reconocimiento de situaciones que le generen diversas emociones se puede observar el avance desde la primera actividad hasta la última, resultado del trabajo constante con los alumnos.

Por otro lado, el desempeño en el aprendizaje “Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo”, se muestra en la Gráfica 26.

Gráfica 26

Actividad “Veo, veo un monstruo” Educación Socioemocional



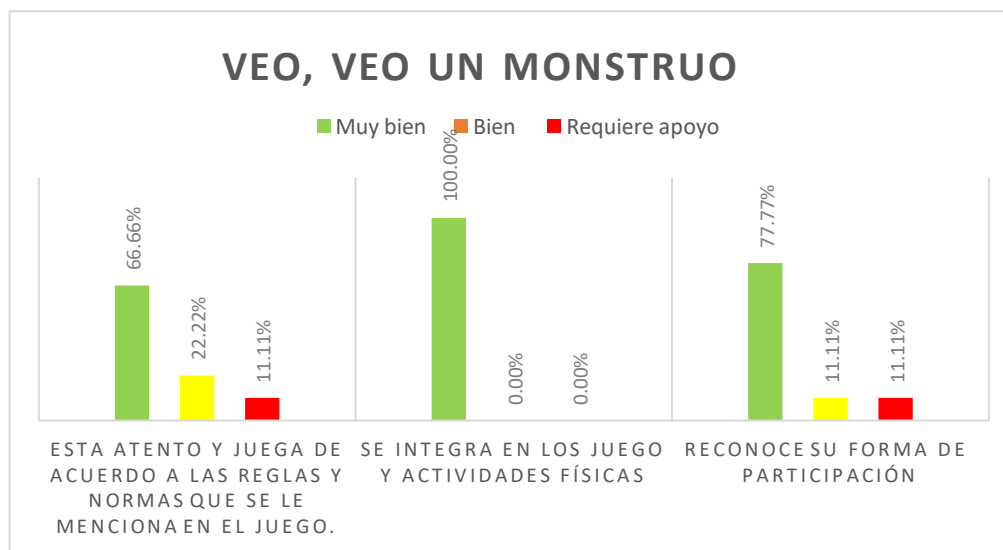
A partir de la participación de los alumnos se generaron diversas situaciones que requirieron la autorreflexión de los alumnos se puede observar que el 56% reconoce Muy bien los conflictos que observa a su alrededor, el 11.1% tiene noción de ello y el 22.2% aún Requiere apoyo para reconocer cuando existe un conflicto en el salón, el 44.44% logra dialogar para solucionar dichos conflictos, el 22.2% trata de aportar algunas ideas con el mismo objetivo mientras que el otro 22.22% aún no logra aportar soluciones, en cuanto a su forma de participación en equipos y expresar ideas que ayuden a trabajar armoniosamente el 44.4% logra hacerlo Muy bien, el 22.2% Bien y el 22.2% aún Requiere apoyo.

Reconociendo que una de las necesidades principales de los alumnos de 1 “B” era el trabajo en equipo puede verse reflejado en los resultados anteriores que se ha ido fortaleciendo, permitiéndoles a los alumnos reflexionar sobre cómo se pueden solucionar los conflictos generados para participar de una forma más enriquecedora para resolver conflictos trabajando en equipo.

En el aprendizaje “Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia” se puede observar los siguientes resultados en la gráfica 27.

Gráfica 27

Actividad “Veo, veo un monstruo” Educación Física



Al emplear juegos como el del mío, veo un monstruo tuvo que el 66.6% de los alumnos está atento y juega de acuerdo a las reglas que se les imparte, el 22.2% tiene encuentra las reglas y el 11.1% hace caso omiso para seguirlas, por otro lado se obtuvo el mayor porcentaje de participación de parte del grupo obteniendo el 100% al integrarse en los juegos y actividades físicas, sobre su forma de participación el 77.7% de los alumnos logra reconocerla, el 11.1% lo hace Bien y el otro 11.1% aún Requiere apoyo.

Mediante la participación de los alumnos en los juegos ha sido un incremento enriquecedor para que cada vez más participen de una manera constante permitiéndoles desarrollar habilidades físicas, seguimiento de reglas y reconocimiento de la forma en la que participan.

Confrontación

A partir de los gustos del grupo de 1° B, pude detectar que los juegos de reglas son considerados estrategias que permite estimular el desarrollo emocional del niño. Por lo cual el juego como del “veo, veo” los motiva para participar, aprendiendo de una forma divertida y significativa. El objetivo de mi actividad de Veo, veo un monstruo fue que se implementan reglas las cuales debían de ser cumplidas para que el juego sea ejecutando, mientras que dentro de él se está estimulando las capacidades de escucha, toma de decisiones sobre a qué lugar trasladarse, y ser autónomo para expresar ideas que ayuden a resolver conflictos.

La aplicación de los juegos con reglas resulta estimulante en la forma de aprender para los alumnos, permitiendo utilizar temas y campos diversos como matemáticas, lenguaje y comunicación, Mundo natural o bien en este caso la participación de dos áreas de desarrollo personal y social, la educación socioemocional y educación física.

Cuando empiezan a surgir los primeros juegos de reglas y se requiere la participación de un adulto o también por imitación, al verlo hacer a otros niños mayores. Podría servir como ejemplo “pasemisí pasemisá», pero el que se den este tipo de juegos va a depender del medio en el que se mueve el niño. Por tanto, el uso de las primeras “reglas” o mejor dicho “normas” están presentes mucho antes de que el niño llegue a la etapa cognitiva de las operaciones concretas (Espinosa, 2017, p.1)

Los juegos con reglas son una oportunidad de enriquecer las capacidades emocionales de los alumnos, les permite de forma autónoma identificar sus formas de participación, fomenta el seguimiento de reglas y enriquece su aprendizaje. A partir de la importancia que se plantea de implementar estos juegos dentro del aula es pertinente comentar que concuerdo con la definición de Espinosa, puesto que se ve en los resultados obtenidos el desempeño de los alumnos en una manera favorable, a partir de la aplicación del juego didáctico del Veo, veo.

Reconstrucción

Mi intervención en esta actividad fue muy enriquecedora, pude observar de manera adecuada el desempeño de todos los alumnos en el reconocimiento de las emociones por medio de la descripción, los juegos de reglas fueron un apoyo esencial que generó en ellos la atención adecuada para seguir las indicaciones, reconstruir las reglas para jugar adecuadamente, respetar a los compañeros, e invitarlos a reconocer su participación durante y después del juego.

Ante las consideraciones necesarias de las actividades anteriores me fue más fácil mejorar mi práctica, desde la organización de los escenarios para realizar las actividades, la integración de los equipos de manera ágil, la prevención de los materiales adecuados para las actividades, involucrar los intereses de los alumnos, la organización de los tiempos para lograr aplicar fluidamente las actividades.

Todas estas consideraciones fueron áreas de oportunidades que poco a poco con la experiencia de la práctica se vieron reflejadas en mi última actividad obteniendo resultados favorables en la participación de los niños, observando que han mejorado en el reconocimiento de emociones, al igual que son capaces de reflexionar sobre su participación en los distintos juegos planeados, apegarse a las reglas e incluso ellos mismos proponer las suyas.

A lo largo de mi intervención docente con la aplicación mi plan de acción obtuve resultados favorables y momentos para mejorar que me fueron útiles para desempeñar un mejor rol como educadora, considero que fui persistente en mejorar para lograr los objetivos deseados, formando alumnos capaces de reconocer sus emociones y trabajar colaborativamente reconociendo sus formas de participación por medio del juego. Es pertinente realizar una reflexión sobre mi desempeño frente al grupo, por ello se muestra a continuación las propuestas de mejora de acuerdo a mi trabajo en el jardín de niños Benito Juárez García.

3.5 Propuesta de mejora

A partir de la organización del plan de acción, fueron aplicadas las situaciones didácticas, las cuales son formadas por actividades pertinentes planificadas de acuerdo a las necesidades que se detectaron en el diagnóstico inicial del grupo de 1° “B”, la estrategia principal fue el juego, al ir planificando y aplicando cada actividad pude observar que es necesario variar los tipos de juegos que se pueden utilizar, como los que se muestran en la tabla 5, en breve se menciona cuales fueron al igual que se puede observar las habilidades que se favorecieron en los alumnos.

Tabla 5

| Estrategias didácticas | Nombre del juego | Función |
|-------------------------------|-------------------------|---|
| Juego de reglas | ¿Cómo me siento cuándo? | Esta estrategia favoreció en los alumnos la capacidad de reconocer las reglas, trabajar con forme se plantean y reconocer los conflictos que se generan al no ser obedecidas, a partir de ello intercambiar ideas sobre posibles soluciones. |
| Juego cooperativo | Pegados como chicles | A través de los juegos cooperativos pude observar que favoreció en los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos, además de reconocer las emociones que se generan a partir de las acciones que se presentan en el juego. |
| Juego de reglas | Adivina la emoción | Plantear el juego de reglas permite a los niños identificar qué es lo que tienen que realizar durante la actividad, relacionan su participación y los hace conscientes de lo que está bien o mal hacer reconociendo que hacer para mejorar. |
| Juego cooperativo | Salto de los monstruos | Fomentan la cohesión grupal y el sentimiento de pertenencia a un grupo. |

| | | |
|-------------------|------------------------|---|
| | | Mejoran la socialización, la interacción amistosa, positiva y constructiva, permitiéndole al niño desarrollar sus habilidades autorreguladoras. |
| Juego cooperativo | Explosión de emociones | El juego cooperativo permite a los alumnos favorecer su participación siendo guiados por un objetivo, armoniza grandes acontecimientos: la paz, la convivencia y adquiere la conciencia necesaria para resolver los conflictos que se puedan generar. |
| Juego de reglas | Intensamente | Mediante la implementación de reglas se desarrollan en los alumnos elementos socializadores que enseñan a los alumnos a ganar y perder, a respetar turnos, normas y considerar las opiniones o acciones de los compañeros en el juego, también favorece el desarrollo de reflexión de lo que observa. |
| Juego de reglas | Veo, veo un monstruo | La implementación de reglas para los juegos permite al niño asociar su forma de participar en los juegos, siendo este un espacio de autorreflexión sobre sus acciones, comparte ideas sobre lo que opina de los sucesos que observa y reconoce que debe hacer para mejorar. |

A partir de la aplicación de las distintas actividades propuestas en el plan de acción pude detectar distintas estrategias que complementaron mi intervención docente, como se puede observar en el cuadro anterior estas estrategias me ayudaron a favorecer en los alumnos el reconocimiento de sus emociones, al igual que buscan que los alumnos reconozcan sus formas de participación mediante el diálogo y resolución de problemas en los distintos juegos implementados, reconozco que las actividades fueron centradas en la parte socioemocional y que de manera transversal pudimos trabajar el área de desarrollo personal y social de educación física, implementando el juego como una manera de convivencia,

interrelación, desarrollo de destrezas, reconocimiento de su participación y el seguimiento de reglas.

De acuerdo con mi desarrollo como docente en formación se vieron reflejadas mis **competencias profesionales** las cuales corresponden al “Uso de metodologías pertinentes y actualizadas para promover el aprendizaje de los alumnos en los diferentes campos, áreas y ámbitos que propone el currículum”, de esta forma con las distintas situaciones realizadas apoye el aprendizaje significativo de los alumnos en cuanto a al reconocimiento de sus emociones, la autorregulación y la participación que se generaba en cada actividad.

De la misma forma considero que al ser consciente de mi trabajo frente al grupo pongo en práctica mi **competencia genérica** la cual es centrada para “Aprender de manera autónoma sobre mis errores y aciertos, además de tomar la iniciativa a la hora de decidir, aplicar y generar estrategias” que apoyen a mi práctica, siendo esta la forma de fortalecer mi trabajo personal.

A través de la revisión de mi práctica docente con el ciclo reflexivo de Smyth, pude percatarme que en las distintas dinámicas aplicadas en el grupo de 1° “B” existieron algunas dificultades las cuales considero deben ser tomadas en cuenta para la mejora de mi intervención docente, haciendo mención sobre algunas de estas prevenciones son:

La organización para formar los equipos ya que esta forma de trabajo abarcaba mucho tiempo, al igual que el tiempo de espera era demasiado, haciendo que los alumnos comenzaran a distraerse.

La organización del salón, debe ser tomada en cuenta antes de iniciar las dinámicas ya que preparar el escenario de forma espontánea puede no resultar de la manera deseada, al igual que puede dificultar la realización de las actividades, si el espacio no es el adecuado también pueden presentarse la dispersión de los alumnos, los distractores y algunos accidentes.

A partir de aquí también puede verse afectados los tiempos que de determinan para cada actividad, viéndose afectada la rutina planeada para el día, el no tomar en cuenta el reloj cuando es realizada cada actividad conlleva que no se lleve una sucesión del inicio, desarrollo y cierre de las actividades, haciéndose que se dificulte para los niños comprender el tema central del aprendizaje, cuando te sientes presionada por el tiempo puede ocurrir que se dejen inconclusas las actividades y no poder llegar a los objetivos deseados.

Es muy importante tener a la mano la planeación de tu trabajo, con el podrás guiar de manera adecuada tu organización, en un apartado de esta planificación se observan los materiales que ocuparás, se debe de tener en cuenta cada uno de los utensilios designados, si esto no es tomado en cuenta se pueden presentar las dificultades para que los alumnos realicen el trabajo, para que lleves acabo tu explicación y por consecuente tener un fracaso en tu actividad.

También reconozco que un reto que se vio reflejado en mi intervención docente fue la vinculación del reconocimiento de la participación dentro de las actividades, puesto que me centre en las habilidades socioemocionales, pero a la hora de querer evaluar mis resultados carecían de evidencia para evaluar este apartado de mi planeación, sin embargo, el proceso de reflexión me fue muy útil para acatar las observaciones que se me realizaban, siendo este un espacio para mejorar mi desempeño con las siguientes actividades.

Es por ello que se debe de tener en cuenta que un aspecto importante de mi formación es mi autoevaluación, esta misma es realizada por medio de mi diario de práctica, donde se plasman las experiencias vividas en el salón de clases con el propósito de reconocer mi buen trabajo y las áreas de mejora.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A partir de mi práctica docente en el jardín de niños Benito Juárez García lleve a cabo la realización de distintas actividades en el grupo de 1° “B” basándome en el proceso de la investigación-acción, el cual considero una metodología de investigación que le brinda la oportunidad al docente para investigar sobre las situaciones presentes en su grupo que requieren atención específica, de acuerdo a esta detección con ayuda del diagnóstico se pueden implementar acciones que apoyen el mejoramiento de los alumnos. Al igual, crear espacios de reflexión sobre la intervención de la práctica fortaleciendo el criterio, la responsabilidad y los compromisos que se tiene al estar enfocados a la educación preescolar.

El trabajo estuvo ubicado en el plan de acción con las áreas de desarrollo personal y social de Educación Socioemocional y Educación Física. Que a partir de ver la necesidad primordial ubicada por medio del diagnóstico se detectó que los alumnos necesitaban reconocer sus emociones, propiciar las formas de participación de manera grupal y en equipo. Para ello fue necesario aplicar actividades que le permitieran generar al niño, confianza, seguridad, comprensión, reconocimiento y reflexión sobre su propia participación.

De acuerdo a la aplicación de las situaciones planteadas en el plan de acción podemos observar en la Tabla 5 las actividades efectivas que dieron resultados favorables hacia la necesidad primordial de los alumnos de 1° “B”.

Tabla 5

Actividades efectivas

| Aprendizajes esperados | Actividad |
|--|---------------------------|
| Reconocer y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, además de reconocer formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia, donde pueda detectar conflictos y dialogar para solucionarlos. | “¿Cómo me siento cuando?” |

| | |
|--|--------------------------|
| Reconocer y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, además de reconocer formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia, donde pueda detectar conflictos y dialogar para solucionarlos. | “Pegados como chicles” |
| Reconocer y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, además de reconocer formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia, donde pueda detectar conflictos y dialogar para solucionarlos. | “Adivina la emoción” |
| Reconocer y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, además de reconocer formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia, donde pueda detectar conflictos y dialogar para solucionarlos. | “Explosión de emociones” |
| Reconocer y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, además de reconocer formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia, donde pueda detectar conflictos y dialogar para solucionarlos. | “Veo, veo un monstruo” |

A partir del desempeño reflejado en las actividades planteadas me vi en la necesidad de analizar a profundidad los resultados de cada situación aplicada, la cual me llevo a seleccionar las actividades del cuadro 5 efectuando que con ellas pude lograr respuestas favorables que fortalecieron la situación primordial de los niños que es reforzar sus habilidades socioemocionales y sobre el reconocimiento de su participación a partir del juego.

A partir de estos campos rescatamos los aprendizajes esperados que nos ayudaron a enfocar nuestras actividades en cuento a lo que se quería lograr con los niños. A través de la implementación e interacción con los alumnos me fui dando

cuenta que podía apoyarme de algunos otros aprendizajes esperados que apoyarían al proceso del reconocimiento de las formas de participación a partir de normas y reglas, para el cual seleccioné:

1. Habla de sus conductas y de las de otros, explica las consecuencias de algunas de estas para relacionarse con otros, perteneciente al área de desarrollo personal y social de educación socioemocional que podemos observar en el cuadro.
2. Comunica emociones mediante la expresión corporal. Perteneciente al área de desarrollo personal y social de Artes.

Los aprendizajes esperados ya mencionados fueron pensados en a las actividades siguientes: en primer aprendizaje fue pensado para la actividad “pegados como chicles”, puesto que considere que para que los niños pudieran reconocer sus formas de participación era necesario dialogar sobre las conductas que se generan en las dinámicas de los juegos para poder llegar a una reflexión más significativa en donde los alumnos puedan reconocer sus actitudes, sus participaciones y sus áreas de mejora para interactuar en trabajos de equipo, binas y grupales.

El segundo aprendizaje fue pensado para “Adivina la emoción” el cual me permitiría utilizar la estrategia de las artes con la finalidad de implementar un juego de mímica, que pudiera enriquecer la forma en que los alumnos expresan sus emociones.

A partir del trabajo desarrollado como docente en formación, buscando las mejores estrategias, aprendizajes, y acciones me permito anunciar que para brindar un buen desempeño como educadora debo tomar en cuenta las siguientes recomendaciones:

- Se den elegir los aprendizajes esperados adecuados a las necesidades del grupo, para poder planificar una actividad centrada en lo que el aprendizaje indica.

- El aprendizaje esperado guía la planificación de la actividad, se debe evitar elegir primero la actividad y después adaptar el aprendizaje, puesto que esta acción podría no cumplir con la finalidad que se quiere lograr.
- Es primordial conocer los estilos de aprendizaje de los alumnos, de esta manera podrás guiar las actividades de manera exitosa, involucrando a todos los niños y captando su atención.
- Conocer los distintos instrumentos de evaluación para registrar el desempeño de los alumnos ayuda a emitir una evaluación más eficaz de cada uno de los aprendizajes.
- Es necesario tener en cuenta los tiempos determinados para cada actividad, utilizar alarmas o un reloj en la pared, mejorara el control y la organización para poder lograr todo lo planeado.
- Es importante reconocer fortalezas y áreas de oportunidad, para que a partir de esta auto reflexión se enriquezca la forma de impartir clases.
- Implementar estrategias de atención, de relajación y activación, ayuda a captar la atención de los niños, relajarse un poco para trabajar de manera armoniosa o bien motivarlos a realizar sus actividades.
- Para implementar las estrategias de atención, relajación y activación debes de identificar en qué momento es pertinente aplicar cada una de ellas.
- Elegir correctamente los materiales que se utilizaran en las actividades, teniendo en cuenta las edades y capacidades de los alumnos.
- Previamente organizar el lugar donde se realizará la actividad, tomando en cuenta la cantidad de alumnos, el espacio y el mobiliario que se utilizará para que las actividades puedan ser realizadas sin limitantes.
- Al utilizar recursos audio visuales, es pertinente verificar previamente que las bocinas funcionen, que se pueda acceder a un cañón o a la sala audiovisual para que todos los alumnos logren ver el video.

- Es posible reorganizar las actividades planeadas durante el día según las necesidades que se presenten en el aula, ya sea por tiempo, actividades extras como festivales.
- Es importante utilizar siempre ejemplos sobre lo que se realizará, de esta manera los alumnos visualizarán lo que deben hacer y los invitará a realizar las actividades con interés.
- Crear espacios agradables para los niños, puede lograr un impacto positivo, para que llegar a la escuela se motiven, reconozcan que es un espacio seguro y lleguen con muchas ganas de aprender.

De acuerdo con mi experiencia docente también sugiero tener algunas consideraciones con los niños, para lograr un mejor desempeño y se pueda ver reflejado el trabajo de manera exitosa en los logros de los alumnos

- Conocer a los niños, su comportamiento, sus ideas, sus necesidades, su contexto familiar, brinda la oportunidad de ser empáticos con lo que necesita cada uno.
- Utilizar estrategias para mejorar la conducta de los alumnos, implementando objetos que los motiven, dándole un sentido académico, ejemplo: utilizar un tablero de premios que fueron atractivos para los niños, al final del día se les proporciona una moneda si su comportamiento fue bueno, al final de la semana cuentan cuentas mones juntaron y así poder comprar algo del tablero. Implemente el conteo y valores de las monedas.
- Invitar a que los alumnos interpreten las imágenes que se muestran, así podrás conocer sus ideas previas de algún tema.
- Cambiar prontamente a los niños de lugar, ubicando alumnos más avanzados como monitores que puedan apoyar a otros que necesiten más apoyo.

- Para los alumnos que les cueste trabajo recibir indicaciones, implementa pedirles su apoyo, ya sea repartiendo las plantillas de trabajo, pasándote los materiales, sosteniendo las láminas para explicar, preguntarles primero a ellos, etc.
- Invitar a los niños a un espacio de reflexión sobre lo que acaban de realizar, permitirá conocer los alcances que se lograron sobre el tema, la recopilación de sus ideas puede ser a través de juegos como: la papa caliente, zapatito blanco, las sillas, etc.

A lo largo del trabajo docente he aprendido a ser parte de la formación de los alumnos de una manera eficiente, brindándoles las herramientas necesarias para que su aprendizaje sea de calidad. Considero que, a partir de los conocimientos adquiridos y habilidades desarrolladas, pude lograr un desempeño satisfactorio dentro del aula de clases. La experiencia adquirida permitió enriquecer la idea sobre la forma de trabajar en la educación preescolar, tomando en cuenta que no hay mejor forma de aprender para un niño que jugando, explorando, dialogando, resolviendo conflictos e intercambiando ideas teniendo vivencias significativas que los hagan ver la vida con ojos de asombro para aprender más.

Puedo asegurar que como futura docente sabre guiar a los alumnos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, donde reconoceré las necesidades que requieren trabajo arduo y constante; como lo fue en esta ocasión. Durante la realización del informe de prácticas profesional fui partidaria del crecimiento de los alumnos en la exploración de sus emociones, el reconocimiento de conflictos, la autorregulación y el reconocimiento de su participación en los juegos.

Por último, considero que a partir de mi compromiso con la educación puedo contribuir hacia la formación de alumnos capaces de tener una educación socioemocional satisfactoria que permita colaborar en juegos cooperativos y juegos reglados, donde a partir de su interacción puedan reconocer sus formas de participación, con actitudes favorables, espacios de reflexión e invitarlos a trabajar en su mejora continua.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar, R. (2007)** “El juego en Preescolar”, Secretaría de educación en el estado, Universidad pedagógica nacional, Zamora, Mich, Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/25121.pdf>
- Araya, E. (1996)** juegos y técnicas de animación para la escuela básica, Publicación del Programa de Mejoramiento de la Calidad y Equidad de la Educación Básica (MECE - Básica) Ministerio de Educación - República de Chile, Recuperado de: <https://www.orientacionandujar.es/wpcontent/uploads/2015/04/Colecci%C3%B3n-de-500-y-JUEGOS-Y-TECNICAS-DE-ANIMACION-PARA-Primaria-e-Infantil.pdf>
- Baumrind, D. (1966).** Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior, Child Development, 37(4), 887-907.
- Bisquerra, R. (2003)** Las competencias emocionales, Facultad de Educación. UNED Educación XX1. 10, 2007, pp. 61-82. Recuperado de: <http://espacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:EducacionXXI-2007numero10-823/Documento.pdf>
- Bisquerra, R. (2009)** Psicopedagogía de las emociones, EDITORIAL SÍNTESIS, S. A. Vallehermoso, 34. 28015 Madrid. Recuperado de: <file:///C:/Users/Hyundai/Desktop/asesoria%20marlene/socioemocional/BISQUERRA.pdf>
- Campo, M.E, Castaño, W. & Valencia, M.N. (2013).** El proceso de adaptación escolar y el desempeño académico como apuesta para la calidad educativa. (Tesis de Maestría no publicada). Universidad de Manizales: Manizales.
- Casanova, M. (2002).** Manual de evaluación educativa. Madrid: La Muralla. Recuperado de:

[https://www.academia.edu/21702903/Manual de evaluaci%C3%B3n educativa Ma Antonia Casanova](https://www.academia.edu/21702903/Manual_de_evaluaci%C3%B3n_educativa_Ma_Antonia_Casanova)

Casco, A. (2016) “Los juegos de competencia y los conflictos en niños y niñas del nivel inicial ii de la escuela de educación básica “simón bolívar” parroquia huambaló cantón pelileo provincia de tungurahua”, Universidad técnica de ambato facultad de ciencias humanas y de la educación, Ecuador, Recuperado de:

<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23705/1/ANDREA-CASCO-TESIS%20final.pdf>

Contreras, G. (2017) El juego como estrategia didáctica para el Aprendizaje del patrimonio cultural, ministro de cultura. Perú. Recuperado de:

<https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>

Cusel, P. Pechin, C. y Alzamora, S. (2006) CONTEXTO ESCOLAR Y PRÁCTICAS DOCENTES, Instituto Superior de Bellas Artes “Municipalidad de Gral Pico” (ISBA). Gral Pico, La Pampa.

De la Torre, S. (2005). El cine, un entorno educativo: diez años de experiencias a través del cine. Narcea Ediciones. 173. Recuperado de:

https://books.google.com.mx/books?id=bymXxBA5CfkC&pg=PA5&hl=es&source=gbs_selected_pages&cad=3#v=onepage&q&f=false

Díaz Barriga Arceo, Frida y Gerardo Hernández Rojas (1998). “Estrategias de enseñanza para la promoción de aprendizajes significativos” en Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una Interpretación constructivista. México, McGrawHill pp. 69-112

Domínguez, S. (2010) El teatro en Educación Infantil, temas para la educación revista digital para profesional de la enseñanza, N°7, Federación de Enseñanza de CC.OO. de Andalucía. Recuperado de:

<https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6972.pdf>

- Espinoza, P. (2017)** La importancia de los juegos de reglas para el desarrollo infantil, Red CENIT, Centro de desarrollo cognitivo. Recuperado de: <https://www.redcenit.com/beneficios-juegos-de-reglas/>
- Ferrater, J. (1979).** Diccionario de filosofía, 1. Madrid: Alianza
- Ferreiro, R. (2012).** Cómo Ser Mejor Maestro. El método ELI. México: Trillas
- Fierro C, Rosas L. y Fortoul B. (1999)** Transformando la Práctica Docente. (pp. 17- 57) México: Paidós
- Flores, H. (2009)** “El juego como estrategia alternativa para mejorar la adquisición de la lecto-escritura en los alumnos de primer grado de educación primaria “Manuel José Othón”, Jalpilla, Axa de Terrazas, S.L.P” México.
- García, L (2008)** El juego reglado en las prácticas de crianza, X congreso nacional II congreso internacional, Univesidad nacional de cuyo, pp. 6. Recuperado de: <https://feeye.uncuyo.edu.ar/web/X-CN-REDUEI/eje4/Zacanino1.pdf>
- Guerra, L (2014)** Las concepciones explícitas sobre evaluación en la práctica docente en educación preescolar en Jalisco, México, Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa, 7(1), 31-42. Recuperado de: <file:///C:/Users/Hyundai/Desktop/asesoria%20marlene/Dialnet-LasConcepcionesExplicitasSobreEvaluacionEnLaPracti-4704244.pdf>
- Goleman, D. (1995)** Inteligencia emocional, Editorial Kairós, Barcelona. España, pp. 514. Recuperado de: <Inteligencia Emocional Daniel Goleman.pdf>
- Helsen, M. & Maratos, S. (2019)** Guía de Planificación y Evaluación, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) R.D. República Dominicana.
- López, G. & Vesga, M. (2009)** Interacción familiar y desarrollo emocional en los niños y niñas, Revista Latinoamericana de Ciencias Niñez y Juventud, vol. 7, núm. 2, 2009, pp. 785-802, Centro de Estudios Avanzados en Niñez y

Juventud, Manizales, Colombia, Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/773/77315614009.pdf>

López, P. (2018) Aprendizaje a través del juego, Publicado por UNICEF Sección de Educación, División de Programas 3 United Nations Plaza New York, NY 10017. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Marí, R. (2007) PROPUESTA DE UN MODELO DE DIAGNÓSTICO EN EDUCACIÓN, universidad de valencia, Bordón, recuperado de: [MARÍ PROPUESTA DE DIAGNÓSTICO PEDAGÓGICO.pdf](#)

Montero, M. & Monge, M. (2001) El juego en los niños: enfoque teórico Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, pp. 113-124 Universidad de Costa Rica, Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe. España. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=2938>

Murcia, J. (2001) El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil, Facultad de Educación. Universidad de Murcia, Recuperado de: <https://normalista.tripod.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/apredizajejuegomotriz.pdf>

Nocetti, A. & Medina, J. (2018) Significados de reflexión sobre la acción docente en el estudiantado y sus formadores en una universidad chilena, Revista Educación, ISSN: 0379-7082 Universidad de Costa Rica, Costa Rica, Recuperado de: <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v43n1/2215-2644-edu-43-01-00152.pdf>

Omeñaca, R. & Ruiz, J. (2002) “Los juegos cooperativos y Educación Física. Barcelona: Paidotribo

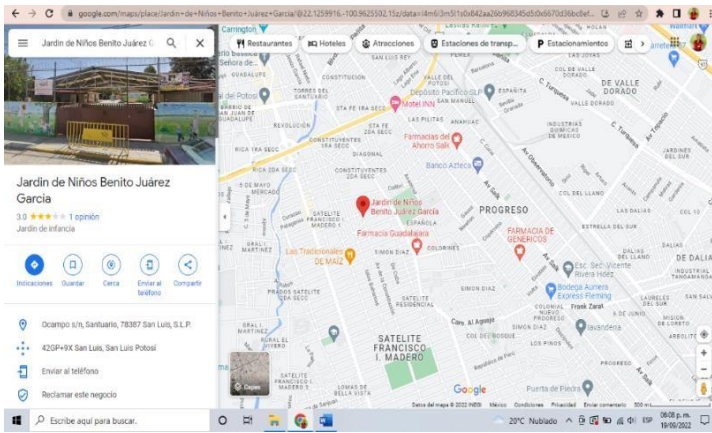
- SEP, (2017).** Aprendizajes clave, Primera edición, Secretaría de Educación Pública, 2017 Argentina 28, Centro 06020, Ciudad de México, Recuperado de: [*1LpM-Preescolar-DIGITAL \(1\).pdf](#)
- Pimienta, J. (2008).** Evaluación de los Aprendizaje. Un Enfoque basado en competencias. México: Pearson.
- Pérez, M., Enrique, J., Carbó, J. & González, M. (2017)** La evaluación formativa en el proceso enseñanza aprendizaje, EDUMECENTRO vol.9 no.3 Santa Clara julio. Recuperado de: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742017000300017
- Schön, D. (1998).** “La estructura de la reflexión desde la acción” en El profesional reflexivo. Como piensan los profesionales cuando actúan, Buenos Aires, Temas de Educación, Paidós, 123-153.
- Smyth, J. (1991)** Una pedagogía crítica de la práctica en el aula. Journal of Curriculum Studies. Vol. 21, n.º 6. Recuperado de: <file:///C:/Users/Hyundai/Downloads/ciclo%20smyth.pdf>
- Subdirección de evaluación (2020)** Instrumentos para la evaluación del aprendizaje: Escalas, Secretaría General, Dirección De Evaluación, Asuntos Del Profesorado Y Orientación Educativa, Recuperado de: <https://huelladigital.cbachilleres.edu.mx/secciones/docs/seguimiento/Instrumentos-evaluacion.pdf>
- UNESCO. (2004).** Participación familiar en la educación infantil latinoamericana. Santiago de Chile: Oficina Regional para la educación de América Latina y el Caribe/UNESCO. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07052016000200026#:~:text=Tal%20como%20lo%20se%20C3%B1ala%20la,del%20barrio%20C%20comuna%20y%20ciudad.

Valencia, L., Gaviria, D., Mahecha, N. & González, T. (2015) Contexto Escolar: Escenario de Adaptación Escolar y Desarrollo de Habilidades Sociales, Revista de psicología GEPU, Vol. 6 No. (2), pp.001-209. Recuperado de: <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/handle/10893/19836/Contexto%20Escolar.pdf?sequence=1>

Zabalza, M. (2013). Diarios de clase. Narcea, S.A. de ediciones Madrid, recuperado de: <https://ariselaortega.files.wordpress.com/2013/11/6-diaris-de-clase-zabalza.pdf>

Züber-Skerritt, O. (1992). Action Research in Higher Education. Examples and Reflections. London, Kogan Page (102-129).

VI. ANEXOS



ANEXO 1: Ubicación del Jardín de niños Benito Juárez, se localiza en la calle Ocampo #100, colonia San Leonel. San Luis Potosí, S.L.P. C P 78387.

| Rúbrica: Educación física | | | | Fecha de aplicación |
|---|---|--|---|---------------------|
| Evaluación | Lo logra | Lo interna | En proceso | |
| Aprendizaje | Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que implica organización, espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. | Le es difícil reconocer sus habilidades en actividades expresivas, de organización, espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación | Es demasiado difícil reconocer y realizar actividades que requieren organización, espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y coordinación. | 13 de octubre |
| Alumno | | | | |
| 1 | Nombre del alumno | | | |
| Observaciones | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Le fue muy difícil integrarse en la actividad, prefería ir a sentarse y al invitarlo a participar en ocasiones lo hacía, no se pudo observar su nivel para organizar equipos puesto que casi no participaba. Se mostró distraído y desviado de la actividad. | | | | |

ANEXO 2: Ejemplo de las rubricas que se utilizaron para la evaluación diagnostica, desglosando el aprendizaje esperado para ubicar el desempeño de los alumnos en Lo logra, lo intenta y en proceso.

Anexo 3 Planeación de la actividad ¿Cómo me siento cuando cuándo?

| | | | |
|---|---|---------------------------------|--|
| ACTIVIDAD 1: | ¿Cómo me siento cuándo? | FECHA: | Lunes 06 de marzo |
| Área de desarrollo personal y social | APRENDIZAJE ESPERADO: | | |
| Educación socioemocional Y educación física | <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia | | |
| ORGANIZADORES CURRICULARES: | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> Colaboración Autorregulación | | | |
| INICIO: | Realizaremos un círculo en medio del salón para preguntarles a los alumnos ¿Conoces las emociones?, ¿Cuáles conoces?, ¿Tu cómo te sientes hoy?, después de escuchar sus respuestas les mostraré una serie de tarjetas con los monstruos de las emociones los cuales los niños deberán de identificar por su expresión y su color. Posterior a ello conoceremos las imágenes de algunas acciones como: un niño con un helado, jugando, rompiendo cosas, regañado, descubriendo algo nuevo, etc. tratando de que al observarlas puedan identificar como se sentirían si se encuentran en una situación igual. | | |
| DESARROLLO: | Después de escuchar sus ideas les explicaré que jugaremos a la carrera de los monstruos, consiste en que debemos recordar e identificar las emociones que podemos sentir en diversas situaciones, representadas con imágenes del otro lado del salón haremos 2 equipos, después nos colocaremos frente a la línea roja para dar las indicaciones, primero participara un equipo al cual les explicare que deberá tomar alguna emoción de la mesa que está en medio del salón, después regresaran a la línea roja; que es el punto de partida y utilizando un cono de papel y un popote deberán de trasladar el cono por el piso soplándolo con el popote hasta llegar al pizarrón donde estarán colocadas las imágenes de las situaciones, al llegar enfrente del pizarrón les pediré que observen la emoción que eligieron al principio, que la nombren y que observen en qué situación se sienten de esa manera colocando la emoción debajo de la imagen. | | |
| CIERRE: | Esperaremos a que los últimos integrantes coloquen las emociones para después observar y preguntarles a los equipos ¿Por qué colocaste esta emoción aquí? ¿Cómo te sentiste al participar?, ¿Fue fácil o difícil trasportar el cono hacia los monstruos? Ellos podrán expresar porque al igual que escuchar las opiniones de los demás tratando de reflexionar sobre su participación y el reconocimiento de las emociones. | | |
| ESPACIO: | Salón de clases | ACTIVIDADES PERMANENTES: | Activación, asistencia y días de la semana. |
| INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: | TIEMPO: | EVIDENCIA: | MATERIALES: |
| Escala estimativa | 30 min | Fotografía y video | <ul style="list-style-type: none"> Emociones Imágenes de acciones Canastas Colores Conos de papel Popote |



ANEXO 4: tarjetas de los monstruos de las emociones, a cada uno le corresponde un color que representa: rojo-enojo, amarillo-alegría, azul-tristeza, negro-miedo, rosa-amor, verde-calma, morado-nervios, naranja-preocupación y diversos colores-confusión.



ANEXO 5: Imágenes de acciones con las que los niños identificaron como se sienten cuando pasean en bicicleta, comer un helado, los regaña se papá, baila, juegan, hacen ejercicio, descubren algo nuevo o se les rompe un juguete.



ANEXO 6: Marcas que se utilizaron para ubicar a los alumnos en un lugar preciso, antes de comenzar la carrera de los monstruos.



ANEXO 7: Recortes que corresponden a los monstruos de las emociones, utilizados para que los alumnos identificaran como se sentían en las situaciones planteadas.



ANEXO 8: Primer equipo comenzando la carrera de los monstruos, trasladando su cono de papel soplándole con un popote, para llegar a la relación de emociones con las acciones que se les presento ¿Como te sientes cuando juegas con tus juguetes?



ANEXO 9: Alumno señalando el monstruo verde-calma, indicando que él se siente así cuando juega con sus juguetes.



ANEXO 10: Equipo azul comenzando la carrera de los monstruos trasladando su cono de papel soplándole con un popote, para llegar a la relación de emociones con las acciones que se les presento ¿Como te sientes cuando te regaña tu papá?

ANEXO 11: Planeación de la actividad “Pegados como chicles”

| | | | |
|---|--|---------------------------------|---|
| ACTIVIDAD 1: | Pegados como chicles | FECHA: | Miércoles 08 de marzo |
| Área de desarrollo personal y social | APRENDIZAJE ESPERADO: | | |
| Educación socioemocional Y educación física | <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia | | |
| ORGANIZADORES CURRICULARES: | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Competencia motriz 2. Creatividad motriz 3. Colaboración 4. Autorregulación | | | |
| INICIO: | Iniciaré pidiéndole a los niños que formemos un círculo en medio del salón, después les comentaré que jugaremos un juego llamado “pegados como chicle”, les preguntaré a los niños ¿Cómo creen que se juega? escucharé sus respuestas y después se los explicaré | | |
| DESARROLLO: | Este juego consiste que el grupo debe ir pegado como chicle pasando por distintos obstáculos, 1. En fila tomados de las manos pasaran por un camino de aros, no deben de soltarse, 2. Cuando acaben de pasar por los aros llegaran al centro del salón donde vaciaran las pelotas de una canasta a una cobija y cada integrante debe agarrar un extremo de la cobija para pasar las pelotas a otro aro que está colocado en el piso, | | |
| CIERRE: | 3. Por último, deberán tomar cada uno una pelota y lanzarlas por un aro que estará colgado al otro extremo de la cancha tratando que las pelotas atraviesen el aro y caigan a un recipiente. Para finalizar, platicaremos sobre cómo fue la comunicación del equipo, como se sintieron, cuáles fueron sus logros y sus desaciertos, podremos registrar sus emociones en el emocionometro. | | |
| Ajustes necesarios | De acuerdo a la cantidad de niños se realizarán 2 equipos en vez de todo el grupo completo, esto se realizará con pompones de colores todos deberán tomar un pompón y los que tengan el mismo color serán un equipo. | | |
| ESPACIO: | Salón de clases | ACTIVIDADES PERMANENTES: | Activación, asistencia y días de la semana, |
| INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: | TIEMPO: | EVIDENCIA: | MATERIALES: |
| Escala estimativa | 30 min | Fotografía y video | <ul style="list-style-type: none"> Aros Pelotas Cobijas Emocionometro Pompones |



ANEXO 12: Monstruo rojo-enojo, fue señalado para que los alumnos identificaran la emoción presente en la maestra.



ANEXO 13: Escenario del juego Pegado como chicles, donde se puede observar las tres etapas, fila de aros, trasladar pelotas en la cobija, aventar las pelotas dentro de un aro el emocionometro para reflexionar.



ANEXO 14: Emocionometro utilizado para que los alumnos identificaran las emociones emitidas durante la actividad Pegados como chicles como la calma, amor, tristeza, miedo, aburrimiento, enojo, preocupación, alegría o confusión.



ANEXO 15: Equipos frente al escenario del juego pegados como chicles, escuchando indicaciones sobre las 3 estaciones por las que tendrían que pasar.



ANEXO 16: Alumno reflexionando sobre la emoción que detecto en el a la hora de jugar “Pegados como chicles”, colocando una pinza en la emoción de enojo.

ANEXO 17: Planeación de la actividad “Adivina la emoción”

| | | | | |
|---|---|---------------------------------|--|-----------------------|
| ACTIVIDAD 1: | Adivina la emoción | | FECHA: | Miércoles 22 de marzo |
| Área de desarrollo personal y social | APRENDIZAJE ESPERADO: | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Educación socioemocional Educación física | <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia | | | |
| ORGANIZADORES CURRICULARES: | | | | |
| 5. Competencia motriz 6. Creatividad motriz 7. Colaboración 8. Autorregulación 9. Expresión 10. Elementos básicos de las artes | | | | |
| INICIO: | <p>Comenzaré dándole la bienvenida a los niños con los buenos días, nos colocaremos en un círculo en el suelo para después platicarles a los alumnos que para conocer quien vino el día de hoy iré inventando un cuento en cual nombrare a los alumnos que estén en el salón para que realicen una acción pequeña, los niños me podrán apoyar para inventar alguna parte del cuento o nombrar a algún compañero, al terminar las actividades de activación recordaremos cual es el o la compañer@ que será la estrella por un día, como parte de la actividad pegaremos su cartulina con su información en el pizarrón y podrá comenzar a platicarnos sobre sus gustos, datos de él, etc. la estrella del día me apoyará a contar a los alumnos mientras los demás me ayudarán a contar en voz alta, ubicar y registrar la cantidad de alumnos que asistieron. También realizaremos el registro de la fecha del día de hoy. Enseguida les mostrare a los alumnos una imagen de un mimo para después preguntarles ¿Saben quién es el?, ¿Qué hace?, después de escuchar sus respuestas les platicaré que es un mimo y sus características, después de esto les comentaré que jugaremos a ser mimos y trataremos de adivinas que emoción nos quieren comunicar con gestos e interpretaciones corporales.</p> | | | |
| DESARROLLO: | <p>Dividiremos en grupo en dos para formar parejas, además de colocar algunas mesas en medio del salón de un lado se colocarán los mimos, mientras que del otro lado se colocaran los niños que adivinaran la emoción, frente a ellos abran algunas paletas de emociones que deberán de alzar cuando identifiquen la emoción que exprese el mimo de enfrente. Para indicarles la emoción que deberán de interpretar los niños les pediré que se acerquen en una pequeña rueda y sin que nos escuchen los demás les diré con qué emoción empezar.</p> | | | |
| CIERRE: | <p>Así realizaremos varias rondas hasta finalizar con una reflexión sobre la actividad. En donde podremos platicar sobre que expresiones pudimos adivinar con los gestos que hicieron nuestros compañeros, los roles que se nos designaron, las reglas que teníamos que seguir, nuestra forma de participar.</p> | | | |
| Ajustes necesarios | <p>Si la cantidad de alumnos no es suficiente para hacer pareja se podrá tomar la alternativa de formar trinas o equipos más grandes.</p> | | | |
| ESPACIO: | Salón de clases | ACTIVIDADES PERMANENTES: | Activación, asistencia y días de la semana, activación | |
| INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: | TIEMPO: | EVIDENCIA: | MATERIALES: | |
| Escala estimativa | 30 min | Fotografía y video | <ul style="list-style-type: none"> Caritas de expresiones Imagen de un mimo Mesas | |



ANEXO 18: Imagen de referencia que se utilizó para enseñarle a los niños que es un mimo y sus características.



ANEXO 19: Caritas hechas de papel representando expresiones de enojo, tristeza, alegría, amor y preocupación. Utilizadas para que los alumnos identificaran las expresiones de los mimos.

ANEXO 20: Planeación de la actividad “Salto de los monstruos”

| | | | |
|--|--|---------------------------------|---|
| ACTIVIDAD 1: | Salto de los monstruos | FECHA: | Miércoles 22 de abril |
| Área de desarrollo personal y social | APRENDIZAJE ESPERADO: | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Educación socioemocional • Educación física | <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. • Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. • Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. | | |
| ORGANIZADORES CURRICULARES: | | | |
| 11. Competencia motriz 12. Creatividad motriz 13. Colaboración 14. Autorregulación | | | |
| INICIO: | Recordaremos con los niños las emociones preguntándoles ¿Recuerdas que emoción estaba de color rojo?, ¿Cuál era la de color azul, etc.?, después de escuchar sus respuestas les mostrare a los alumnos algunas caritas con diferentes expresiones, indicándoles que debemos de identificar que emoción tiene cada cara, pero para ello debemos de pasar por un tapete de emociones | | |
| DESARROLLO: | Primero elegiremos 9 niños para que sostengan las caritas de papel, ellos se colocaran frete al pizarrón, después colocaremos el tapete de las emociones en el piso, y el resto del grupo se colocara detrás de él, en una canasta estarán algunas imágenes de los monstruos de las emociones, los niños deberán tomar una y pasar por el tapete brincando en un pie pero solo podrán pisar el monstruo que corresponda al que traen en la mano, así hasta llegar al otro extremo del tapete y colocar el monstruo que eligieron en la carita que corresponde. (los que sostienen la carita de papel podrán cambiar de lugar con los participantes que ya pasaron para que ellos también participen en la identificación de emociones) | | |
| CIERRE: | Cuando hallamos pasado todos, nos sentaremos a reflexionar sobre las emociones identificadas y las dificultades de cruzar por el tapete, además de reflexionar sobre nuestra participación en el juego reconociendo nuestros roles, errores, aciertos y como nos desempeñamos en el juego. | | |
| Ajustes necesarios | Para formar los equipos utilizare la designación rápida para no perder tanto tiempo en realizar los equipos. | | |
| ESPACIO: | Salón de clases | ACTIVIDADES PERMANENTES: | Activación, asistencia y días de la semana, activación |
| INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: | TIEMPO: | EVIDENCIA: | MATERIALES: |
| Escala estimativa | 30 min | Fotografía y video | <ul style="list-style-type: none"> • Emociones • Tapete de los monstruos de las emociones • Expresiones en papel |



ANEXO 21: alumnos reunidos en círculo en medio del salón para dialogar sobre las acciones de los monstruos y dar la introducción al juego “El salto de los monstruos”.



ANEXO 22: imágenes sobre los monstruos de las emociones acomodadas en el piso para que los niños identificaran cuales se parecían a la emoción elegida y poder saltar sobre un pie sobre ellas.



ANEXO 23: En este espacio se encuentran los alumnos que sostuvieron las caritas de las expresiones de enojo, tristeza, alegría, miedo, en donde debían llegar sus compañeros e identificar que monstruo pertenecía a cada expresión.

Anexo 24: Planeación de la actividad “Explosión de emociones”

| | | | |
|--|--|---------------------------------|--|
| ACTIVIDAD 1: | Explosión de emociones | FECHA: | Martes 25 de abril |
| Área de desarrollo personal y social | APRENDIZAJE ESPERADO: | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Educación socioemocional Educación física | <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia | | |
| ORGANIZADORES CURRICULARES: | | | |
| 15. Competencia motriz 16. Creatividad motriz 17. Colaboración 18. Autorregulación | | | |
| INICIO: | Al terminar la activación recordaremos cuales son las emociones que hemos estado trabajando pidiéndoles a los alumnos que hagamos algunos gestos adivinando de que expresión se trata, preguntándoles ¿Te imaginas cómo se manifiesta esa emoción en tu cuerpo?, al terminar de compartir ideas sobre esta pregunta les comentare a los alumnos que hoy veremos como explotan estas emociones en nuestro cuerpo | | |
| DESARROLLO: | formaremos dos equipos para trabajar un juego llamado “Erupción de emociones” colocaremos 4 mesas en un extremo del patio y al otro lado de encontraran los monstruos de colores con un recipiente que contendrá bicarbonato y un poco de colorante de cada color de acuerdo a la emoción, la actividad consistirá en que los niños lleven de un extremo a otro una bolita de algodón con la nariz que deberán depositar en otro recipiente vacío, después de que los recipientes estén llenos y todos los alumnos hayan participado a cada equipo se le entregara un vaso con vinagre para que agreguen un poco a cada recipiente con bicarbonato y puedan observar como la explosión de colores de cada emoción, | | |
| CIERRE: | para terminar, regresaremos al salón para platicar sobre lo observado y el juego que se realizó. De acuerdo con las actividades del día los niños deberán relacionar el juego de “Explosión de emociones” con los experimentos, expresando sus ideas sobre ¿Qué creías que pasaría si agregabas vinagre a los recipientes de cada monstruo?, ¿Qué fue lo que paso cuando agregabas vinagre a los recipientes de cada monstruo?, ¿Cómo crees que se sienta tu cuerpo cuando sientes alguna emoción de enojo, alegría, tristeza, miedo, de qué manera se expresa en tu cuerpo?, jugando zapatito blanco iremos realizándoles estas preguntas a los alumnos para rescatar sus aprendizajes del juego | | |
| Ajustes necesarios | La actividad está planeada para realizarse en el patio, pero si está ocupado por alguna otra actividad como E, física la realizaremos dentro del salón | | |
| ESPACIO: | Salón de clases | ACTIVIDADES PERMANENTES: | Activación, asistencia y días de la semana, activación |
| INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: | TIEMPO: | EVIDENCIA: | MATERIALES: |
| Escala estimativa | 30 min | Fotografía y video | -Vinagre, Colorantes, rojo, amarillo, azul, naranja, negro y verde. Rollos de papel de baño 7, Vasos, Bicarbonato, Monstruos de las emociones, Algodón, Gel para peinar, Recipientes 4, Mesas 4. |



ANEXO 25: Etapa 3 del juego “Explosión de emociones” dónde se ubicó los monstruos de las emociones y en frente de cada uno, los tubos de papel con el bicarbonato.



ANEXO 24: alumnos ubicados en sus equipos para comenzar a trasladar el algodón de una mesa a otra.



ANEXO 26: alumna del equipo ganador vertiendo bicarbonato en un tubo de papel.



ANEXO 28:
Alumno del
segundo equipo
vertiendo vinagre
blanco.



ANEXO 29:
Reacción del
bicarbonato con el
vinagre, cada
monstruo tenía
colorante de acuerdo
a su color para
indicar, la alegría, la
calma, el enojo, la
tristeza,
preocupación, miedo.

ANEXO 30: Planeación de la actividad “Intensamente”

| | | | | |
|--|--|---------------------------------|---|-------------------|
| ACTIVIDAD 1: | Intensamente | | FECHA: | Martes 02 de mayo |
| Área de desarrollo personal y social | APRENDIZAJE ESPERADO: | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> Educación socioemocional Educación física | <ul style="list-style-type: none"> Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia. | | | |
| ORGANIZADORES CURRICULARES: | | | | |
| 19. Competencia motriz 20. Creatividad motriz 21. Colaboración 22. Autorregulación | | | | |
| INICIO: | Retomaremos el tema de las emociones, para lo cual organizaremos el salón para abrir espacio para jugar a “carrera de costales”, en donde veremos algunos fragmentos de la película intensamente y debemos de identificar que emoción es la que se presenta, se les preguntara a los alumnos ¿Conoces esta película?, ¿Qué emociones recuerdas? | | | |
| DESARROLLO: | Prepararemos el escenario del juego en un extremo del salón estará la línea de salida, del otro extremo del salón estarán los monstruos de las emociones y pelotas de los colores de cada emoción, les explicare a los alumnos que haremos 4 equipos 5, el primer equipo se colocara en la línea de salida, volteando para el pizarrón deberán de observar la escena de la película, cuando terminen de observarla les preguntare ¿Qué emoción creen que sintió Raily?, deberán de colocarse el saco para saltar hasta la otra línea y tomar la pelota de acuerdo a la emoción que lograron identificar y colocarla frente al monstruo de ese color. | | | |
| CIERRE: | Así pasaran todos los equipos con distintas escenas de la película y por último nos sentaremos a reflexionar sobre el juego que realizamos y las emociones que identificamos. | | | |
| Ajustes necesarios | Dependiendo de la asistencia de los niños haremos 4 equipos o reduciremos a 2 para trabajar más ordenadamente. | | | |
| ESPACIO: | Salón de clases | ACTIVIDADES PERMANENTES: | Activación, asistencia y días de la semana, activación | |
| INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: | TIEMPO: | EVIDENCIA: | MATERIALES: | |
| Escala estimativa | 40 min | Fotografía y video | <ul style="list-style-type: none"> Cañón Computadora Escenas de la película intensamente Costales 2 Pelotas de colores Monstruos de colores | |



ANEXO 31: Monstruos de las emociones utilizados en la actividad “Intensamente” representando los personajes de la película, azul-tristeza, negro-temor, amarillo-alegría, morado-temor y verde-desgrado.



ANEXO 32: Acomodo de las mesas para el escenario del juego intensamente, donde los niños colocarían la pelota en la emoción que ubicaran en la película.



ANEXO 33: Inicio del juego intensamente, ambos equipos listos para comenzar el recorrido después de haber observado el fragmento de la película.



ANEXO 34: Alumnos de ambos equipos indicando la carrera de costales para ubicar una pelota encima de la emoción que lograron identificar en la película.



ANEXO 35: Alumnos de ambos equipos ubicando una pelota encima de la emoción que lograron identificar en la película.

ANEXO 36: Planeación de la actividad “Veo, veo un monstruo”

| | | | |
|--|--|---------------------------------|--|
| ACTIVIDAD 1: | Veo, veo un monstruo | FECHA: | Jueves 04 de mayo |
| Area de desarrollo personal y social | APRENDIZAJE ESPERADO: | | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Educación socioemocional • Educación física | <ul style="list-style-type: none"> • Reconoce y nombra situaciones que le generan alegría, seguridad, tristeza, miedo o enojo, y expresa lo que siente. • Dialoga para solucionar conflictos y ponerse de acuerdo para realizar actividades en equipo. • Reconoce formas de participación e interacción en juegos y actividades físicas a partir de normas básicas de convivencia | | |
| ORGANIZADORES CURRICULARES: | | | |
| 23. Competencia motriz 24. Creatividad motriz 25. Colaboración 26. Autorregulación | | | |
| INICIO: | comenzaré dándole la bienvenida a los niños con la canción “el mango relajado” una vez terminada la canción realizaremos ejercicios de equilibrio y respiración para que después de la activación, recordando las emociones y la importancia que tienen en nuestra vida les preguntaré a los alumnos ¿Cómo te sientes hoy?, ¿Cómo te sientes para jugar?, después de escuchar sus respuestas le platicare de que trata el juego que haremos el día de hoy. | | |
| DESARROLLO: | Les platicare que jugaremos al juego del “veo, veo” donde iré mencionado algunas características de los monstruos de las emociones y ellos con ayuda de una cobija deberán arrastrarse como gusanos hacia el monstruo que crean que estoy describiendo. | | |
| CIERRE: | Este juego lo jugaremos varias veces para identificar si los alumnos pueden reconocer las emociones y su forma de participaren los juegos, para cerrar la actividad jugaremos a la papa caliente para recuperar las ideas sobre la actividad realizada. | | |
| Ajustes necesarios | Si no presentan los materiales los alumnos tomaremos la alternativa de arrástranos como gusanos sin usar la cobija. | | |
| ESPACIO: | Salón de clases | ACTIVIDADES PERMANENTES: | Activación, asistencia y días de la semana, activación |
| INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN: | TIEMPO: | EVIDENCIA: | MATERIALES: |
| Escala estimativa | 40 min | Fotografía y video | <ul style="list-style-type: none"> • Monstruos de las emociones |