



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

TITULO: La estrategia a través del juego favoreciendo el desarrollo socioemocional por medio de la expresión corporal

AUTOR: Lizette Alejandra Rivera Ponce

FECHA: 07/26/2024

PALABRAS CLAVE: Juego, Expresión corporal, Habilidades socioemocionales, Estrategias de aprendizaje, Práctica docente

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

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

GENERACIÓN

2020



2024

**“LA ESTRATEGIA A TRAVÉS DEL JUEGO FAVORECIENDO EL
DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL POR MEDIO DE LA EXPRESIÓN
CORPORAL”**

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

PRESENTA:

LIZETTE ALEJANDRA RIVERA PONCE

ASESOR (A):

MTRA. MARÍA DEL SOCORRO RINCÓN HERNÁNDEZ

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2024



**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 Lizette Alejandra Rivera Ponce
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

"La estrategia a través del juego favoreciendo el desarrollo socioemocional por medio de la expresión
corporal "

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

en la generación 2020-2024 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.

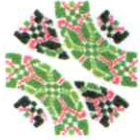
En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 8 días del mes de julio de 2024.

ATENTAMENTE.

Lizette Alejandra Rivera Ponce

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



San Luis Potosí, S.L.P.; a 25 de Junio del 2024

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. RIVERA PONCE LIZETTE ALEJANDRA
De la Generación: 2020 - 2024

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

Titulado:

LA ESTRATEGIA A TRAVÉS DEL JUEGO FAVORECIENDO EL DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL POR MEDIO DE LA EXPRESIÓN CORPORAL

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 MÍRELES
MEDINA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

DR. JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTRO. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRA. MARÍA DEL SOCORRO RINCÓN HERNÁNDEZ

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios por iluminarme en este proceso y en este trayecto de mi formación académica, por nunca dejarme sola y darme la fuerza para seguir adelante ante las adversidades que se me llegaron a presentar y en especial por poner en mi camino a personas importante como: mi familia, amigos y a los docentes que creyeron en mi potencial y me ayudaron a creer en mí. Sobre todo por todo lo bueno y lo malo que viví a lo largo de la carrera.

A mis padres Rosario y Gerardo porque desde el momento en que decidí estudiar esta licenciatura me apoyaron, y nunca lo han dejado de hacer, me han visto caer y darme por vencida ante comentarios y acciones de personas externas que me hicieron creer que la docencia no era lo mío, sin ustedes no sé qué hubiera hecho. Gracias por todo su amor y cariño, por enseñarme a nunca rendirme, a ver el lado bueno de las cosas, a confiar en mis capacidades y por estar presentes cada vez que los necesito, en cada paso y en cada logro que tengo. Son mi ejemplo a seguir y mi motor para salir adelante, quiero compensarles todo lo que han hecho por mí. Ustedes representan el amor verdadero y puro, que siempre estará presente en lo que resta de nuestras vidas.

A mis hermanos Luis y Josselyn quienes siempre tienen un consejo para mí, a pesar de que existan diferencias mi cariño y amor hacia ustedes es enorme, amo tener hermanos con quien platicar, reír, bailar, llorar, etc.

A mis abuelitas Coco y Jose, porque siempre me procuran y se alegran por todo lo bueno que me pasa. En especial a mi abuelita Jose por cuidarme desde que era bebé hasta que termine la primaria, es como mi segunda mamá y de todo ese tiempo que compartimos tengo presentes recuerdos muy bonitos, y quisiera volver a vivirlos, y seguir aprendiendo de la vida a su lado viendo el mundo desde una perspectiva donde abunda el amor y la esperanza.

A mis abuelitos Ángel y Gerardo, sé que desde el cielo están cuidándome y presenciando cada momento importante de mi vida. Gracias abuelito Gerardo por siempre estar presente, por llevarme a la escuela durante tantos años y por aquellas

palabras de aliento “Serás una gran maestra” que me ayudaron a sobrellevar situaciones difíciles.

A todos mis familiares que me hacen llegar su apoyo desde donde quiera que estén, somos una familia unida y que la distinguen sus valores de empatía, solidaridad, compromiso, entre otros. Aprendí que siempre hay que luchar por lo que queremos y me siento afortunada pertenecer a esta familia quién ha hecho algo por mí en algún momento de mi vida.

A la maestra Claudia Correa del jardín de niños “Veinte de noviembre” por ayudarme a potenciar mis capacidades, que siempre me dio confianza de hacer y deshacer en el salón con la finalidad de que los alumnos aprendan, y sobre todo al grupo de 3ºA que me enseñó un amor incondicional.

A la maestra Mayra López del jardín “María Montessori” porque me ayudo a recuperar mi confianza al momento de intervenir frente a grupo, y hemos creado un buen dúo en el que existe buena comunicación y comprensión, donde el apoyo mutuo nunca falta. Sinceramente fue gratificante haber trabajado con maestras admirables, espero volver a encontrarlas en algún jardín en el que me toque laborar.

A mis amigas y equipo de jardín por hacer de la carrera un proceso más ameno, en el que nunca faltaron los planes inesperados, las risas, los momentos de tristeza y que sin querer lograron que saliera de mi zona de confort, además de que a su lado viví experiencias que nunca imagine tener. Son el tipo de personas que quiero que se queden en mi vida para siempre.

A la maestra María del Socorro Rincón Hernández de BECENE quien desde un principio vio algo en mí y nunca dudo de lo que podía llegar a lograr, gracias por el apoyo incondicional, por ser una guía durante mi formación docente. Gracias por ser mi asesora de documento, ser parte de mis alegrías en el logro de mis propósitos y por aconsejarme, agradezco haber tenido la oportunidad de conocerla, de que fue mi maestra por 4 semestres en los que siempre buscó lo mejor para todas y contribuyo en mi progreso.

ÍNDICE

CONTENIDO

I.INTRODUCCIÓN.....	6
II.PLAN DE ACCIÓN.....	11
2.1 Descripción del problema.....	11
2.2 Propósito.....	12
2.3 Contextualización.....	13
2.4 Diagnóstico Grupal 2° “A”.....	21
2.5 Plan de acción.....	30
2.5.1 Intensión.....	30
2.5.2 Planificación.....	31
2.5.3 Acción.....	32
a) Grafica de trabajo	32
b) Plan de trabajo.....	32
c) Plan de Acción.....	35
2.5.4 Observación y evaluación.....	37
2.5.6 Reflexión.....	39
2.6 Aspectos teóricos.....	40
2.7 Marco metodológico.....	58
2.7.1 Investigación-acción.....	58
III. DESARROLLO, REFLEXIÓN Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA DE MEJORA.....	62
3.1 Análisis del Plan de Acción.....	62
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 del juego como estrategia para el desarrollo socioemocional por medio de la expresión	

corporal en los niños de segundo año	68
3.5 Propuesta de mejora	131
IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	133
V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	137
VI. ANEXOS	144

INTRODUCCIÓN

El presente documento tiene un carácter analítico-reflexivo porque conlleva un proceso de razonamiento y reflexión de la intervención docente al realizar este informe. Se llevó a cabo un proceso el cual se ejecutó a través de un “Plan de Acción” con la finalidad de atender la necesidad identificada en el grupo 2°A con la implementación de actividades que involucren la estrategia del juego y la expresión corporal. De tal manera que se pretende llevar a cabo una “**investigación-acción**” porque constituye un marco metodológico que sugiere la realización de una serie de acciones que se deben desarrollar en el diseño de las actividades, de acuerdo con el modelo de Hemmis (1988), las fases de esta metodología son planificación, acción, observación y reflexión, estas mismas serán indispensables para aterrizar plan de acción.

Es indispensable favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales en los alumnos porque son competencias básicas para la vida, imprescindibles y esenciales para el desarrollo integral de la personalidad. Para analizar y reflexionar los resultados de los logros del plan acción se toma en cuenta el **Ciclo reflexivo de Smyth** como herramienta para reconstruir la práctica docente.

El presente Informe de Práctica Profesional se llevó a cabo en el Grupo de 2° “A” del Jardín de niños “María Montessori” durante el ciclo escolar 2023-2024, ubicado en la a calle Ignacio Altamirano no. 1640, en la colonia Huerta Real. El grupo está conformado por 17 alumnos con un rango de edad de 3 a 5 años, quienes tienen distintos procesos de aprendizaje, sin embargo hay alumnos con asistencia irregular y esto provoca la pérdida de los avances en su aprendizaje, adaptación e interacción con sus compañeros.

Para detectar la problemática, se hizo la aplicación de un diagnóstico realizado durante la primera jornada de práctica, se propusieron diversas actividades con la finalidad de detectar el nivel de conocimientos y habilidades del grupo, porque hay alumnos de nuevo ingreso y quienes si cursaron primer año. Se hizo uso de la escala estimativa y otros instrumentos para obtener los resultados de cada campo formativo, se detectó que la necesidad principal que requería ser

atendida es la Educación socioemocional debido a que se requiere del reconocimiento de emociones, la autorregulación al interactuar con otros compañeros, trabajar en equipo y crear seguridad en ellos para asumir nuevos retos.

El interés personal en favorecer las habilidades socioemocionales, fue a partir de lo observado y detectado en el diagnóstico debido a que los alumnos no se relacionan con todos sus compañeros, no actúan de manera asertiva ante los conflictos, ni manifiestan soluciones, falta reconocimiento de sus emociones, ser conscientes de las normas, reglas y acuerdos en el aula y en las distintas actividades en equipo, de manera que fue el área de oportunidad que hay que fortalecer.

Por otro lado, asumo la responsabilidad como profesional de la educación de actuar siempre con ética profesional ante las diversas situaciones que se presenten y salvaguardar la identidad de los alumnos en las evidencias fotográficas de las actividades realizadas. Asimismo favorecer las habilidades socioemocionales de los alumnos para su desarrollo.

Debido a la situación del grupo este documento lleva el Título de: **“La estrategia a través del juego favoreciendo el desarrollo socioemocional por medio de la expresión corporal”** es así como la Educación socioemocional se ve reflejada en los procesos de desarrollo de aprendizaje de los campos formativos de *Lenguajes, Ética, sociedad y valores y De lo humano y lo comunitario* los cuales forman parte fundamental para el desarrollo de los alumnos fortaleciendo la expresión de sus emociones frente a distintas situaciones, las relaciones sociales mediante el trabajo en equipo, permitiendo la búsqueda de soluciones a conflictos.

De acuerdo a la problemática, se realizó un Plan de Acción en el cual se presenta el proyecto “Reconozco y expreso mis emociones” con la metodología de aprendizaje basado en problemas teniendo como finalidad el desarrollo socioemocional de los alumnos, haciendo transversalidad entre los campos esto con la finalidad de implementar juegos y la expresión corporal como estrategias para el logro de los aprendizajes.

De acuerdo con lo antes mencionado, se busca que los alumnos pongan en práctica sus habilidades y conocimientos, a partir de ello potenciar sus competencias socioemocionales, colaborativas, reconocer su participación en la construcción de relaciones positivas mediante el seguimiento de reglas para la resolución de conflictos.

Es por ello que se plantearon los siguientes objetivos, para desarrollar las actividades de este documento recepcional:

- Dar a conocer la importancia del uso del juego y la expresión corporal como estrategias de aprendizaje, para fortalecer el desarrollo de habilidades socioemocionales en los alumnos de segundo año de preescolar.
- Potencializar mis habilidades como docente en formación por medio de la aplicación de juegos que involucren la expresión corporal, promoviendo la expresión y autorregulación de emociones, empatía y colaboración.

Con los objetivos planteados, se buscó favorecer las competencias durante la intervención docente, de tal manera se vean reflejadas en el logro de aprendizajes de los alumnos como resultado de la práctica docente.

Durante la práctica profesional para el logro de la objetivos se ven presentes las **competencias profesionales** “Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional” y “Aplica el plan y programas de estudio de la Nueva Escuela Mexicana para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos” realizando una vinculación con el plan y programa 2018 (Aprendizajes Clave) con el que iniciamos la carrera y con la NEM con el cual concluimos nuestro último año logrando un impacto significativo en los alumnos. Reconocer el proceso de aprendizaje de los alumnos es de gran importancia porque ayudó en el diseño de las actividades para atender la problemática.

Asimismo las **competencias genéricas** “Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo” y “Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos” contribuyeron en mejorar mi

intervención docente al buscar soluciones al replantear las actividades de acuerdo a los resultados obtenidos y necesidades identificadas. Trabajar con este tema me ayudó a fortalecer mi comunicación para dirigirme con los alumnos al momento de explicar los juegos y dar las consignas.

En el **capítulo II** se encuentra el **Plan acción** en el cual se identifica la problemática detectada a partir del diagnóstico aplicado, permitiendo determinar los propósitos que guían las actividades propuestas en el plan. Además de contener datos del contexto externo e interno tomando en cuenta las dimensiones de la práctica educativa, se aprecian los resultados obtenidos en el diagnóstico que brindan un amplio panorama de los aprendizajes a desarrollar en los alumnos. Por otro lado cuenta con aspectos teóricos que sustentan el plan de acción del tema abordado, mencionando las acciones y estrategias a desarrollar para la solución de la problemática, así como la explicación la intención, planificación, observación, instrumentos y la reflexión.

En el **capítulo III** está ubicado el **Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora** se ve plasmado la consistencia de la propuesta, mediante la descripción y análisis de las actividades desarrolladas por medio del ciclo reflexivo de Smyth de las actividades planteadas en el Plan de Acción, donde se narran con pertinencia los recursos y procedimiento utilizados para dar seguimiento al plan y evaluar los resultados obtenidos para lograr una transformación de la práctica profesional.

En el **capítulo IV** se encuentran las **Conclusiones y recomendaciones** se mencionan los resultados obtenidos con la intención de reconocer los aprendizajes alcanzados en los alumnos, asimismo se reflexiona y toma conciencia sobre las estrategias, recursos, espacios utilizados en la ejecución del plan. También se encuentran recomendaciones dirigidas a las futuras docentes, para que las consideren en su intervención a partir de las experiencias generadas en la práctica docente.

En el **capítulo V** podemos observar las **Referencias bibliográficas** en las cuales se muestran los documentos y/o fuentes consultadas para sustentar los argumentos requeridos en el documento, de tal manera que el lector podrá visitar las fuentes para ampliar su conocimiento, dar validez de que la información es verídica y acorde al tema.

Por último, en el **capítulo VI** están los **Anexos** los cuales permiten apreciar las evidencias de las actividades realizadas por medio de fotografías de las producciones de los alumnos, de los materiales utilizados, de las planeaciones y participación de los alumnos con el fin de que se vea reflejado el trabajo realizado en el grupo.

A continuación, es posible observar el contenido detallado de cada uno de los capítulos, permitiendo al lector conocer el Plan de Acción propuesto para trabajar en el Grupo de 2° "A" y los resultados alcanzados que fueron posibles durante el proceso de realización de la investigación.

II. PLAN DE ACCIÓN

2. Descripción del problema

Durante la etapa preescolar se adquieren diversos aprendizajes mediante los distintos campos formativos, sin embargo es prioritario atender el aspecto socioemocional porque este le permitirá tener un mejor desempeño académico, establecer relaciones positivas, vivir plenamente y feliz.

Cabe mencionar que durante las jornadas de prácticas realizadas en los distintos contextos y/o jardines de niños me percaté de que hay alumnos que se cohíben, tienen miedo a equivocarse, a hablar frente al público, tienen dificultad para involucrarse en las actividades, expresar sus emociones oralmente y físicamente, de manera que va generando una inseguridad en su persona y llegan a dudar de lo que son capaces de lograr, y en ocasiones se enfocaban más en el aprendizaje de números, su nombre u otros temas, pero al propiciar el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los alumnos contribuirá en su adaptación a la sociedad.

El Nuevo Modelo Educativo de México define la educación socioemocional como “un proceso de aprendizaje mediante el cual los niños y adolescentes desarrollan e integran conceptos, actitudes y habilidades que les permiten entender y manejar sus propias emociones, construir su identidad personal, mostrar empatía, colaborar, establecer relaciones positivas y tomar decisiones responsables” (Patiño, H, 2021).

Por ende, es preciso retomar la importancia de propiciar la educación socioemocional desde la edad preescolar, por ello es necesario implementar actividades que desarrollen las cinco dimensiones de este modelo: autoconocimiento, autorregulación, autonomía, empatía y colaboración.

De acuerdo a la observación diagnóstica que se realizó con el grupo de 2°“A” en el Jardín de niños “María Montessori”, durante el ciclo escolar 2023- 2024 se detectó una problemática relacionada a la educación socioemocional, debido a que los alumnos les resulta complicado reaccionar correctamente a las distintas

situaciones que se les presentan, establecer relaciones asertivas con sus compañeros y en ocasiones les cuesta expresar lo que sienten.

Cabe recordar que 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 con 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); citada por (SEP, 2018. p. 5)]

2.2 Propósito

De acuerdo con la necesidad identificada en el grupo de 2° “A” es importante exponer los propósitos que contribuirán en la ejecución de mi Plan de Acción, con el fin de especificar lo que se quiere lograr:

- Implementar actividades que involucren el juego y la expresión corporal, de tal manera que los alumnos lleguen a reconocer sus emociones y buscar soluciones a conflictos de manera asertiva donde se vea presente la autorregulación.
- Fomentar el trabajo colaborativo entre los alumnos y la empatía, aplicando estrategias de autorregulación.
- Favorecer el seguimiento de reglas para crear un ambiente de sana convivencia.

Por lo tanto, se diseñaran actividades apropiadas para propiciar en el alumno el aprendizaje sobre el reconocimiento de sus emociones, la autorregulación de las mismas el juego y la expresión corporal, su participación en el trabajo colaborativo, siendo empáticos y siguiendo normas y/o reglas.

2. 3 Contextualización

Es primordial que primero se reconozca la importancia que tiene el contexto escolar, debido a que es el medio donde se desenvuelve el alumno y a nosotros como docentes nos permite identificar las características y necesidades de la institución y del alumnado. Por ello es indispensable que se haga uso de esta herramienta en el ámbito educativo para poder establecer un plan de acción que contribuya a enfrentar las barreras de aprendizaje.

El contexto influye en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puesto que el estudiante se encuentra inmerso en una realidad de experiencias que, como persona lo afecta directa o indirectamente; estos factores pueden ser exógenos, es decir, todo aquello que está por fuera de la institución educativa, tal como la familia, la salud-nutrición, el barrio, la economía del hogar y las políticas del Estado; también factores endógenos, aquellos que se encuentran al interior de la IE, tales como: la planta física, el equipo de docentes y directivos y el currículo en todas sus dimensiones; ya que el proceso de enseñanza-aprendizaje necesariamente es integral (Cardozo G et. al, 2018. p.75)

El jardín de niños “María Montessori” es el centro educativo asignado que me permitió la realización de las prácticas profesionales. Cabe mencionar que María Montessori fue un personaje esencial en la educación porque ella evolucionó el mundo de la educación infantil poniendo al niño como protagonista del proceso de aprendizaje.

La clave del centro de trabajo es 24DJN0026Y, con turno matutino de 9:00am a 12:00 pm. El jardín de niños está dirigido por Mónica Hernández Alvarado y es perteneciente a la zona 078, sector 17, se encuentra ubicado en la calle Ignacio Altamirano no. 1640, en la colonia Huerta Real con C.P. 78049 en San Luis Potosí, S.L.P.

El jardín de niños pertenece a SEGE (Secretaría de Educación del Gobierno del Estado); atendiendo a una población estudiantil conformada por 165 alumnos,

de los cuales 85 son niños y 80 son niñas. Por otro lado el personal docente lo conforman 17 personas entre ellos directivos, docentes, elementos de CAPEP, intendentes y además de contar con una asociación de padres de familia.

Dicho centro de trabajo cuenta con servicios básicos como agua potable, drenaje y electricidad, así como con telefonía e internet; lo que propicia que la institución brinde un servicio educativo de calidad y atienda las necesidades de la población escolar, haciéndolos participes de un espacio que cuenta con las características necesarias para su proceso de enseñanza aprendizaje.

La infraestructura del centro educativo es adecuada para desarrollar actividades educativas; el establecimiento es de dos pisos además de que se adecua a las necesidades de los alumnos. Cuenta con 15 aulas, dos aulas son de primer grado, cuatro aulas son de segundo grado y tres aulas son de tercer grado, así como también dirección, salón de música, de material didáctico, biblioteca, una unidad móvil, y cocina, también cuenta con una área de juegos, baños para alumnos, baños para docentes y patio techado para realizar actividades cívico-culturales y deportivas. Toman medidas de prevención debido a que las 13 alcantarillas y aljibes están protegidos con colchonetas, así como también protecciones y señaléticas para subir al segundo piso.

La mayoría de los alumnos viven a los alrededores del jardín, se encuentra en una zona urbana y transitada por carros, motos, taxis etc., saliendo a Pedro Moreno transitan rutas de autobús (8, 21). Además pueden encontrarse negocios como panaderías, tiendas, locales de ropa, locales de gorditas, fruterías, papelerías y también cuenta con áreas recreativas que están a un lado del jardín son unas canchas básquet a las cuales acuden los niños, niñas y adolescentes.

En cuanto a la seguridad de la comunidad, al hablar de vandalismo nos enfocamos en que hay ciertas viviendas con grafitis, algunas casas se ven abandonadas, otro factor de riesgo es que la calle donde se encuentra el jardín es de doble sentido y representa peligro al cruzar la calle, por ello la institución cuenta con seguridad vial a la hora de entrada y de salida de los alumnos.

Dentro de este contexto podemos rescatar información importante sobre la relación entre docente-alumno, la convivencia entre el personal que lo conforma, la organización y la manera en que se ven reflejadas las Dimensiones de la práctica docente de Cecilia Fierro (1999), como sabemos estas seis dimensiones nos permiten fortalecer nuestra labor docente.

La práctica docente contiene múltiples relaciones, de ahí su complejidad y la dificultad que entraña su análisis. Para facilitar su estudio, dichas relaciones se han organizado en seis dimensiones que servirán de base para el análisis de la práctica docente, dichas dimensiones son: personal, interpersonal, social, institucional, didáctica y valoral; fueron planteadas por Cecilia Fierro, Berta Fortoul y Lesvia Rosas (2012) quienes las desarrollan con profundidad en su obra *Transformando la práctica docente, una investigación-acción*.

De tal manera que es indispensable tenerlas presentes y saber cómo es que influyen durante nuestra práctica docente dentro del contexto en el que nos situamos.

Dimensión personal

En esta dimensión se considera al maestro como ser humano, además se trata de analizar los motivos que te llevaron a elegir la docencia y los que te llevan a seguir permaneciendo por este camino.

En este ámbito, la reflexión se dirige a la concepción del profesor como ser histórico, capaz de analizar su presente con miras a la construcción de su futuro. Es importante mirar la propia historia personal, la experiencia profesional, la vida cotidiana y el trabajo, las razones que motivaron su elección vocacional, su motivación y satisfacción actual, sus sentimientos de éxito y fracaso, su proyección profesional hacia el futuro (Fierro, C. et al. 1999. p. 29).

Uno de los principales motivos que me llevó a elegir el camino de la docencia es mi mamá que también fue educadora y quiero lograr dejar una huella significativa en mis alumnos.

Al enfrentarme con un nuevo grupo y contexto, en este caso con el grupo de 2°A lo visualice como un desafío en mi intervención docente, porque al grupo la hace falta autorregulación, además con el pasó de los días se integraban más alumnos y observe que entre ellos hay diferencias en su comportamiento, aunque conforme se iban adaptando se logró establecer un clima de confianza pero todavía a algunos les cuesta expresar sus necesidades y emociones, quiero contribuir a que se logren las metas establecidas creando un ambiente adecuado de aprendizaje, proponer actividades innovadoras y además lograr que desarrollen sus habilidades socioemocionales.

Dimensión institucional

De acuerdo con Fierro (1999) se considera al maestro como profesional de la educación y abarca todas las relaciones que su trabajo implica, así como el desempeño de aprendizajes que ha ido adquiriendo en las instituciones donde se formó y en las instituciones en las que ha trabajado.

La escuela constituye una organización donde se despliegan las prácticas docentes. Constituye el escenario más importante de socialización profesional, pues es allí donde se aprenden los saberes, normas, tradiciones y costumbres del oficio. En este sentido, “la escuela es una construcción cultural en la que cada maestro aporta sus intereses, habilidades, proyectos personales y saberes a una acción educativa común” (Fierro, C. et al. 1999. p. 30).

Como docentes estamos en constante participación en las distintas actividades llevadas a cabo en la institución, en esta ocasión se presentó la oportunidad de participar en los honores a la bandera el primer día de clases, además de adornar el friso referente a los días festivos y de acuerdo a la información recabada se llevan a cabo bailables, kermeses o ferias de acuerdo a la festividad.

La docente titular mencionó en una entrevista que se le realizó (ANEXO 1) que por medio de la entrevista inicial se cuestiona sobre cómo se puede ayudar al alumno cuando se llegan a presentar estas festividades en las que los alumnos no

participan por sus creencias, cabe aclarar que se respetan estas mismas. De hecho en la actividad de Xantolo un alumno se negó a realizar su máscara mientras que otro alumno si la realizó y también su vestuario pero no quiso utilizarlo y se respetó la decisión de los alumnos.

Cada semana hay un maestro encargado de la guardia, por tanto también tiene la comisión de hacer la activación física, pero siempre se apoyan puede ser que un día la maestra de educación física lo realice o maestras de otro grado.

Dimensión interpersonal

Dentro de esta dimensión destacan las relaciones de los actores que intervienen en el quehacer educativo: alumnos, docentes, directores, madres y padres de familia, de tal manera que para su análisis debemos tomar en cuenta los siguientes aspectos:

El análisis de esta dimensión supone una reflexión sobre el clima institucional, los espacios de participación interna y los estilos de comunicación; los tipos de conflictos que emergen y los modos de resolverlos, el tipo de convivencia de la escuela y el grado de satisfacción de los distintos actores respecto a las relaciones que mantienen. Finalmente, es fundamental analizar la repercusión que tiene el clima escolar en la disposición de los distintos miembros de la institución: docentes, directivos, administrativos, apoderados y estudiantes (Fierro, C. et al. 1999. p. 32).

Se logró observar como los distintos agentes educativos entre ellos la directora, el personal docente, el personal de apoyo y los padres de familia mantienen una comunicación efectiva, además de siempre brindar apoyo y existe un buen ambiente laboral. De hecho en el CTE fue un trabajo colaborativo, donde todos aportaron propuestas y elaboraron su proyecto escolar.

La relación padres de familia-maestra también es viable, además por medio de las listas de difusión de WhatsApp se envían avisos o se atienden cualquier tipo de dudas que lleguen a surgir, los padres han mostrado compromiso al estar pendiente cuestionando sobre cada uno de sus hijos, informan sobre el porqué no

llegan asistir al jardín, si se tiene alguna situación dentro de la escuela y como poder resolverla

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, a la hora de la salida los padres se toman el tiempo para conversar con la maestra para que les de indicaciones, o hablar de algunas situaciones que se presentaron y sobre el comportamiento de sus hijos, en ocasiones la comunicación es indirecta debido que suelen ir por los alumnos algún familiar como los abuelitos, hermanos, y tíos, aun así la maestra atiende las inquietudes de los padres de familia que por una u otra razón tuvieron que mandar a alguien más para recoger a su hijo.

La relación con los alumnos es buena, y reconocen a la docente como una autoridad, sin embargo también se busca crear un clima de confianza en el que los alumnos comuniquen situaciones que les llegan a afectar. A los alumnos les gusta jugar con materiales de construcción, plastilina, trastecitos, pintura y cuando es el momento de trabajar lo realizan sin problema.

Me percate que durante las activaciones físicas hay alumnos que se quedan parados y se les motiva a participar se han observado cambios en algunos de ellos, pero una alumna en particular no tiene la disposición para estar en clase de música. Hace falta favorecer el trabajo colaborativo para que aprendan a establecer nuevas relaciones y aprendan unos de otros, también he visto que algunos no reaccionan de la mejor manera a las distintas situaciones, algunos suelen ser empáticos con sus compañeros pero otros les da igual.

Dimensión Social

De acuerdo con Cecilia Fierro (1999) destaca el papel que juega el maestro frente a la sociedad, la capacidad que tiene para dialogar con ella, de compartir los intereses y problemas del grupo social con el que trabaja y de participar con los miembros de la comunidad con la finalidad de que el proceso educativo sea útil y le permita adaptarse a su realidad.

La dimensión social de la práctica docente refiere a “el conjunto de relaciones que se refieren a la forma en que cada docente percibe y expresa su tarea como agente educativo cuyos destinatarios son diversos sectores sociales” (Fierro, C. et al. 1999. p. 33).

Dentro de la dimensión social la institución ha involucrado a los padres mediante la participación en pláticas de temas de interés por ejemplo sobre la educación socioemocional, de hecho en la primera junta con los padres de familia mencionaron que les agradaría seguir teniendo este tipo de actividades y que quedaron muy contentos con los resultados que reflejaron sus hijos. También están presentes y contribuyen en las actividades escolares, además de estar al pendiente de las tareas que encargan y lo que le hace falta al alumno para su aprendizaje.

Sin embargo hoy en día hay padres que no valoran el trabajo de la docencia o no le brindan importancia a la educación preescolar de su hijo. Se ha dado prioridad a los derechos de los niños, pero de igual manera se debe de dar relevancia a las responsabilidades/deberes que se tiene en casa y en el aula. Debido a que los alumnos les resulta complicado seguir las normas de convivencia que se tienen y en casa se han ido perdiendo los valores.

Se comienzan a recibir a los niños desde las 8:45 am para que ingresen al salón y dejen su agua o mochila, cerrando la puerta a las 9:00 am para comenzar con la activación física y después ir al salón a seguir con las otras actividades.

Dimensión didáctica

Dicha dimensión se centra en nuestra forma de intervenir frente a grupo para guiar al alumno en su aprendizaje, según la autora Fierro (1999):

El análisis de esta dimensión se relaciona con la reflexión sobre la forma en que el conocimiento es presentado a los estudiantes para que lo recreen, y con las formas de enseñar y concebir en proceso educativo. Con este fin, es necesario analizar: los métodos de enseñanza que se utilizan, la forma de organizar el trabajo con los alumnos, el grado de conocimiento que poseen, las normas del trabajo en aula, los tipos de evaluación, los modos de

enfrentar problemas académicos y, finalmente, los aprendizajes que van logrando los alumnos (Fierro, C. et al. 1999. p. 35).

Se puede observar que el trabajo en el Grupo de 2° “A”, se fomenta la socialización mediante el juego o a la hora del receso. La forma de organizar al grupo es haciendo una fila para ir a las distintas actividades, en el aula se ponen las mesas con forma de media luna y se cambian a los alumnos de lugar día con día, cuando es para trabajar de manera individual lo hacen en sus mesas, cuando es lectura, se sientan en el piso en media luna, o hay 3 alumnos por mesa, depende de la actividad.

Para evaluar se hace uso de escalas estimativas, observación, evidencias fotográficas o trabajos, el diario, etc. Se detectan las necesidades principales mediante actividades de diagnóstico y en base a ellas se diseña el plan de trabajo, las principales fueron el lenguaje oral y la orientación socioemocional como el reconocimiento de emociones, autorregulación, conductas, seguimiento de reglas, trabajo colaborativo, las actividades de compartir y adaptación al trabajo.

Dimensión valoral

En esta dimensión hace referencia a los aspectos personales, se destaca por el impacto que tiene en el proceso educativo, de tal manera que considera las ideologías, creencias, actitudes y valores que posee el maestro.

En definitiva, el maestro va mostrando sus visiones de mundo, sus modos de valorar las relaciones humanas y el conocimiento y sus maneras de guiar las situaciones de enseñanza, lo que constituye una experiencia formativa (Fierro, C. et al. 1999. p. 35).

Es importante señalar los valores que están inmersos en él actuar docente tales como: responsabilidad, empatía, respeto, solidaridad y el amor, sin embargo dentro del grupo me percate que hace falta retomar los valores, reglas dentro y fuera del salón, resaltan algunas faltas de respeto por parte de los alumnos causadas por no compartir material o porque hay alumnos que no respetan el espacio personal, y la falta de seguir indicaciones, para ello se trata de hablar con cada uno de los niños

en grupo sobre conductas y acuerdos de convivencia. Cuando ocurre una situación de conflicto se les incita a los alumnos pedir disculpas a sus compañeros, también brindar el apoyo necesario a los niños que se les dificulte hacer alguna actividad, entre ambas docentes buscamos motivar a los alumnos para que sean seguros de sí mismos y también se les da trato por igual a los alumnos.

2.4 Diagnóstico grupal de 2° “A”

Ricard Marí Mollá (2001), considera el diagnóstico educativo como:

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

El diagnóstico educativo contiene la información de las personas con las que vamos a intervenir, en relación a la Educación Preescolar en el jardín de niños “María Montessori” encuentra ubicado en la calle Ignacio Altamirano no. 1640, en la colonia Huerta Real con C.P. 78049 en San Luis Potosí, S.L.P. La clave del centro de trabajo es 24DJN0026Y, con turno matutino (ANEXO 2).

El grupo está compuesto por 17 niños, 9 niñas y 8 niños, la edad de los alumnos oscila entre los tres y cinco años de edad, la docente titular es egresada del Colegio Minerva, tiene 8 años de servicio.

El salón de clases esta amplio, tiene buena iluminación y cuenta con un estante, bote de basura, 10 mesas, 25 sillas, 2 muebles con 15 casilleros que son de los alumnos (guardan su bote de crayolas) y un mueble destinado a guardar material didáctico (de construcción, rompecabezas, figuras, trastes, etc.), en otro mueble guarda marcadores, hojas, tijeras, tapas, material de aseo (toallitas, sanitas, papel). También cuenta con un proyector y una bocina, dos pizarrones: uno adelante y el otro atrás (lo decoran de acuerdo al mes y ponen material visual

como los colores, las vocales, etc.) y un perchero para que pongan sus pertenencias.

En el periodo de observación del 28 de agosto del 2023 al 8 de septiembre del 2023 se rescató la información necesaria con ayuda de guías de observación y actividades diagnósticas (realizadas por la Docente Titular) sobre los alumnos de 2° “A”, la Docente Titular compartió que hay alumnos de nuevo ingreso y algunos de reingreso por lo tanto les está costando adaptarse debido a que para algunos les cuesta trabajo socializar, en la lectura de cuentos no mostraban interés, en las actividades colaborativas mostraron dificultad para organizarse y ponerse de acuerdo de manera que lo realizaban individual, a algunos les cuesta trabajo expresarse.

Se realizaron las actividades diagnósticas en la Primera Jornada de Práctica llevada a cabo del 2 de octubre al 20 de octubre del 2023, los resultados obtenidos de las actividades aplicadas se evaluaron con el uso instrumentos como el diario de práctica y escalas estimativas. El objetivo de registrar lo observado permite revalidar el diagnóstico realizada junto con las actividades aplicadas durante las jornadas de práctica, las cuales contribuyeron a detectar las necesidades e intereses del grupo de 2° “A”. La finalidad de llevar a cabo este proceso es porque de acuerdo con el autor Buisán (1997) “el diagnóstico pedagógico es considerado como un conjunto de técnicas y actividades de medición e interpretación cuya finalidad es conocer el estado de desarrollo del estudiante”.

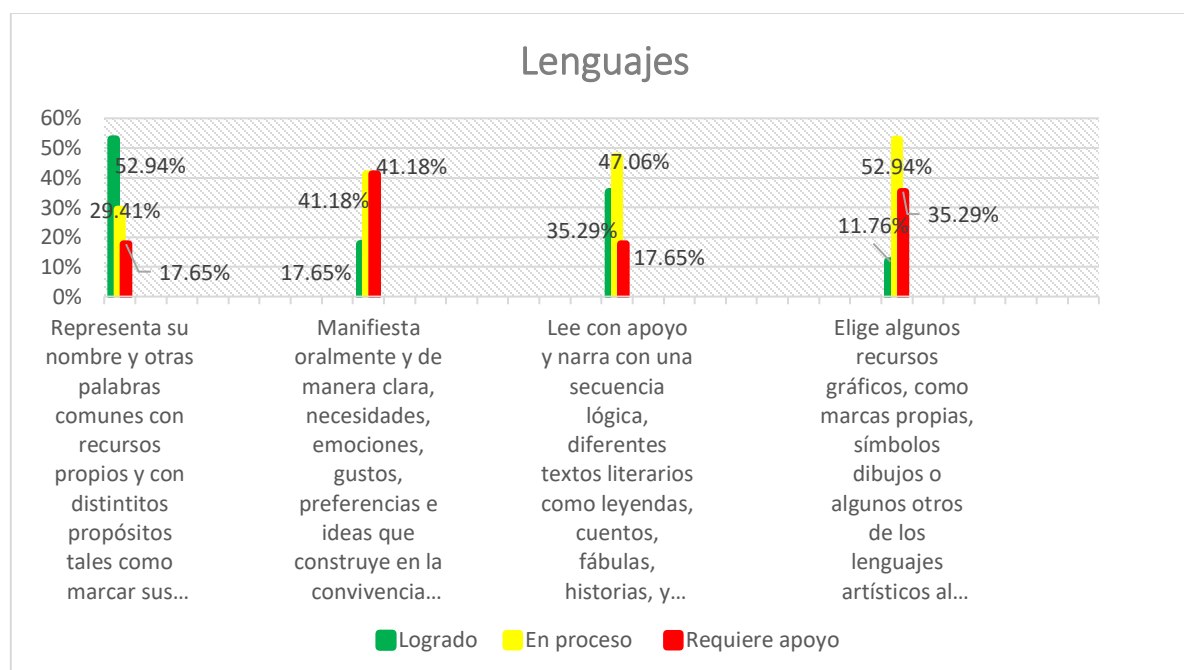
De tal manera la evaluación diagnóstica de los alumnos permite interpretar los resultados de las actividades diagnósticas aplicadas para identificar su nivel de conocimientos, para ello se hizo uso de escalas estimativas las cuales contribuyeron en evaluar los logros, áreas de oportunidad y dificultades de los alumnos en distintos temas, utilizando criterios como: “Logrado”, “En proceso” y “Requiere apoyo” que apoyan en valorar los procesos de desarrollo de aprendizaje que se abordaron en cada campo formativo.

Enseguida, observaremos las evaluaciones de los distintos campos formativos en las cuales nos podremos percatar de los resultados de las actividades diagnósticas realizadas y apreciar como se ve presente la problemática detectada.

Campos formativos

Lenguajes

En el campo formativo de Lenguajes se espera que los NNA desarrollen y amplíen sus posibilidades para usar diversos lenguajes, en distintos contextos y situaciones cotidianas. En esta ocasión se trabajaron cuatro procesos de desarrollo de aprendizaje como se muestra en la Gráfica 1, el primero fue relacionado con la identificación de su nombre por medio del pase de lista; el segundo respecto a identificar las emociones y la situación que los hizo sentir de esa manera; el tercero tiene que ver con el interés por la lectura a través de cuentos y leyendas, asimismo con su nivel de comprensión al responder preguntas relacionadas a la lectura y el cuarto en relación a los recursos que utiliza para representar sus emociones.



Gráfica 1: Lenguajes

Cómo se puede observar en la gráfica uno en el proceso de desarrollo de aprendizaje de “Representa su nombre y otras palabras comunes con recursos

propios y con distintitos propósitos tales como marcar sus producciones, registrar su asistencia, entre otros”, el 17.6% de los alumnos requieren de apoyo porque les cuesta trabajo identificar su nombre en el pase de lista como en su silla, el 29.4 % identifica la inicial de su nombre aunque suelen confundirlo con el de otros compañeros y el 52.9 % identifica su nombre con facilidad, incluso algunos saben que letras lo conforman.

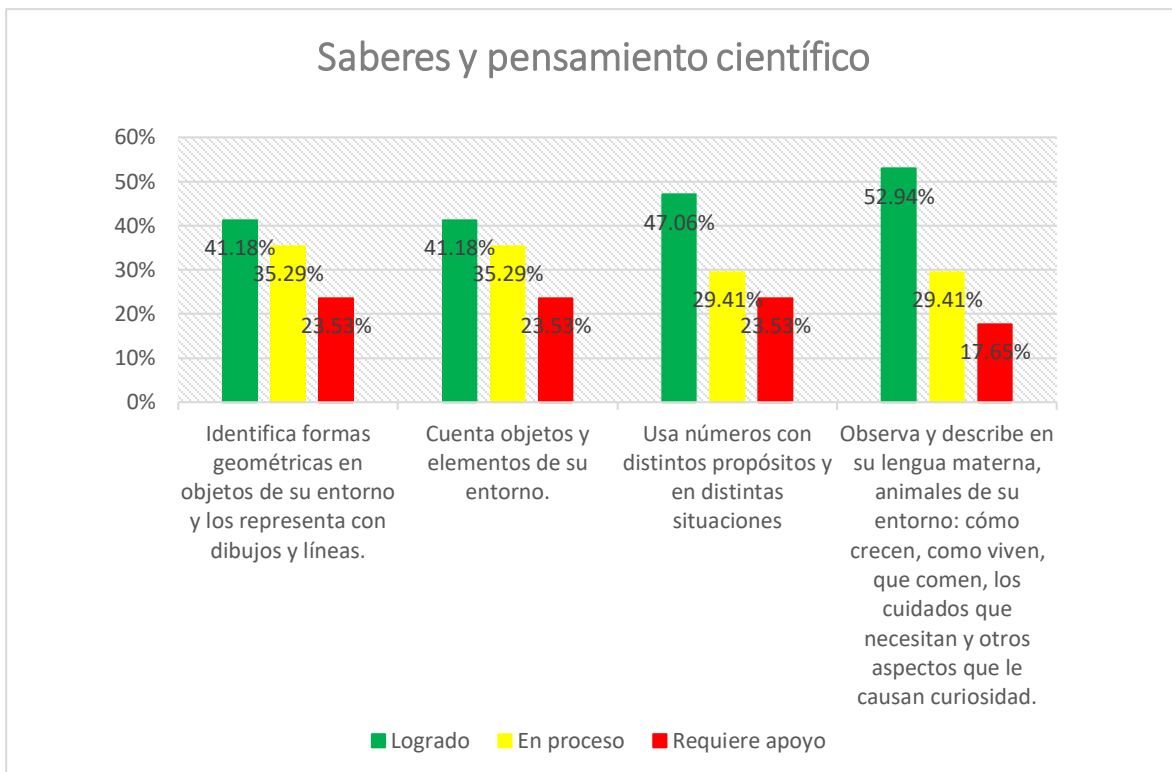
En el segundo proceso de desarrollo de aprendizaje de “Manifiesta oralmente y de manera clara, necesidades, emociones, gustos, preferencias e ideas que construye en la convivencia diaria, y se da a entender apoyándose de distintos lenguajes” se muestra que el 41.1% de los alumnos muestra dificultad para manifestar oralmente sus emociones y necesidades, hacen uso de sonidos o solo señalan, el 41.1% de los alumnos comunican sus necesidades y reconocen las emociones básicas y el 17.6% tienen facilidad para expresarse e identificar sus emociones las expresa oralmente y corporalmente.

En el tercer proceso de desarrollo de aprendizaje que es “Lee con apoyo y narra con una secuencia lógica, diferentes textos literarios como leyendas, cuentos, fábulas, historias, y relatos de la comunidad, en las que aprecia otras formas de vida, de pensamiento y de comportamiento”, el 17.6% de los alumnos se muestra con dificultad para escuchar la lectura de cuento o leyendas, de manera que no retiene de que trato el texto, el 47.0% presta atención a la lectura e intenta responder las preguntas y el 35.2% escucha con atención la lectura, además de contar brevemente de lo que trato el cuento.

En el cuarto proceso de desarrollo de aprendizaje de “Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos dibujos o algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias”, el 35.2% de los alumnos les cuesta mencionar la emoción y representarla mediante la pintura, el 52.9% mencionó la emoción que le hizo sentir la música y les costó trabajo representarla, y el 11.7% identificó la emoción que sintió al escuchar la música, mencionó por qué e hizo uso de la pintura para representarla.

Saberes y pensamiento científico

El campo formativo de Saberes y pensamiento científico pretende que los NNA expliquen procesos y fenómenos naturales usando el pensamiento científico, reconozcan y hagan uso de métodos durante la construcción de conocimientos, practiquen relaciones sociales que contribuyan al cuidado del medio ambiente y transformar de manera sustentable su comunidad, tomen decisiones, se acerquen al conocimiento científico y tecnológico, se apropien y usen el lenguaje científico y técnico. Sin embargo se trabajó con el reconocimiento y uso de los números, el conteo de objetos, la identificación de las formas geométricas en su entorno y la observación y descripción de los animales de su entorno. En la Gráfica 2 se presentan los siguientes resultados:



Gráfica 2: Saberes y pensamiento científico.

En el primer proceso de desarrollo de aprendizaje de “Identifica formas geométricas en objetos de su entorno y los representa con dibujos y líneas” se puede observar que el 23.5% de los alumnos se le dificulta nombrar las formas geométricas o las confunden, el 35.2% identifica el círculo y el triángulo, pero

confunden el cuadrado con el rectángulo, el 41.1% restante logra identificar las 4 formas geométricas básicas (triángulo, círculo, cuadrado y rectángulo).

En el segundo proceso de desarrollo de aprendizaje “Cuenta objetos y elementos de su entorno” se destaca que el 23.5% de los alumnos hacen el conteo del 1 al 3 pero no llevan un orden pero no suelen identificarlos, el 35.2% hace el conteo de objetos del 1 al 5 y el 41.1% restante cuenta del 1 al 8 además de identificarlos con facilidad, incluso representan la cantidad.

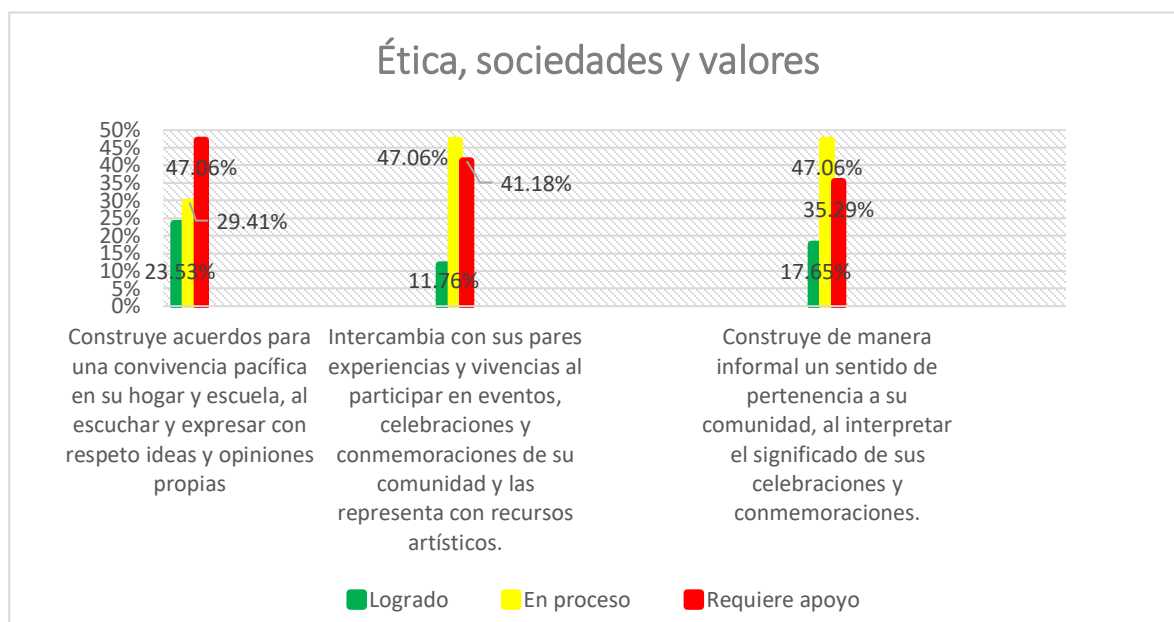
En el tercer proceso de desarrollo de aprendizaje de “Usa números con distintos propósitos y en distintas situaciones”, se puede observar que el 23.5% requiere apoyo al usar los números en este caso para armar un rompecabezas porque se les dificulta identificarlos, el 29.4% lo intenta solo armaron el rompecabezas hasta cierto número, hacen uso de los números para contar a sus compañeros y el 47.0% de los alumnos armó el rompecabezas con facilidad al usar los números que venían en las imágenes y también cuentan a sus compañeros siguiendo un orden sucesivo.

En el cuarto proceso de desarrollo de aprendizaje que es “Observa y describe en su lengua materna, animales de su entorno: cómo crecen, como viven, que comen, los cuidados que necesitan y otros aspectos que le causan curiosidad”, el 17.6% de los alumnos muestran dificultad para mencionar las características de los animales, el 29.4% menciona a los animales que observa y algunos cuidados para protegerlos y el 52.9% restante identifica los animales, propone algunos medidas de cuidado, además de describir a su animal favorito.

Ética, sociedad y valores

El campo de Ética, sociedad y valores fomenta que los NNA perciban su entorno de manera integrada, que reconozcan las distintas interacciones que se dan entre las personas, lo social y lo natural, así como la huella que dejan en su entorno, para que tomen conciencia de que sus acciones modifican su forma de vida, su cultura, la naturaleza y su comunidad.

Se trabajaron tres procesos de desarrollo de aprendizaje que se aprecian en la gráfica, se abordó la importancia de los acuerdos de convivencia dentro de la escuela, además de generar un espacio donde los alumnos intercambiaran como celebran la tradición de día de muertos, y se realizaron actividades relacionadas a la fecha para que ellos construyeran su sentido de pertenencia al escuchar leyendas, al realizar nuestro propio altar dentro del aula, al participar en los talleres de la elaboración de los elementos del altar, entre otras actividades. En la Gráfica 3 podemos ver los siguientes resultados



Grafica 3: Ética, sociedad y valores.

En el primer proceso de desarrollo de aprendizaje de “Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias” el 47.0% de los alumnos requiere apoyo para seguir o respetar los acuerdos dentro y fuera del aula, el 29.4% propone o menciona acuerdos que debemos de seguir y el otro 23.5% propone acuerdo de convivencia y los pone en práctica.

En el segundo proceso de desarrollo de aprendizaje de “Intercambia con sus pares experiencias y vivencias al participar en eventos, celebraciones y conmemoraciones de su comunidad y las representa con recursos artísticos” el 41.1% de los alumnos requiere apoyo al hablar frente a sus compañeros, debido a

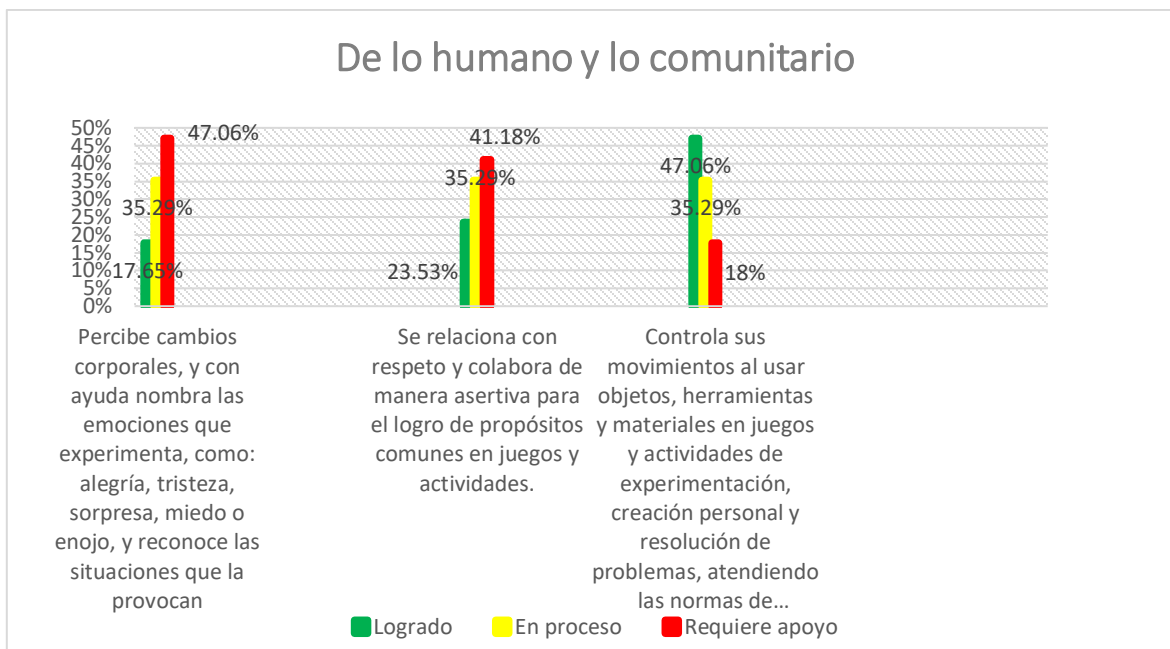
que llevaban su cartel pero se quedaban callados, el 47.0% mostró habilidad para hablar tomando como guía su cartel, fue breve su explicación y el 11.7% restante expresó e intercambio con su pares de manera eficaz como celebra el día de muertos en casa, incluso una alumna que su lenguaje no es muy comprensible explicó su cartel.

El tercer proceso de desarrollo de aprendizaje de “Construye de manera informal un sentido de pertenencia a su comunidad, al interpretar el significado de sus celebraciones y conmemoraciones”, el 35.2% de los alumnos mostró dificultad para comprender esta celebración, el 47.0% se involucraba en las actividades y lo relacionaba a su contexto y el 17.6% tiene claro lo que es implica la tradición del día de muertos, además de diferenciarla con halloween.

De lo humano y lo comunitario

El campo formativo De lo humano y lo comunitario contribuye a la formación integral de niñas y niños, y de manera progresiva, a la construcción de su identidad personal, ética, cultural, lingüística y de género, está ligada con el conocimiento que tienen de sí a partir de explorar y reconocer sus posibilidades cognitivas, emocionales, motrices y sensoriales, establecer las relaciones con los demás, respetar las diferencias y participar en la comunidad.

Se trabajaron actividades relacionadas a las emociones y las situaciones que las provocan, la manera en la que se relaciona y colabora con sus compañeros en juegos como la lotería, el memorama y juegos en equipos, además de controlar sus movimientos al hacer uso de las tijeras y al realizar los ejercicios en la clase de educación física. Trabajé tres procesos de desarrollo de aprendizaje como se muestran en la Gráfica 4.



Grafica 4: Ética, sociabilidad y valores.

En el primer proceso de desarrollo de aprendizaje que es “Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan”, se puede observar que al 47.0% de los alumnos les resulta difícil nombrar sus emociones, el 35.2% nombra las emociones que siente pero no explica que las provocaron 17.6% nombra las emociones que sienten y hacen mención de las situaciones que las desencadenan.

En el segundo proceso de desarrollo de aprendizaje de “Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades” el 41.1% de los alumnos no logran ponerse de acuerdo para jugar, no siguen las reglas, no respetan turnos e incluso no quieren juntarse con ciertos compañeros, el 35.2% trata de seguir las reglas del juego y convive pacíficamente y el 23.5% restante sabe trabajar en conjunto con sus compañeros en los juegos y logran establecer acuerdos.

En el tercer proceso de desarrollo de aprendizaje de “Controla sus movimientos al usar objetos, herramientas y materiales en juegos y actividades de experimentación, creación personal y resolución de problemas, atendiendo las

normas de seguridad” se puede observar que el 18% de los alumnos tiene dificultad para usar las tijeras y algunos no logran realizar los ejercicios de educación física, el 35.2% intenta recortar con sus tijeras y realizar los ejercicios propuestos y el otro 47.0 % muestra habilidad para usar adecuadamente sus tijeras en distintas actividades, además de tener una buena coordinación y motricidad gruesa.

El analizar el desempeño de los alumnos en cada uno de los campos formativos de la educación preescolar fue posible detectar principales necesidades de los alumnos de 2° “A”, en este caso se ve reflejado en tres campos formativos Lenguajes, De lo humano y lo comunitario y en Ética, sociedad y valores centrare mi atención en ellos para aplicar las propuestas necesarias para contribuir al desarrollo de los alumnos, porque se aprecia la falta de habilidades socioemocionales en distintos aspectos.

2.5 Plan de acción

2.5.1 Intensión

Conocer las necesidades del grupo es indispensable porque es el punto de partida para el diseño de propuestas en las cuales los alumnos logren adaptarse, establecer relaciones socio-afectivas, permitiéndoles identificar y nombrar sus emociones, favorecer la sana convivencia dentro y fuera del centro educativo, asimismo reconozca sus habilidades, competencias y capacidades, ser autónomos, generar confianza y seguridad en ellos mismos, seguir y respetar los acuerdos, pero principalmente trabajar con la autorregulación la cual favorecerá su desempeño escolar.

Por ello, es importante desarrollar actividades dinámicas enfocadas en la estrategia del juego y la expresión corporal las cuales contribuirán en ejecutar mi propuesta sobre el desarrollo de habilidades socioemocionales en la educación preescolar.

Para lograrlo se llevara a cabo un Plan de Acción, el cual será una muy útil para determinar las actividades adecuadas que me lleven a cumplir los propósitos establecidos, haciendo uso de un cronograma para organizar los tiempos para

desarrollar la propuesta, posteriormente evaluar y analizar los resultados obtenidos, reflexionar sobre la intervención docente y el nivel de los logros alcanzados a lo largo del ciclo con los alumnos, con la finalidad de destacar la relevancia de la educación socioemocional.

2.5.2 Planificación

Planear es fundamental en el quehacer docente, porque se plasman las actividades que se aplican dentro y fuera del aula favoreciendo el desarrollo de los alumnos, de acuerdo con Díaz Barriga (1990):

La planeación busca prever diversos futuros en relación con los procesos educativos: especifica fines, objetivos y metas, permite la definición de acciones y, a partir de éstas, determina los recursos y estrategias más apropiadas para lograr realizaciones favorables. (p.456)

De acuerdo con Heinsen y Maratos (2019) para llevar a cabo una planeación exitosa, debemos seguir los siguientes pasos:

- 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 (p.4).

De tal manera que la planificación permite tomar en cuenta todo lo que se requiere para que los estudiantes desarrollen las competencias y los aprendizajes esperados en un tiempo y espacio determinado.

2.5.3 Acción.

a) Gráfica de trabajo

Se presenta el cronograma de las de actividades que se llevaran a cabo para la aplicación del plan acción, con el objetivo de organizar en tiempo y forma el trabajo a realizar.

Tabla 1: Cronograma de actividades

Cronograma de actividades

Act/Mes	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May
Observación y ayudantía										
Actividades diagnósticas										
Diseño de actividades e investigación										
Aplicación de actividades										
Análisis y evaluación de los resultados										
Entrega del documento										

b) Plan de trabajo

Dentro de la tabla 1 se puede observar el Plan de Trabajo donde se ubican los contenidos y los aspectos que se quieren favorecer para el desarrollo de habilidades socioemocionales en los alumnos de 2° “A”, a partir de ello se realizarán actividades dirigidas a cumplir con los aspectos a fortalecer y que posteriormente serán aplicadas.

Tabla 2. Contenido de los contenidos a favorecer

Campo	Aspecto	Contenido	Proceso de desarrollo de aprendizaje
Lenguajes	Nombrar sus emociones y representarlas	Comunicación oral de necesidades, emociones, gustos, ideas y saberes a través de los diversos lenguajes desde una perspectiva comunitaria.	Manifiesta oralmente y de manera clara, necesidades, emociones, gustos, preferencias e ideas que construye en la convivencia diaria, y se da a entender apoyándose de distintos lenguajes. Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos dibujos o algunos

			otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.
De lo humano y lo comunitario	Autorregulación de las emociones, autonomía, auto concepto y trabajo colaborativo en juegos	Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones. Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.	Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan. Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades

Ética, sociedad y valores	Seguimiento de acuerdos de convivencia	de de	La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad.	Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias
----------------------------------	----------------------------------------	-------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

c) Plan de acción

Dentro de la tabla 2 se pueden apreciar las actividades que se plantean para desarrollar las habilidades socioemocionales en los alumnos y las estrategias que se utilizarán.

Tabla 3. Actividades proyecto “Reconozco y expreso mis emociones” (Metodología ABP)

Causa	Actividades	Estrategias de aprendizaje	Evaluación	Aplicación	¿Qué favorecen?
Desarrollar habilidades socioemocionales en los alumnos de 2ºA	Fase I: presentemos ¿Qué son las emociones?	Expresión corporal	videograba ción escala estimativa	19 – febrero- 2024	-Expresión de emociones mediante la expresión corporal
	Fase II: recolectemos ¿Qué es un mimo?	Juego de reglas, cooperativo, simbólico-expresivo	videograba ción escala estimativa	20 – febrero- 2024	-Trabajo en equipo y seguimiento de reglas

	Caras y gestos Museo de las emociones	(expresión corporal)		22 – febrero-2024 28 – febrero-2024	Reconocimiento de situaciones que los hace sentir cierta emoción y generan empatía
	Fase III: formulemos el problema El botiquín de las emociones y adivina la emoción Busca las emociones	Juego de reglas, simbólico y cooperativo	videograba ción escala estimativa	01 – marzo - 2024 05 – marzo - 2024	-Seguridad en ellos mismos para lograr distintos objetivos.
	Fase IV: organicemos la experiencia Mi disfraz de mimo	Juego cooperativo	videograba ción escala estimativa	06 – marzo - 2024	
	Fase V: vivamos la experiencia El mimo y sus emociones La música y las emociones Explosión de emociones y	Juego simbólico y expresivo (expresión corporal)	videograba ción escala estimativa	12 – marzo - 2024 13 – marzo - 2024 14 – marzo - 2024	

	sus expresiones				
	Fase VI: análisis y resultados				
	¡No te sueltes!	Juego cooperativo, reglas y expresivo (expresión corporal)	videograba ción	18- Marzo 2024	-
	Una sombra, una emoción		escala estimativa	19 marzo 2024	-
	Feria de las emociones				

2.5.4 Observación y evaluación

La observación es una de las herramientas más utilizadas por el docente porque permite obtener datos significativos respecto al desempeño académico, actitudes y comportamientos de los alumnos. De tal manera que Malderez (2003) menciona que la “observación es una forma común de obtener información que puede ayudar a los maestros para dar sentido a situaciones educativas, medir la eficacia de las prácticas educativas y los intentos del plan de mejora” (p. 3).

Los propósitos para los que comúnmente se utiliza la observación pueden ser para la formación, el desarrollo, para su evaluación y para el desarrollo del propio observador. Estos diferentes propósitos de la observación tendrán un impacto en los observadores y los que son observados, que aprenden los beneficios de la información que arroja; el enfoque de la observación, de la naturaleza del aprendizaje, la frecuencia de observación que se produce y lo que sucede antes y después de la observación, Malderez (2003).

De tal manera que utilizamos una observación directa, tal y como lo señalan los documentos que ofrece el Ministerio de Educación del Perú (MINEDU), la observación en el ámbito educativo te permite:

- Comprender mejor al niño, de manera que puedas ofrecerle las condiciones favorables para elaborar sus proyectos y ajustar tu planificación a medida que las necesidades e intereses de los niños se van transformando. “La observación es la principal técnica a utilizar para realizar la evaluación permanente de los progresos de los niños en su desarrollo personal, social y emocional. Esta técnica consiste en mirar, escuchar y examinar con atención el comportamiento de los niños en diferentes contextos, situaciones e interacciones.” (MINEDU s.f. p.66)
- Registrar el progreso de los aprendizajes, es decir realizar la evaluación de los progresos del niño para reajustar las metas de cada uno y de grupo. “La evaluación requiere de la observación directa y continua de los niños para poder conocer sus avances.” (MINEDU s.f. p.67)

Es preciso destacar que la observación permite involucrarnos en el proceso de aprendizaje de nuestros alumnos para realizar los ajustes necesarios y favorecer su desarrollo, de tal manera que también se emplee como herramienta de evaluación implementando distintos instrumentos como el diario de la educadora, las rubricas, escalas estimativas, guías de observación entre otros, en donde registramos los avances de los estudiantes.

Por otro lado la evaluación es un proceso sistemático y continuo en el cual se recopila y usa información para la mejora del proceso de educativo y para apoyar el progreso de los estudiantes en el desarrollo de las competencias deseadas. Para evaluar el desarrollo de las competencias se utilizan métodos, técnicas e instrumentos diversos en contextos y situaciones reales o parecidas a la realidad (Heinsen y Maratos, 2019).

La evaluación educativa nos permite identificar los avances de los alumnos y lo que se puede seguir potenciando a lo largo del ciclo, cabe mencionar que en preescolar es cualitativa porque observas el desempeño de los alumnos al realizar las actividades de tal manera que podemos plasmar la cantidad de alumnos que lo logran, que están en proceso y que requieren apoyo, sin poner una calificación.

De acuerdo con López (2023) menciona que para La Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (MEJOREDU) la evaluación diagnóstica, formativa e integral no es un fin en sí misma; sino una herramienta al servicio de la mejora continua. En el nuevo modelo de evaluación se ha cuidado que ésta no lesione la dignidad de estudiantes y de docentes, que no tenga un carácter punitivo y no se ciña a mecanismos externos de medición a partir de los cuales injustamente se les compara, clasifica, y estigmatiza.

Se puede decir evaluación es un proceso formativo que contribuye en la valoración de los aprendizajes adquiridos por los alumnos asimismo de sus desempeño y a partir de ello permite rediseñar la planeación con nuevas actividades y estrategias para obtener el desarrollo del estudiante en base a los resultados obtenidos en el proceso de evaluación.

2.5.5 Reflexión

La reflexión es fundamental en nuestra vida, porque a partir de esta analizamos nuestras acciones para hacer un cambio significativo, por ende la reflexión puede concebirse como un tipo de pensamiento humano referido al “examen activo, persistente y cuidadoso de toda creencia o supuesta forma de conocimiento a la luz de los fundamentos que la sostienen y las conclusiones a las que se tienden” (Dewey, 1989, p.25). Como docentes es importante hacer uso de la reflexión para lograr reconstruir nuestra intervención y obtener mejores resultados.

En este sentido, la reflexión sobre la práctica permite a las maestras y los maestros pensar en lo que hacen y por qué lo hacen, situarlo en un contexto con

características y desafíos específicos y abrir paso a la colaboración con otros colegas para compartir saberes, conocimientos, valores y experiencias (MEJOREDU, 2019)

De tal manera que la reflexión permite identificar los factores que influyeron para que nuestra práctica no saliera conforme a lo planeado o por el contrario tuviera éxito, por ello podemos proponer nuevas propuestas que nos ayuden a cumplir con los objetivos para una mejora continua.

2.6 Aspectos teóricos

La Nueva Escuela Mexicana

Debido al cambio del programa de estudio es preciso tener claro de que se trata este nuevo plan, y enfocar nuestras actividades a la metodología que nos llevara a lograr resolver la problemática detectada dentro del aula.

Es un proyecto educativo con enfoque crítico, humanista y comunitario para formar estudiantes con una visión integral, es decir, educar no solo para adquirir conocimientos y habilidades cognitivas sino también para: 1) conocerse, cuidarse y valorarse a sí mismos; 2) aprender acerca de cómo pensar y no en qué pensar; 3) ejercer el diálogo como base para relacionarse y convivir con los demás; 4) adquirir valores éticos y democráticos; y 5) colaborar e integrarse en comunidad para lograr la transformación social (SEP, 2023).

Un punto clave es que las habilidades socioemocionales le permitirán integrarse a la comunidad para generar cambios importantes, de tal manera que La inclusión de la educación socioemocional en el Nuevo Modelo Educativo (NME) responde a problemáticas de índole social, a consideraciones de tipo filosófico y científico, a necesidades pedagógicas y a las tendencias mundiales.

Se pretende que las escuelas hoy en día sigan reconociendo la importancia de contribuir a educar los factores emocionales de manera deliberada y de que los

padres y maestros sean formados para enfrentar y, sobre todo, prevenir problemáticas tanto a nivel individual como social relacionadas con fenómenos que minan el tejido social y obstaculizan el bienestar de las personas.

Se aprecia que la Nueva Escuela Mexicana sigue considerando importante el desarrollo de habilidades socioemocionales para lograr el bienestar de los estudiantes buscando una transformación en la sociedad.

Metodología del aprendizaje basado en proyectos (ABP)

Los proyectos contribuyen para que el proceso de aprendizaje sea más fructífero para los estudiantes y así desarrollar su pensamiento crítico en cada una de las actividades abordadas.

Esta metodología permite crear aprendizajes gracias a la realización de una producción concreta. A través de una serie de etapas, los alumnos colaboran, guiados por el o la docente, para responder a una problemática, resolver una situación o responder a una pregunta, apoyándose en un tema que suscita su interés. Es muy importante que los estudiantes se enfrenten a una problemática real que deberán resolver siguiendo un proceso de investigación-acción, movilizándolo conocimientos, habilidades y actitudes de una forma interdisciplinaria y colaborativa (SEP, 2022).

Con la Nueva Escuela Mexicana se propone trabajar con proyectos para que los alumnos participen activamente en la construcción de su aprendizaje y el rol del docente será una guía o mediador.

Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)

Se seleccionó la metodología de aprendizaje basado en problemas, porque permite que los alumnos apliquen lo aprendido en su vida a partir de lo trabajado en el aula.

Dicha metodología es pertinente, en primer lugar, porque orienta la solución de problemas reales que hacen del proceso de aprendizaje una experiencia de aprendizaje para la vida más allá del aula. En segundo lugar, al convocar distintas perspectivas interrelacionadas en la naturaleza de los objetos de estudio (problemas) que parecieran inconexos en los criterios y métodos de las diferentes disciplinas, pero que guardan relación factorial exógena, que conlleva a generar distintas propuestas de solución. En tercer lugar, porque lo anterior contribuye al desarrollo del pensamiento crítico que forma sujetos solidarios con su comunidad y responsables de la naturaleza (SEP, 2022)

Se eligió esta metodología a partir de la problemática identificada en el aula para atenderla con eficacia al organizarlas por las fases que la componen:

1. **Presentemos.** Es el inicio que plantea la reflexión inicial.
2. **Recolectemos.** En este momento se exploran y recuperan de manera general los saberes sociales y escolares previos respecto a la temática detectada en el primer momento.
3. **Formulemos el problema.** Determinar con claridad el problema sobre el cual se trabajará, así como las inquietudes y curiosidades de los alumnos en torno al mismo.
4. **Organicemos la experiencia.** En este apartado se plantea una ruta de trabajo para el proceso de indagación
5. **Vivamos la experiencia.** En este momento se guía a los alumnos a una indagación específica de corte documental o vivencial con la intención de aportar elementos que lo lleven a comprender el problema y, en su caso, intervenir para transformarlo;
6. **Resultados y análisis.** Como parte del cierre, durante este momento se realiza un corte para visualizar los avances o bien el fin del proyecto, así como la participación individual y colectiva de cada uno de los involucrados (SEP, 2022 p.74)

La educación socioemocional en la familia

Como sabemos en la familia los niños tienden a adquirir ciertas actitudes y comportamientos a través de las neuronas espejo, es decir, por medio de la imitación porque son el primer agente de socialización y los niños aún no saben lo que está mal, además la familia también tienen que tener desarrolladas sus competencias socioemocionales para que logren que sus hijos o hijas las adquieran. Tal y como afirma Rondal, (2012; como se citó en Irrazabal, 2022):

Es probable que dichas neuronas constituyan la base, de la habilidad de la imitación y, por tanto, de la capacidad de aprendizaje por observación de manera que el niño también adquiere conocimiento a través de la observación de las acciones de otros, tal como lo propone la teoría del Aprendizaje Cognitivo Social de Albert Bandura.

Ayudar al desarrollo emocional de nuestros hijos, significa prepararlos para el presente y para el futuro, implica ayudarles a desarrollar, entre otros: la conciencia emocional, la regulación de sus emociones (controlar las negativas y generarse emociones positivas), la autoestima y autonomía emocional, el sentido de la responsabilidad, la tolerancia a la frustración, la aceptación de los límites y los fracasos, etc. (Bisquerra, 2011)

Es indispensable que los padres de familia se interesen para contribuir en el desarrollo socioemocional de los niños y logren comprender las emociones por las que pasan en las distintas situaciones para que actúen de una manera asertiva.

La educación socioemocional en preescolar

La educación socioemocional tiene el propósito del reconocimiento de las emociones propias y de los demás, así como la gestión asertiva de las respuestas a partir de una adecuada autorregulación, lo que favorece las relaciones sociales e interpersonales, además de la colaboración con otros. De tal manera que es indispensable por ello fue que se implementó en el plan y programa, aprendizajes

esperados 2017, para fortalecer estas áreas de desarrollo personal y social para contribuir en su logro de metas, establecimiento de relaciones, seguridad en sí mismos y desarrollarse en la sociedad. La SEP menciona que la educación socioemocional:

Es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permitan comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidados hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética. (SEP, 2017. p.162).

De acuerdo con lo revisado en los distintos cursos de educación socioemocional no solo es para el alumno, sino que los docentes debemos aprender a regular nuestras emociones, porque les transmitimos las emociones a los alumnos, en general si suelen ser negativas puede que el ambiente de trabajo decaiga, de tal manera que es importante que nos autorregulemos y así crear un clima de confianza y seguridad para los alumnos.

Y como docentes debemos reconocer la importancia de la educación emocional, de tal manera durante nuestra formación nos han brindado distintas estrategias para favorecer el desarrollo socioemocional, con la finalidad de que los alumnos aprendan a identificar y expresar sus emociones debido a que estas siempre están presentes en la vida diaria.

Sin embargo no solo nos corresponde a los docentes esta tarea tan fundamental, como sabemos la familia es el primer agente de socialización del niño desde que nace. Los bebés aún no saben de qué manera comunicarse o expresar lo que sienten de tal manera que balbucean, sonríen o lloran, conforme van creciendo van adquiriendo las actitudes y comportamientos a través de la imitación.

Principales desafíos de la educación socioemocional dentro del contexto escolar

Es preciso tomar en cuenta los desafíos a los que nos enfrentamos como docentes al abarcar el tema de la educación socioemocional, por ende se destacan aquí tres retos de la educación socioemocional: la necesidad de apoyo de los padres de familia, el diseño de materiales didácticos apropiados, la formación de profesores y el diseño de estrategias de evaluación adecuadas.

1. Sin el apoyo de los padres, la educación socioemocional tiene pocas posibilidades de éxito. Lo que se enseña en la escuela debe estar de acuerdo con lo que los niños viven en casa.

2. Lo que se requiere son actividades de aprendizaje experiencial que fomenten la interacción con los demás y la conciencia del propio yo.

3. La formación del profesorado es el aspecto en el que la escuela tiene mayor control y responsabilidad directa. Se deben hacer grandes esfuerzos en esta dirección por las siguientes razones:

- Los profesores han sido siempre un factor importante en la educación socioemocional de sus alumnos, pero en general no lo han hecho de manera sistemática y planificada. Puesto que por primera vez se establece un programa curricular para la educación socioemocional, es imprescindible que los profesores lo conozcan y se apropien de él para que comprendan su racionalidad pedagógica, los niveles de logro y cada una de las actividades propuestas, así como para que conduzcan éstas adecuadamente e incluso puedan diseñar actividades apropiadas al contexto específico de sus alumnos.
- La gestión de las emociones requiere una planificación cuidadosa, además de la preparación de protocolos de contingencia en caso de que surjan problemas que requieran una intervención del profesor. Tocar el mundo emocional es delicado y es preciso que el maestro conozca los alcances y

límites del programa y sepa canalizar a aquellos alumnos con problemas que requieran de una intervención más especializada (García y Gómez, 2021).

En esta ocasión se han canalizado tres alumnos porque muestran inseguridad, no reaccionan de manera asertiva a las distintas situaciones que se le llegan a presentar, además de no autorregularse, se observa el compromiso de los padres al asistir a Centro de Atención Psicopedagógica de Educación Preescolar (CAPEP), sin embargo en casa no se sigue trabajando y no se aprecian avances en el comportamiento de los alumnos.

Como maestros debemos ser conscientes de que al igual que la familia somos modelos de actitudes y comportamientos, de modo que es primordial desarrollar con frecuencia nuestro propio mundo emocional. De tal manera que al propiciar la educación socioemocional de los alumnos, tendremos la oportunidad de educarse a nosotros mismos.

Las emociones

Las competencias socioemocionales

Es indispensable desarrollar las competencias socioemocionales para que las personas logren vivir en sociedad y evitar situaciones graves que se pueden evadir si se comienza a estimular desde edades tempranas, de acuerdo con Bisquerra (2011):

La educación emocional es una respuesta a las necesidades sociales que no están suficientemente atendidas en el curriculum académico ordinario. Entre estas necesidades están la presencia de ansiedad, estrés, depresión, violencia, consumo de drogas, suicidios, comportamientos de riesgo, etc. Todo ello es, en gran medida, consecuencia del analfabetismo emocional.

Bisquerra y colaboradores (Bisquerra y Pérez, 2007; Bisquerra y Mateo, 2019) proponen un modelo competencial, en el cual definen las competencias

emocionales como el conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades, actitudes, valores y comportamientos necesarios para tomar conciencia, comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos emocionales.

Como se habían mencionado con anterioridad las competencias que se buscan desarrollar son: autoconocimiento, autorregulación, empatía, colaboración y la toma de decisiones, las cuales se deben de favorecer en edades tempranas y emplearlas a lo largo de nuestra vida porque contribuirán en nuestro desarrollo.

Se propone en los trabajos de Bisquerra y Pérez Escoda (2007), Bisquerra (2009), y Bisquerra y Mateo (2019), un modelo de competencias emocionales estructurado en cinco bloques o dimensiones, que incluyen las siguientes competencias:

- **Conciencia emocional.** Implica conocer las propias emociones y las emociones de los demás. Esto se consigue a través de la percepción del propio cuerpo, de la gesticulación facial y del comportamiento, así como del de las personas que nos rodean.
- **Regulación emocional.** Significa dar una respuesta apropiada a las emociones que experimentamos. Consiste en establecer un equilibrio entre la expresión y la supresión emocional. Son componentes importantes de esta dimensión la tolerancia a la frustración, la regulación de la ira, la capacidad para retrasar gratificaciones inmediatas en favor de otras de largo plazo, pero de orden superior; las habilidades de afrontamiento en situaciones de riesgo.
- **Autonomía emocional.** Es la capacidad de no verse seriamente afectado por los estímulos del entorno social y ambiental. Es un equilibrio entre la interdependencia emocional positiva, el apego y la desvinculación. Precisa cultivar una sensibilidad emocional sin vulnerarse emocionalmente. Esto requiere de una sana autoestima, de autoconocimiento, autoconfianza, percepción de autoeficacia, automotivación y responsabilidad.
- **Competencias socioemocionales.** Constituyen un conjunto de competencias que facilitan las relaciones interpersonales y sociales,

sabiendo que las emociones, en general, se viven en la interacción social. Esta dimensión incluye habilidades como la empatía y la colaboración, que abren la puerta a actitudes prosociales y se sitúan en las antípodas de la violencia, las actitudes racistas, xenófobas o machistas que tantos problemas sociales ocasionan.

- **Competencias para la vida y el bienestar.** Son un conjunto de habilidades, actitudes y valores que promueven un comportamiento positivo al interior de la familia, en el trabajo, como miembros de una sociedad y para el uso del tiempo libre u ocio, todo lo que contribuye a la construcción del bienestar subjetivo personal y social. El bienestar emocional es lo más parecido a la felicidad, entendida como la experiencia de emociones positivas de forma recurrente, e incluso ante situaciones adversas.

Por ello se busca que en las actividades diseñadas para el plan de acción se favorezcan estas competencias en los alumnos porque potenciamos su proceso de aprendizaje en particular al relacionarse con sus compañeros, resolver conflictos al colaborar, y la autorregulación de sus emociones.

Estrategias de aprendizaje

Para lograr que el alumno comprenda y aprenda es necesario que en las actividades que se apliquen dentro y fuera del aula se vean inmersas estrategias que aporten un aprendizaje significativo en los estudiantes. Por ello Cañizales, J (2004) menciona que “una estrategia es un plan que permite guiar las acciones para lograr los objetivos propuestos”.

Estas estrategias están presentes en el proceso de aprendizaje de los alumnos, es decir, implica que ellos se involucren, interactúen y adquieran las habilidades que la actividad plantea, con dicha interacción los alumnos comprenden las formas de participación y con ello toman sus propias decisiones al elegir sus estrategias para la obtención de nuevos aprendizajes.

El hecho de que se utilicen para el proceso de aprendizaje de los alumnos, implica que ellos se involucren para que tomen sus decisiones al elegir sus propias estrategias para obtener nuevos aprendizajes, en este caso se habla de las estrategias de aprendizaje, de tal manera que Ortiz, L. et al (2007) mencionan que:

Las estrategias de aprendizaje son conceptualizadas como procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo (p. 4).

Por otro lado, Díaz Barriga & Hernández (2010; como se citó en Alvarado, 2016) hacen mención de que “cuando 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”, refiriéndose a que el docente es quien toma un papel fundamental para que los alumnos aprendan.

Sin embargo, es importante retomar porque son fundamentales las estrategias de aprendizaje en esta investigación, el autor Esteban-Albert & Zapata-Ros (2016) hace referencia a las estrategias implicadas en el aprendizaje tienen una connotación finalista e intencional, que tiene un plan de acción ante una tarea que requiere una actividad cognitiva que implica aprender. Esto quiere decir que el aprendiz es quien posee una serie de técnicas, habilidades y destrezas para aplicarlas en función de las tareas a realizar.

De tal manera que se trabajaran las estrategias de aprendizaje las cuales buscan que el alumno aprenda a aprender para un mejor resultado en su aprendizaje.

El juego

El juego es una de las estrategias más utilizadas en la educación preescolar con la finalidad de que los alumnos logren potenciar su aprendizaje. Por ello el juego

constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces (UNICEF, 2018).

Además por medio del juego, el niño progresivamente aprende a compartir, a desarrollar conceptos de cooperación y de trabajo común; también aprende a protegerse a sí mismo y defender sus derechos (Montero y Monge, 2001).

El docente juega un papel fundamental porque hace uso del juego, desea que se dé el aprendizaje social, es decir que los alumnos tengan la oportunidad de obtener experiencias sociales y emocionales mientras juegan.

Uno de los ejes de la metodología Montessori es el aprendizaje a través del juego. Esto es debido a beneficios como el aumento de las conexiones de neuronas (sinapsis), la mejora de la percepción sensorial (vista, oído, tacto), la motivación para aprender, la liberación y gestión de emociones y sentimientos, la socialización e interacción, la estimulación mental y la mejora de la coordinación psicomotora. Además, en todo juego hay un propósito de aprendizaje (Dattari, 2017).

Piaget vincula los diversos tipos de juegos a los cambios que sufren las capacidades cognitivas del niño a lo largo de la vida. El juego tiene funciones diferentes dependiendo de las estructuras de conocimiento del niño (Linaza, 2013).

Tomando como referencia a Bravo & Navarro (2010, pp. 116-121), Piaget considera que el juego y el desarrollo están relacionados. Los cambios que se van consolidando con la edad en el desarrollo mental, social, comunicativo y motriz del niño, determinan y modifican el tipo de juego que realiza, distinguiendo entre los distintos tipos de juegos, los siguientes:

Juegos simbólicos: juego predominante a partir de los 2 años, cuando el niño tiene acceso al lenguaje y a la capacidad simbólica. El juego simbólico se

caracteriza por la creatividad, la fantasía, la ficción y la imaginación. Lo importante es lo que las acciones y los objetos representan. Primero aparecen los juegos de imitación, que consisten en hacer “como si” durmiera, comiera, etc., y pronto incluirá objetos. A partir de los 4 años, el juego simbólico evoluciona, los niños adquieren un mayor orden secuencial y un mayor interés por la realidad, apareciendo los juegos de escenificación. Estos juegos se realizarán también en grupo, iniciando el simbolismo colectivo, los juegos de socialización, en donde los niños asumen papeles, es decir, los juegos de roles.

Juegos de reglas: El juego simbólico colectivo da paso al juego de reglas, predominante entre los 7 y 11 años. Es un juego social en el que el grupo establece unas reglas, cuyo incumplimiento implica una sanción. Piaget distingue entre las reglas transmitidas, que son las ya establecidas en juegos que se han ido transmitiendo de generación en generación. (Arija, N. 2021. p. 15)

De acuerdo con Piaget (1952) 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, de tal manera que los juegos pasan de ser individuales a colectivos.

Juego cooperativo: Este tipo de juego contribuye a socializar con quienes los rodea, de manera que logren trabajar en equipo para lograr un fin en común.

Anteriormente se ha indicado que el juego en sí desarrolla multitud de capacidades, pero si hablamos del juego cooperativo, se puede ver que las capacidades relacionadas con las habilidades sociales se fomentan aún más. Con estos tipos de juegos se avivan muchos valores como es el compañerismo, la solidaridad, la empatía, el respeto hacia los iguales, la comunicación, la resolución de conflictos, la autoestima y confianza en uno mismo, etc. En general, el juego cooperativo enseña a trabajar en equipo y a luchar por un objetivo común (Zarza, M. 2021, p.17)

Es por ello que para el logro de los objetivos planteados en este plan de acción opté por utilizar el juego como estrategia, la autora Fabela, C. (2021) menciona que:

El juego como estrategia de aprendizaje recupera la condición lúdica del mismo, con el fin de que los niños a través de este puedan adquirir y reforzar aprendizajes para la vida, de manera especial en la edad preescolar, justamente ahí es donde radica su importancia (p.3).

Incluso en un trabajo de grado realizado por los estudiantes del Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Universidad del Tolima, titulado como: El juego como estrategia de aprendizaje de los niños y las niñas en el aula de preescolar, manifiestan que para el 50% de los docentes el juego en el aula permite que los niños sean protagonistas de su proceso de enseñanza y aprendizaje, mientras que el 33% considera que el juego hace más didáctica la clase dado que es de fácil acceso el aprendizaje para los niños, así mismo el 17% manifiesta que a través del juego se aprende mejor (Medina, M. 2015).

El juego motiva a los alumnos a aprender y además de que este es considerado como una actividad propia de la infancia.

La expresión corporal

Mediante la expresión corporal los alumnos pueden expresar sus emociones ante diversas situaciones además de que les ayuda a generar confianza en ellos y desenvolverse dentro de la sociedad.

Según el libro Expresión Corporal y Educación (Ruano y Sánchez, 2009, p.32) la expresión corporal tiene muchos beneficios. Este libro en concreto los diferencia en tres ámbitos:

- Cognitivo; conocimiento de uno mismo, creatividad, saber leer los gestos de los demás, imaginación, conocimiento de las partes del cuerpo, conocer las propias limitaciones y pensar en lo que se hace.
- Equilibrio Personal; seguridad en sí mismo, confianza, autoestima, bienestar personal, equilibrio, espontaneidad, tranquilidad, ser más auténtico, desinhibición, ser más felices, tranquilidad, liberar tensiones, sentirse libre para opinar, autonomía, perder vergüenza, aprender a apreciar su cuerpo y transformaciones internas y profundas.
- Relación e Inserción social; reafirmación social, darse a conocer, relacionarse con los demás, comunicación libre, aceptar mejor a los demás, formar parte del grupo, mejora las habilidades sociales, desarrollo de la amistad, entendimiento del otro, cooperación, crea vínculos afectivos y genera buenas relaciones con el profesor.

De tal manera que se puede decir que las habilidades socioemocionales se ven favorecidas haciendo uso de la expresión corporal, y con ello los alumnos logran expresar sus emociones e identificar las de otras personas.

Según Guillén (2010), la Expresión Corporal favorece la construcción de la identidad personal, constituyendo uno de los aspectos fundamentales de la comunicación y expresión. Por esto, es un lenguaje común a todas las personas, es una forma de comunicación y comprensión entre todos los seres humanos, esto se debe a que desde que el ser humano nace se comunica a través del cuerpo mediante los gestos y movimientos.

Asimismo se ve cómo es que la expresión corporal está presente desde que somos bebés, la utilizamos como un medio de comunicación no verbal y se hace uso del cuerpo para expresar nuestras necesidades y/o emociones.

Relación entre los conceptos

Es importante identificar la relación entre los conceptos de **juego, educación socioemocional y expresión corporal** y la manera en la que se complementan

para llevar cabo nuestro propósito. Asimismo existen distintos juegos en los que se aborda la expresión corporal, tales como:

Los juegos expresivos

A través de los juegos expresivos el alumnado desarrollará el conocimiento de su propio cuerpo ya que se hace uso del lenguaje corporal como medio para expresar emociones, sentimientos y pensamientos de una forma lúdica. Todo esto se realizará a través del lenguaje expresivo “manera que los niños expresan sus necesidades, deseos y sentimientos a otros con la comunicación tanto no verbal como verbal” (Morales, 2021).

Chazín (2007) menciona que “Los juegos del movimiento expresivo le invitan a salirse de sí mismo, a proyectar una perspectiva amplia de su imaginación” (p.17). De tal manera que los juegos permiten que los niños salgan de sí mismos para orientarse en el plano imaginativo.

Por tanto, se puede decir que la expresión corporal es la capacidad para la expresión y comunicación de las emociones a través de los movimientos del propio cuerpo y de la relación con el entorno y el resto de personas, dando lugar así, al lenguaje corporal. Y complementando con los tipos de juego se puede desarrollar o potenciar las habilidades socioemocionales.

Evaluación

La evaluación está presente en la labor docente para registrar el progreso de los alumnos, asimismo Gómez, F (s.f.) menciona que:

La evaluación se constituye en un indicador que posibilita determinar la efectividad y el grado de avance de los procesos de enseñanza, aprendizaje y formación de los estudiantes, a la vez que le permite al docente valorar su propia labor y reflexionar en torno a ella para reorientarla y corregirla, de manera que contribuya, significativamente, a mejorar los procesos de enseñanza en el aula para promover un mejor aprendizaje (Gómez, F. s.f.)

De acuerdo con el autor es un proceso que nos ayuda a los docentes para realizar ajustes e implementar nuevas estrategias, esta acción se realiza mediante la observación o con instrumentos como escalas estimativas, diario de la educadora, rubricas para valorar el desempeño de los alumnos en las actividades realizadas.

En la educación preescolar la evaluación juega un papel fundamental y de acuerdo con la nueva escuela mexicana se propone llevar a cabo una evaluación formativa en la que se ponga en práctica el *timing pedagógico*, es decir, en la que los alumnos expresen sus reflexiones sobre su aprendizaje, por ello Rosales (2000) menciona que el objetivo de esta evaluación es:

Lograr un progresivo perfeccionamiento de docentes y estudiantes, no sólo desde lo profesional sino también desde lo personal, y por consiguiente, del resto de los componentes y funciones del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas funciones son: el desarrollo social y emocional de los estudiantes; la adquisición de conocimientos; la utilización y renovación metodológica de materiales educativos por parte de docentes y estudiantes; de cooperación dentro y fuera del aula; de autodesarrollo o autonomía para el perfeccionamiento personal (Rosales, 2000).

Cabe resaltar la importancia que tiene el uso de herramientas de evaluación y que los alumnos reflexionen sobre su aprendizaje y el docente sobre su práctica para hacer una valoración y modificar aquello que resulte necesario.

Escalas estimativas

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es observar la manera en la que se involucran en las actividades, las estrategias que utilizan para resolver ciertas situaciones y con ello registrar los resultados obtenidos. Por ello se hace hincapié en utilizar herramientas de evaluación adecuadas y permitan evaluar los aspectos que se quieren lograr con las actividades aplicadas.

En la educación preescolar se evalúa el desempeño de los estudiantes que tienen respecto al proceso de desarrollo de aprendizaje que se está presente en las actividades propuestas, la escala estimativa se define como:

La escala estimativa o de apreciación es un instrumento que se encuentra dentro de las técnicas de observación que permite evaluar productos, procesos o procedimientos realizados por el estudiantado, determinando la calidad, satisfacción o frecuencia según cada indicador o característica a evaluar. Es una metodología mixta que integra criterios cualitativos y cuantitativos con los cuales será medido el comportamiento, habilidad, conocimiento o actitud de cada estudiante (Drago, 2017; SEP, 2020; Tobón, 2017).

De acuerdo a la definición se puede deducir que es un instrumento viable para la evaluación en la educación preescolar, porque podemos plasmar los criterios a evaluar para poder graficar los resultados y observar aquello que hace falta fortalecer en los estudiantes con nuevas propuestas de trabajo. Por ello Zuñiga y Arellano (2024) mencionan que:

El uso de la escala estimativa como propuesta para evaluar los logros y desempeños del estudiantado en la formación dual ayuda para proponer nuevas metodologías docentes en las que la o el estudiante es considerada(o) como el centro del proceso de aprendizaje (p. 66).

Como docentes tenemos que realizar la evaluación para fortalecer el proceso de aprendizaje de los alumnos con respecto al propósito u objetivos establecidos y por ello estamos en constante implementación de nuevas estrategias para ver el progreso de los estudiantes (ANEXO 3).

Videograbación

La videograbación es un instrumento que contribuye a observar aquellos aspectos que nosotros no notamos de nuestros alumnos, y permite reflexionar sobre nuestra intervención, por ello García, J. (2021) nos dice que:

El uso de material videograbado, dentro de un marco adecuado de trabajo, permite la observación de los distintos fenómenos áulicos, su profundización y su socialización (p.196).

Las videograbaciones permiten analizar fenómenos que ocurren en el salón de clases de acuerdo al autor García, J. (2021) tienen diferentes usos, entre ellos:

- Se usa para la observación y el análisis de situaciones en el aprendizaje por parte de profesores en formación
- El uso de videograbaciones permite generar consciencia de las distintas formas de abordar un concepto o situaciones en un salón de clases, así como de los posibles resultados que éstas pueden tener.
- El uso de videograbaciones propias fomenta el desarrollo de la autorreflexión crítico-descriptiva, por ser la que presenta una mayor inmersión, resonancia, autenticidad y motivación, fomentando el reconocimiento y el saber del propio hacer docente, la identificación de elementos débiles o la disonancia entre la práctica realizada y lo que se cree haber realizado (García, J. 2021)

De tal manera que contribuirán a la mejora de nuestra práctica y a evaluar el desempeño de los alumnos, en la literatura sobre educación preescolar, se encontraron investigaciones centradas en el uso de las videograbaciones para facilitar el registro de los resultados de las evaluaciones observacionales (Bates, 2013; Vera y Castilleja-Trejo, 2016)

Dicho registro de los resultados implica describir el comportamiento de los estudiantes, haciendo visibles las acciones y expresiones que dan cuenta de sus aprendizajes, y evitando suposiciones que entorpezcan el análisis de información, tanto como su interpretación y la toma de decisiones (Bredekamp, 2017).

Es fundamental hacer uso de esta herramienta para evaluar y observar la manera en la que los alumnos se apropian del tema revisado en las actividades realizadas (ANEXO 3).

2.7 Marco metodológico

2.7.1 Investigación-acción

La investigación-acción es vista como una indagación práctica realizada por el profesorado, de forma colaborativa, con la finalidad de mejorar su práctica educativa a través de ciclos de acción y reflexión.

De acuerdo con Kemmis (1992), la estrategia de la investigación-acción presenta las siguientes características o rasgos más distintivos:

- Es participativa, pues los investigadores trabajan con el propósito de mejorar sus propias prácticas.
- Involucra un proceso sistemático de aprendizaje, que se orienta a la praxis.
- Comienza con pequeños ciclos de investigación (planificación, acción, observación y reflexión) que se van ampliando hacia problemas mayores. Del mismo modo, es iniciada por grupos pequeños de colaboradores para luego expandirse a grupos mayores gradualmente.
- La investigación sigue una línea introspectiva; es una especie de espiral que se desarrolla por ciclos cumpliendo las etapas de planificación, acción, observación y reflexión.
- Es de naturaleza colaborativa, pues se realiza en grupos.
- Busca crear comunidades científicas o académicas autocríticas, las cuales colaboran y participan en todas las etapas del proceso investigativo.
- Busca aproximar el objeto de la investigación y colaborar para el logro de los cambios sociales prácticos deseados.

- El proceso investigativo implica el registro, recopilación y análisis de los juicios propios, al igual que las reacciones e impresiones sobre las situaciones. Para esto requiere la redacción de un diario personal en el cual se exponen las reflexiones del investigador.

Llevar a cabo esta investigación-acción permite reflexionar sobre las actividades diseñadas en el plan de acción que contribuirá en atender la problemática detectada, como mencionan es un ciclo que nos ayuda a analizar y desarrollar un pensamiento crítico.

Ciclo reflexivo de Smyth

El proceso reflexivo tiene un papel fundamental porque permite autoevaluar nuestra práctica para generar cambios positivos, permitiéndonos darnos cuenta de las áreas de oportunidad que podemos favorecer para atender las diversas situaciones y desafíos que se presentan al estar frente grupo. Para realizarlo se hace uso del diario, de acuerdo con Acero «el diario de campo es el instrumento que favorece la reflexión sobre la praxis, llevando a la toma de decisiones acerca del proceso de evolución y la relectura de los referentes, acciones estas, normales en un docente investigador, agente mediador entre la teoría y la práctica educativa» (sf. p.14).

Por ende en el diario se hace uso de este ciclo reflexivo de Smyth en donde están presentes las cuatro fases o etapas: a) descripción, b) explicación, c) confrontación y d) reconstrucción.

Figura 2



Fases del Ciclo reflexivo de Smyth (1991)

En la figura 2, se presentan las fases antes mencionadas para que el docente sea capaz de auto-reflexionar, a continuación se menciona de que trata cada una de ellas:

a).-Describir. ¿Qué es lo que hago?, ¿Qué he hecho?

En esta fase se presentan relatos sobre sus creencias, los acontecimientos e incidentes críticos de su enseñanza, las decisiones que toma, sus dudas, en fin, una narración de las situaciones vividas y sus percepciones en el proceso enseñanza y aprendizaje y los problemas enfrentados.

b).- Explicar.- ¿Qué principios inspira mi enseñanza?, ¿Qué significa esto?, ¿Cuál es el sentido de mi enseñanza?

Se refiere a un examen/análisis de la cuestión o problema desde múltiples perspectivas, se supone que existen teorías que subyacen en la práctica de los maestros cuando las usan ello significan las razones que justifican sus acciones.

c).- Confrontar.- ¿Cuáles son las causas?, ¿Cuáles son las causas de actuar de este modo?

Se trata de un examen/análisis de los supuestos y teorías relacionados con el tema o problema, a través de cuestionamientos cómo: ¿Qué dice mi práctica sobre mis teorías, creencias, valores sobre la enseñanza?, ¿De dónde vienen estas ideas?, ¿Qué tipo de práctica social expresan estas ideas?

d).- Reconstruir.- ¿Cómo se podría cambiar? ¿Cómo podría hacer las cosas de otro modo?, ¿Cómo debo hacer las cosas de manera diferente?

Esta fase es un examen de las alternativas y puntos de vista de las acciones futuras en relación con el problema o situación analizada. Es el momento de aprovechar el proceso de reflexión para entender que las situaciones de enseñanza pueden cambiar (Vázquez, F. 2016, p.61-62)

Con lo anterior se puede decir que en la práctica docente estamos en constante reflexión, para ello es importante hacer uso de estas fases para lograr

hacer un análisis eficaz. En cada una de ellas se plasma lo que acontece día con día, la participación de los alumnos, la forma de intervenir del docente, los aspectos que contribuyen a conseguir o no los objetivos determinados y hacer propuestas de mejora.

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

3.1 Análisis del Plan de Acción

De acuerdo al trabajo realizado durante las jornadas de práctica es fundamental tener un espacio de reflexión en relación al desarrollo que tuve en la práctica docente, tomando en cuenta la **pertinencia y consistencia** de la aplicación del plan de acción propuesto de acuerdo a las necesidades y/o problemática identificada en el Segundo Año Grupo “A”.

3.2 Enfoque curricular

En la educación básica surgió una nueva reforma en la que implica el cambio aun nuevo programa, por ello en este apartado se hará un análisis de la Nueva Escuela Mexicana y Aprendizajes Clave.

ASPECTOS	NUEVA ESCUELA MEXICANA (2022)	APRENDIZAJES CLAVE (2017)
Enfoque y principios pedagógicos	<p>La comunidad como núcleo de los procesos educativos.</p> <p>Objetivo: “promover el aprendizaje de excelencia, inclusivo, pluricultural, colaborativo y equitativo”.</p> <p>Educación para la democracia; se aprenden valores, saberes, conocimientos y habilidades para ejercer su ciudadanía de manera crítica, activa y solidaria.</p>	<p>Planteamiento educativo basado en el humanismo. Pone al estudiante y su aprendizaje en el centro del proceso educativo.</p> <p>Currículo flexible en cada escuela. La pedagogía debe contribuir a la construcción de una comunidad de aprendizaje.</p> <p>Trabajo colaborativo, basado en preguntas, problemas y proyectos.</p> <p>Competencias: conocimientos, habilidades, actitudes y valores;</p>

	<p>Metodologías diferenciadas según el campo formativo: AB Proyectos, AB en Indagación desde STEM, AB en Problemas, Aprendizaje por Servicio.</p> <p>Hay interacción de diferentes saberes desde un horizonte plural y una perspectiva interdisciplinaria.</p> <p>Autonomía curricular y profesional del magisterio para interpretar el currículo y adecuar los programas a su realidad cotidiana.</p>	<p>Fortalecer las habilidades socioemocionales.</p> <p>Ir más allá de las pruebas para evaluar. Los errores son oportunidades de aprendizaje.</p> <p>Sistema educativo incluyente y de calidad; Atender la promoción de las mujeres en STEM. Crear ciudadanos que participen en la vida social, económica y política.</p> <p>El alumno requiere que haya concordancia de propósitos entre la escuela y la casa; Incluir los pilares de la educación del siglo XXI.</p>
<p>Perfil de egreso</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Reconocen que son ciudadanos que pueden ejercer su derecho a una vida digna. -Viven, reconocen y valoran la diversidad. -Reconocen que mujeres y hombres son personas que gozan de los mismos derechos. -Valoran sus potencialidades cognitivas, físicas y afectivas. -Desarrollan una forma de pensar propia que emplean para analizar su realidad. 	<ul style="list-style-type: none"> -Utiliza su lengua materna, lengua indígena, español e inglés para comunicarse con confianza y eficacia -Fortalece su pensamiento matemático, plantea y resuelve problemas, modela y analiza situaciones. -Explora y comprende el mundo natural y social. Realiza análisis y experimentos. -Desarrolla el pensamiento crítico y resuelve problemas

	<p>-Se perciben a sí mismos como parte de la naturaleza y el medio ambiente.</p> <p>-Interpretan fenómenos, hechos y situaciones históricas, culturales, naturales y sociales con fundamentos científicos y saberes comunitarios.</p> <p>-Interactúan en procesos de diálogo con respeto y aprecio a la diversidad.</p> <p>-Intercambian ideas, cosmovisiones y perspectivas para establecer acuerdos y respetar las ideas propias y las de los demás.</p> <p>-Desarrollan el pensamiento crítico que le permita valorar los conocimientos y saberes de las ciencias y humanidades, reconociendo la importancia de la historia y la cultura</p>	<p>con creatividad. Se apoya en organizadores gráficos</p> <p>-Posee autoconocimiento y regula sus emociones. Asume responsabilidad sobre su bienestar y el de los otros.</p> <p>-Asume su identidad, favorece la interculturalidad y respeta la legalidad; Se identifica como mexicano. Reconoce la diversidad, y tiene conciencia del papel de México en el mundo...</p> <p>-Cuida su cuerpo y evita conductas de riesgo</p> <p>-Emplea sus habilidades digitales de manera pertinente</p> <p>-Aprecia el arte y la cultura. Experimenta, analiza y aprecia distintas manifestaciones artísticas.</p>
Organización	<p>6 fases:</p> <p>Fase 1 (Educación Inicial), Fase 2 (Educación Preescolar), Fase 3 (1º y 2º grado de Primaria) Fase 4 (3º y 4º de primaria), Fase 5 (5º y 6º de primaria) y; Fase 6 (1º, 2º y 3º de secundaria).</p>	<p>4 etapas: Las etapas corresponden a estadios del desarrollo infantil y juvenil.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Educación inicial y Preescolar (1º) 2. Preescolar (2º-3º) y Primaria (1º-2º) 3. Primaria (3º-6º) 4. Secundaria (3 grados)

Campos formativos	4 campos formativos: -Lenguajes -Saberes y Pensamiento Científico. -Ética, Naturaleza y Sociedades. -De lo Humano y lo Comunitario.	3 campos de formación + 2 áreas: -Lenguaje y comunicación. -Pensamiento matemático. -Exploración y comprensión del mundo natural. - Áreas de desarrollo personal y social (Artes, Educación socioemocional, Educación física) -Ámbitos de autonomía curricular(Ampliar sus horizontes y potenciarlos conocimientos adquiridos)
Transversalidad	7 ejes articuladores al centro de los procesos educativos a la comunidad-territorio: <ul style="list-style-type: none"> • Inclusión • Pensamiento crítico • Interculturalidad crítica • Igualdad de género • Vida Saludable • Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura • Artes y experiencias estéticas 	Promueve la interdisciplina en cada campo formativo y asignatura, en concordancia con los perfiles de egreso.
Evaluación	Evaluación formativa <i>Timing pedagógico</i>	Evaluación formativa

Ahora bien, es preciso destacar que ahora que conocemos ambos programas retomemos los campos formativos y contenidos del plan 2022 que tengan énfasis a la situación del grupo entre ellos:

- Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.
- Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.
- Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.
- La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad.

Y también tomando en cuenta los ejes articuladores los que se favorecerán en este proyecto son: *inclusión, pensamiento crítico y vida saludable*. Se ven presentes en las distintas actividades por que fomentan la colaboración, sobre todo la parte emocional porque incluye las relaciones positivas y empatía, la capacidad para manejar las emociones e identificar lo que las situaciones que las provocan.

3.3 Descripción y análisis detallado de las actividades

En mi plan de acción propongo a trabajar la metodología de aprendizaje basado en problemas que se conforma de seis fases y cada una cuenta con actividades teniendo un total de 13, las cuales se aplicaron entre febrero y marzo del 2024, de acuerdo con las necesidades de mi Grupo me enfocare en tres campos formativos, utilizando los siguientes procesos de desarrollo de aprendizaje que se muestran en la tabla 4.

Tabla 4

Descripción de las actividades

Campo formativo	Procesos de desarrollo de aprendizaje	Actividades
------------------------	----------------------------------------------	--------------------

<p>Lenguajes</p>	<p>Manifiesta oralmente y de manera clara, necesidades, emociones, gustos, preferencias e ideas que construye en la convivencia diaria, y se da a entender apoyándose de distintos lenguajes</p> <p>Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.</p>	<p>Fase I: presentemos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué son las emociones? <p>Fase II: recolectemos</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un mimo? • Caras y gestos • Museo de las emociones
<p>Ética sociedad y valores</p>	<p>Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz.</p>	<p>Fase III: formulemos el problema</p> <ul style="list-style-type: none"> • El botiquín de las emociones y adivina la emoción • Busca las emociones
<p>De lo humano y lo comunitario</p>	<p>Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan.</p> <p>Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.</p>	<p>Fase IV: organicemos la experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mi disfraz de mimo <p>Fase V: vivamos la experiencia</p> <ul style="list-style-type: none"> • El mimo y sus emociones • La música y las emociones

		<ul style="list-style-type: none"> • Explosión de emociones y sus expresiones <p>Fase VI: análisis y resultados</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¡No te sueltes! • Una sombra, una emoción • Feria de las emociones.
--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

El diseño de las actividades fue en relación a atender la necesidad que predomina en el grupo de segundo año, considerando la expresión corporal y el juego simbólico, de reglas, cooperativo, de circuito y motriz permitiéndoles a los niños aprender y expresar de manera divertida y creativa sus emociones e ir fortaleciendo otras habilidades socioemocionales para generar un ambiente adecuado de aprendizaje favoreciendo el trabajo en equipo, en binas y de manera grupal e individual.

3.4 Mi experiencia docente en relación a la aplicación del juego como estrategia para el desarrollo socioemocional por medio de la expresión corporal en los niños de segundo año.

A continuación se describirán las actividades que causaron mayor impacto en los alumnos y que contribuyeron al el logro de los propósitos establecidos. Para un mejor entendimiento es necesario comprender el significado de las siglas:

- **DF:** *Docente en formación*
- **T:** *Todos*

Planeación “Reconozco y expreso mis emociones jugando” (ANEXO 4)

Fase I. Presentemos

Actividad: ¿Qué son las emociones?

Fecha de aplicación: 19 / 02 / 24

Campo formativo:

- De lo humano y lo comunitario
- Lenguajes
- Ética, naturaleza y sociedades

Contenido:

- Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.
- Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.
- La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad.

Procesos de desarrollo de aprendizaje:

- Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan.
- Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.
- Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz.

Organización: Grupal e individual

Recursos:

- Títeres

- Teatro
- Hojas

Se les cuestiono a los alumnos sobre que emociones conocían y ellos mencionaron que la tristeza, miedo, enojo y alegría, posteriormente les comenté que el día de hoy les leería un cuento llamado “Algo dentro de mí” con ayuda del teatro y de títeres (ANEXO 5) y les indique las reglas antes de comenzar:

1. Escuchar con atención
2. Guardar silencio
3. Permanecer en orden

Conforme a esto los alumnos fueron sugiriendo otras reglas como: “no debemos de gritar, de correr, ni llorar, ni morder, no pelear, estar bien sentados”

Posteriormente les mencione que cuando se abriera el telón quería decir que iniciaba el cuento, entonces abrí el telón y me percaté de que estaban atentos.

DF: Este cuento se llama “Algo dentro de mí”. Para que los alumnos comprendieran la expresión corporal de las emociones cada acción se leyó expresando dicha emoción.

“Algo dentro de mí hace aún muy grande cuando como helado y juego con mis amigos y eso se llama felicidad

Algo dentro de mí se hace muy pequeño cuando mis papás me regañan o cuando se van al trabajo eso se llama tristeza

Algo dentro de mí se siente muy caliente cuando mi hermano me quita los juguetes, eso se llama enojo, pero hablando con él ya podemos estar bien

Algo dentro de mí se siente muy muy frío cuando es de noche y veo a la ventana, eso se llama miedo

Todo eso está dentro de mí son mis sentimientos”

El alumno 1 a media lectura comenzó a platicar pero después les mencione que se cerraba el telón cuando se escuchara ruido y esto sirvió para que hubiera una escucha activa, además de que los alumnos estaban atentos y no estaban

jugando con sus compañeros, al contrario les decían hay que poner atención.
Cuando se terminó el cuento realice preguntas respecto al cuento:

DF: ¿Qué le hacía sentir feliz?

T: estar con sus amigos y comer helado.

DF: ¿Qué le hace sentir tristeza?

T: cuando sus papas la regañan

DF: ¿Y cuándo sus papás se van a dónde?

T: cuando se van a trabajar.

DF: ¿Qué le hace sentir enojo?

T: cuando le quitan sus juguetes.

DF: ¿Cómo solucionan esta situación?

T: hablando.

DF: ¿Qué le causa miedo?

T: cuando esta oscuro.

DF: ¿Por dónde ve que esta oscuro?

T: ¡Por la ventana! Gritaron al mismo tiempo.

Finalmente se les pidió que hicieran un dibujo del cuento (ANEXO 6) y hubo quienes dibujaron las emociones o algo que les hacía sentir alguna de las emociones vistas en el cuento, por ejemplo la Alumna 16 dibujo las cuatro emociones (ANEXO 6) y me acerque a ella para preguntarle lo siguiente:

DF: ¿Qué le causaba miedo a la niña?

Alumna 16: Cuando está sola

DF: ¿Qué le causaba enojo a la niña?

Alumna 16: Cuando le quitan los juguetes

DF: ¿Qué le causaba tristeza a la niña?

Alumna 16: Que la regañen sus papás

DF: ¿Qué le causaba felicidad a la niña?

Alumna 16: Me siento feliz cuando trabajo.

Observe que la alumna en su dibujo colocó los 4 colores y dibujó el rostro de acuerdo a la emoción. Después fui al lugar de todos los alumnos para preguntar que habían dibujado y como se sentían.

- El alumno 7 hizo a sus compañeros y corazones, pero al preguntarle la emoción que sentía me dijo que está feliz y le pregunte:

DF: ¿Qué te hace feliz?

Alumno 7: Una flor maeta

- Por otro lado la alumna 17 se dibujó a ella durmiendo y menciono que dormir la hacía sentir feliz.
- La alumna 14 coloreo a la niña y a las emociones de acuerdo al color.
- El alumno 1 se dibujó de color amarillo expresando que él está feliz y la alumna 6 también se dibujó a ella feliz.
- En el caso de la alumna 4 se dibujó a ella y a sus amigas, porque eso le hace feliz.
- El alumno 12 realizó a la niña del cuento y al preguntarle cómo se sentía respondió que feliz porque sus papás lo dejan salir en su bici.
- El dibujo del alumno 8 me llamó la atención porque hizo un monito de color rojo y él me dijo que estaba enojado, por ello le pregunte:
DF: ¿Por qué estás enojado? Su respuesta fue porque sí.

Por último al usar el emocionometro (ANEXO 7) los alumnos pasaban y me decían la emoción que sintieron y por qué (el motivo que mencionaron en la mayoría fue diferente al que ya habían comentado), pero solo el alumno 8 no mencionaba la situación, solo se me quedaban viendo a lo cual yo les recordé lo que escuchamos en el cuento. Estas actividades tienen el propósito de conocer los conocimientos previos de los alumnos e introducirlos al tema de las emociones.

Considero que fue bueno marcar las reglas antes de la lectura para que los alumnos prestaran atención y comprendieran de qué trataba. Hice uso del teatro y títeres porque note que de esta manera les resulta más interesante incluso hay

quienes querían contar el cuento. Se vio que tuvo un impacto para los alumnos al comprender las emociones y ver como las interpretaba alguien más mediante la estrategia de la expresión corporal.

La evaluación forma parte del proceso del desarrollo del alumno porque permite identificar los logros y las necesidades, por ello utilice una escala estimativa. En el desarrollo de este instrumento se plasman los siguientes indicadores: (Logrado), (En proceso), (Requiere apoyo), los cuales ayudaron a detectar el desempeño de los alumnos en los tres aprendizajes esperados de los distintos campos formativos que se favorecieron en la actividad, y se obtuvieron los siguiente resultados:

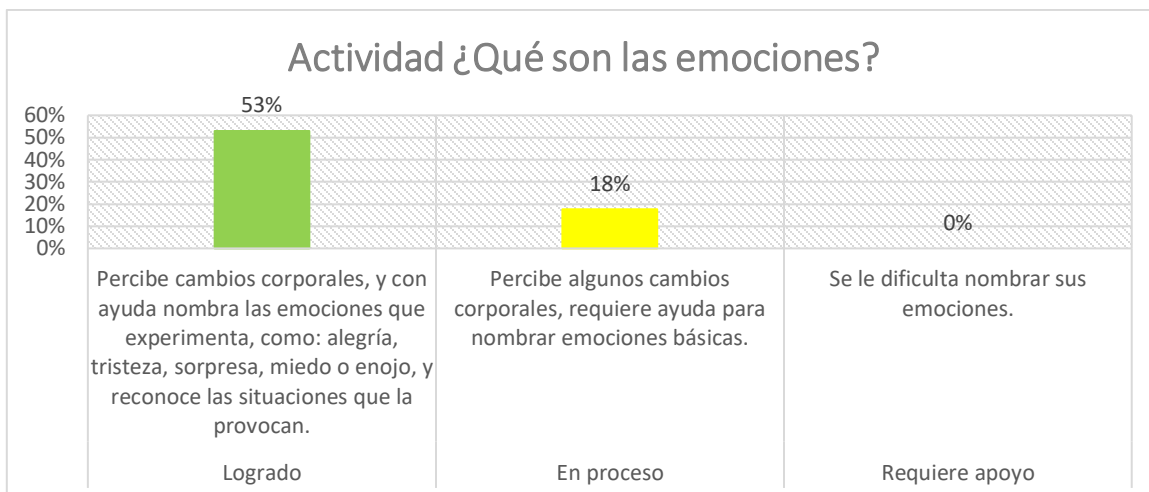
Escala estimativa 1

¿Qué son las emociones?			
Campo formativo: De lo humano y lo comunitario, Lenguajes, Ética, sociedad y valores			
Contenido:			
<ul style="list-style-type: none"> Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones. Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos. La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad. 			
	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
	Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las	Percibe algunos cambios corporales, requiere ayuda para nombrar emociones básicas.	Se le dificulta nombrar sus emociones.

	situaciones que la provocan.		
Alumnos:	9	3	0
	Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.	Hace uso de recursos personales para representar emociones.	Le resulta complicado representar sus emociones y experiencias mediante recursos gráficos y requiere de apoyo.
Alumnos:	12	0	0
	Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz	Propone algunos acuerdos para la convivencia pacífica para fortalecer la cultura de paz.	Le es difícil construir acuerdos para una convivencia pacífica en el hogar y la escuela para una cultura de paz.
Alumnos:	9	3	0

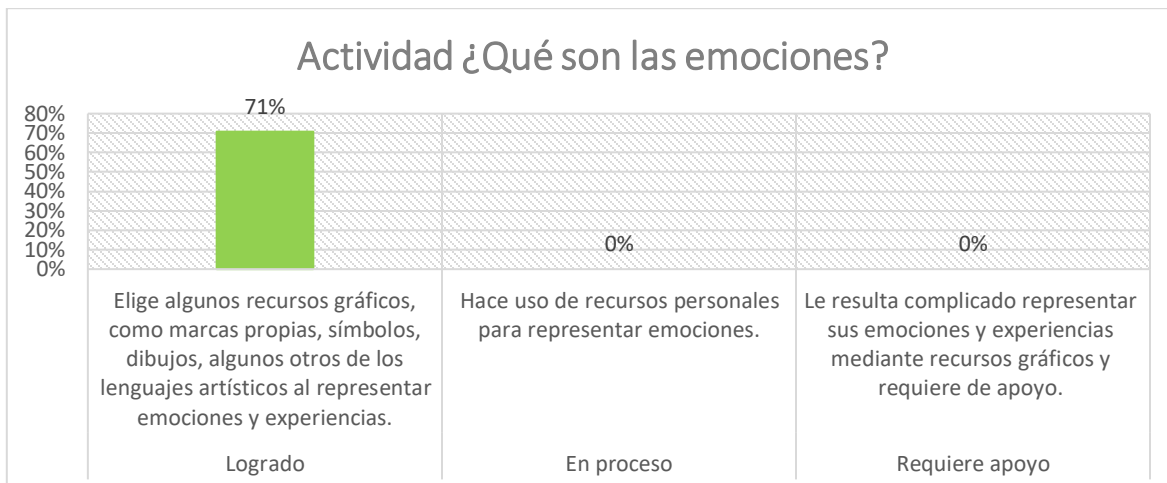
A partir del registro en la escala estimativa fue pertinente plasmar los resultados en una gráfica:

GRÁFICA 5. Actividad ¿Qué son las emociones? De lo humano y lo comunitario



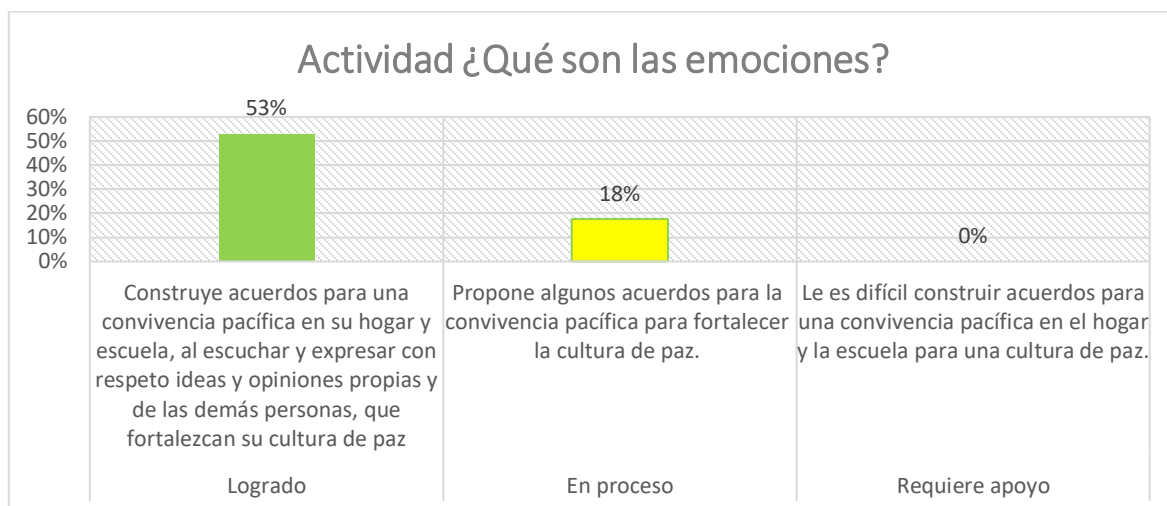
Respecto a este proceso de desarrollo de aprendizaje “Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan” el 53% reconoció las emociones que sienten en ciertas situaciones, mientras que el 18 % nombra sus emociones, pero le resulta difícil identificar que lo desencadena.

GRÁFICA 6. Actividad ¿Qué son las emociones? Lenguajes



De acuerdo con el proceso de desarrollo de aprendizaje “Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencia” el 71% de los alumnos mediante sus dibujos representaron las emociones vistas en el cuento y les asignaron un color, además se vio presente una comprensión lectora.

GRÁFICA 7. Actividad ¿Qué son las emociones? Ética, naturaleza y sociedades



En el proceso de desarrollo de aprendizaje “Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz” se obtuvo que el 53% de los alumnos mencionan y/o proponen acuerdos para poder desarrollar las actividades en este caso la lectura de un cuento, lo cual permite que exista un ambiente de aprendizaje adecuado, por otro lado el 18% de los alumnos participan muy poco en establecer acuerdos o replican lo que mencionan sus compañeros.

Es importante que los niños desde pequeños reconozcan sus emociones porque las nombran pero no identifiquen por que las sintieron y en ocasiones no se sienten seguros de expresarlas o comunicarlas. Por ello la UNICEF (s. f.) menciona que las emociones son la manera natural en la que los seres humanos reaccionamos a lo que ocurre a nuestro alrededor. Todos y todas tenemos emociones, es importante no reprimirlas ni sentirnos avergonzados y avergonzadas por ellas.

A la mayoría de las personas nos cuesta expresarnos con palabras cuando nos preguntan sobre nuestros sentimientos y emociones, ¿Por qué estás llorando? ¿A qué tienes miedo? ¿Eres feliz? Si nosotros como adultos

tenemos dificultades para exteriorizar aquello que sentimos, hemos de tener presente que los sentimientos y emociones son indispensables en la vida cotidiana de los más pequeños, y forman parte de su proceso educativo (Adam et al., 2003).

Con esta actividad se me presentó el reto de proponer actividades que les ayuden a los alumnos reconocer que situaciones los hace sentir alguna de estas emociones porque me di cuenta que a algunos alumnos les resultó difícil mencionar en la actividad del emocionometro.

Fase II. Recolectemos

Actividad: ¿Qué es un mimo?

Fecha de aplicación: 20/ 02 /24

Campo formativo:

- Lenguajes
- De lo humano y lo comunitario

Contenido:

- Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.
- Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.
- La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad.

Procesos de desarrollo de aprendizaje:

- Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.

- Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.
- Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz.

Organización: Grupal

Recursos:

- Video
- Dibujo mimo y payaso
- Vestimenta del mimo y payaso
- Lupas
- Rostro mimo
- **Tipo de juego:** Juego de reglas

Se inició retroalimentando a los alumnos sobre lo visto el día de ayer y se les cuestionó ¿Recuerdas que emociones vimos?

T: tristeza, miedo, enojo y alegría o felicidad.

Al escuchar sus respuestas decidí hacer otra pregunta referente al tema que veríamos hoy:

DF: ¿Saben que es un mimo?

Alumna 5: son personas que no ven

Alumno 1: no

Mientras que los demás no respondieron y se quedaron pensando sobre qué contestar, entonces les hice otra pregunta detonadora:

DF: ¿Cómo están maquillados?

Alumno 12: de color rosa

Alumno 1: con maquillaje

Alumno 5: con pintura

DF: ¿saben que es un payaso?

T: ¡sí!

Pero la alumna 6 menciona que a ella no le gustaban porque le daban miedo, y empezaron a decir los demás compañeros a mí sí me gustan porque están en las fiestas. Luego les hice otra pregunta:

DF: ¿Ustedes creen que serán iguales que los mimos?

Todos se quedaron pensando y solo el alumno 1 dijo “no”.

Después de sus respuestas se les proyectó un video, donde antes de verlo se acordaron las reglas para verlo:

1. escuchar con atención
2. guardar silencio
3. permanecer en orden

Conforme a esto los alumnos fueron sugiriendo otras reglas como: “no debemos de gritar, de correr, ni llorar, ni morder, no pelear, estar bien sentados”. A pesar de que traía descargado el video no cargaba debido a problemas con el equipo, traté de solucionar la situación pero no funcionaba, entonces opté por continuar con mostrarles los dibujos del mimo y del payaso (ANEXO 8).

DF: ¿Son iguales?

Alumnos: ¡No!

Alumna 6: Porque el payaso es de colores y el mimo usa blanco y negro

DF: ¡Muy bien chicos!

En ese momento cargó el video y nuevamente se recordaron las reglas ya establecidas con anterioridad, los alumnos estuvieron atentos al video y al terminar se les cuestionó lo siguiente:

DF: ¿De qué color usan la ropa los mimos?

Alumna 6: Blanca y negra

DF: ¿Con que colores se maquillan?

Todos: Con blanco y negro

Alumno 12: Y con poquito rojo maestra.

DF: ¿Cómo podemos imitar a un conejo?

La alumna 6 fue la primera en hacer una demostración usando solo su cuerpo para interpretarlo sin emitir ningún sonido.

DF: ¿Cómo podemos actuar que estamos dormidos? Rápidamente el alumno 9 lo hizo sin dificultad alguna.

DF: ¿Cómo le haríamos si estuviéramos enojados, tristes, felices o con miedo?

Los alumnos lo expresaron de distintas maneras después les comencé a explicar el juego de “pequeños detectives” **el cuál es un juego de reglas se ubica en esta clasificación porque se orienta en plantearles reglas sencillas y entendibles para los alumnos y así lograr realizar las acciones de manera pacífica, las reglas permiten guiar al alumno para que comprendan que se debe de hacer y que no se debe de hacer, y se ve presente la participación de los alumnos, la búsqueda de solucionar conflictos y mencionar como se puede resolver determinada situación.**

Apenas estaba mencionando las instrucciones y el alumno 6 y la alumna 4 comenzaron a buscar antes de decirles hacer la cuenta del 1 al 3, entonces se les llamó la atención y la maestra titular les dijo: “la maestra aún no ha dicho la palabra mágica” entonces comenzamos nuevamente a escuchar las reglas y les mencione que solo debían de tomar un objeto, para reafirmar que comprendieron les pregunte:

DF: ¿cuántos objetos vamos a agarrar? todos respondieron “uno”.

DF: ¡Muy bien! Y los vamos a pegar en estos (señalé las imágenes del mimo y el payaso)

DF: Oigan, hasta que yo diga la palabra mágica van a comenzar, no se van a empujar, no van a correr por todo el salón y van a buscar en orden.

Alumno 7: vamos a caminar lento y la alumna 5 hizo una demostración enseguida de ello le pedí que tomara asiento y también al alumno 1 porque estaba ansioso por ya realizar la actividad.

DF: Hasta que estén todos sentaditos vamos a comenzar.

Alumno 7: Y no vamos a jugar

DF: Así es, no vamos a jugar sino esperan a que mencione la palabra mágica. Los alumnos esperaron y estuvieron atentos.

DF: Pueden comenzar a buscar en 3, 2, 1 ¡vamos! los alumnos comprendieron pero el alumno 6 nuevamente agarró muchos y los demás alumnos se mostraron inconformes porque no todos habían logrado tomar un objeto, el alumno 6 al ver que estaban molestos decidió repartir con sus compañeros que no encontraron los objetos y le mencione al alumno recuerda que solo era un objeto. Conforme las encontraban armaron los dos personajes, no hubo discusión ni peleas al pegar las cosas y con esto se dieron cuenta de que no era lo mismo, porque el payaso es de colores y el mimo de blanco y negro.

De acuerdo a lo anterior se les dio el rostro de un mimo para que dibujaran la emoción que estaban sintiendo (ANEXO 9) y pasaba a sus lugares y el alumno 7 observó las características del mimo y uso los colores correspondientes, la mayoría lo pinto de colores y solo el alumno 8 de rojo (representando la emoción de enojado) pase a sus lugares para preguntar que emoción sintieron:

- Los alumnos 5, 8 y 9 mencionaron que enojados, y claramente el rostro del mimo que dibujaron lo expresaba.
- 8 alumnos dibujaron la emoción de felicidad porque así se sentían, pero la alumna 17 y los alumnos 7 y 11 expresaron por qué se sentían así:

Alumno 7: feliz porque buscamos objetos.

Alumna 17: estoy feliz porque mi tita me cuida.

Alumno 18: me siento feliz cuando escucho la tuba. El alumno ha mostrado interés por los instrumentos musicales en especial por la tuba y es una actividad que le agrada.

- Dos alumnos lo dibujaron triste, y en esta ocasión el alumno 1 me comentó porque sintió esa emoción y fue porque sus compañeros no le ayudaron a recoger su bote colores.

Al terminar les pedí que se sentarán en su lugar y les pregunte ¿les gustaría disfrazarse de mimos? Y los alumnos respondieron que no, con esta respuesta lo que hice fue mencionarles que a mí sí me gustaría porque puedo actuar como si estuviera dentro de una caja o actuar como una bailarina, a algunos alumnos les llamó la atención y comenzaron a hacer lo de la caja. Después les pregunté ¿Qué les pareció la actividad de los detectives? Los alumnos comentaron que les gustó pero que algunos no había encontrado objetos porque tomaban más de uno.

Fuimos al recreo y al llegar les puse un poco de yoga para que se autorregularan y entonces les mencione lo siguiente:

DF: Tenemos un invitado especial, ¡es bluey! (previamente se acomodó el salón, se colocaron tapetes y se proyectó la sesión de yoga con bluey). Los alumnos siguieron los pasos y a pesar de que demostraban dificultad en algunos lo intentaban realizar y funciono con los alumnos se mostraron más tranquilos (ANEXO 10).

Esta actividad introdujo a los alumnos en conocer las diferencias entre el mimo y el payaso, y con esto trabajar lo de los mimos porque ellos actuarían como mimo expresando las diferentes emociones y además de que mediante el juego de reglas los alumnos aprenden y comprende que hay que en los juegos hay normas, de manera que lo ayudara para desarrollar habilidades socioemocionales favoreciendo el trabajo en equipo y resolución de conflictos, con ello promueve el seguimiento de reglas.

De acuerdo a los resultados vistos durante la aplicación de esta actividad, es preciso que se vean reflejados en una escala estimativa, teniendo en cuenta tres indicadores:

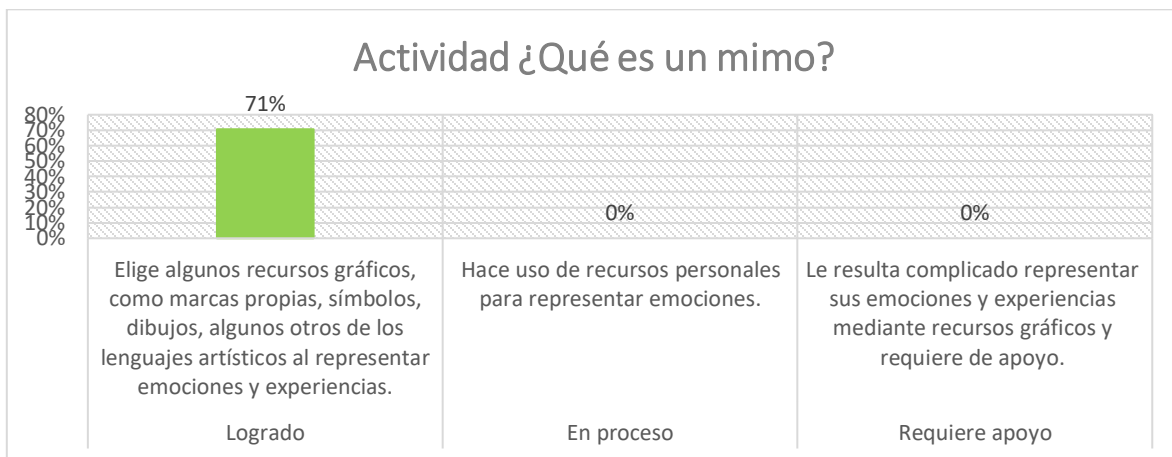
Escala estimativa 2

¿Qué es un mimo?			
Campo formativo: De lo humano y lo comunitario, Lenguajes, Ética, sociedad y valores			
Contenido:			
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos. • Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad. • La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad. 			
	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
	Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.	Hace uso de recursos personales para representar emociones.	Le resulta complicado representar sus emociones y experiencias mediante recursos gráficos y requiere de apoyo.
Alumnos:	12	0	0
	Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos	Colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes.	Se le dificulta colaborar con sus compañeros en

	comunes en juegos y actividades.		actividades y/o juegos.
Alumnos:	11	1	0
	Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz	Propone algunos acuerdos para la convivencia pacífica para fortalecer la cultura de paz.	Le es difícil construir acuerdos para una convivencia pacífica en el hogar y la escuela para una cultura de paz.
Alumnos:	13	0	0

A partir de la evaluación realizada podemos apreciar los resultados de aprendizaje en la gráfica 8, 9 y 10:

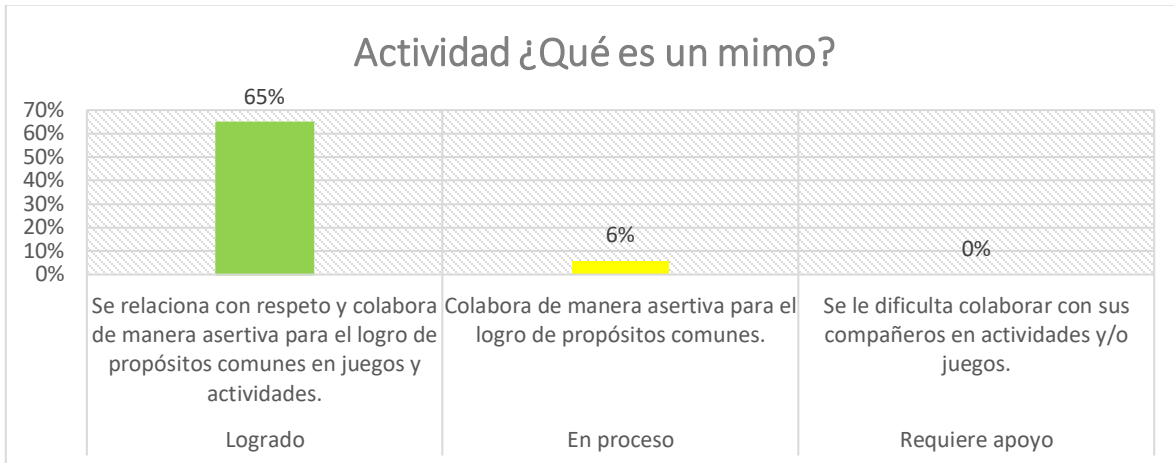
GRÁFICA 8. Actividad ¿Qué es un mimo? Lenguajes



El proceso de desarrollo de aprendizaje “Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias” se obtuvo que el 71% de los alumnos

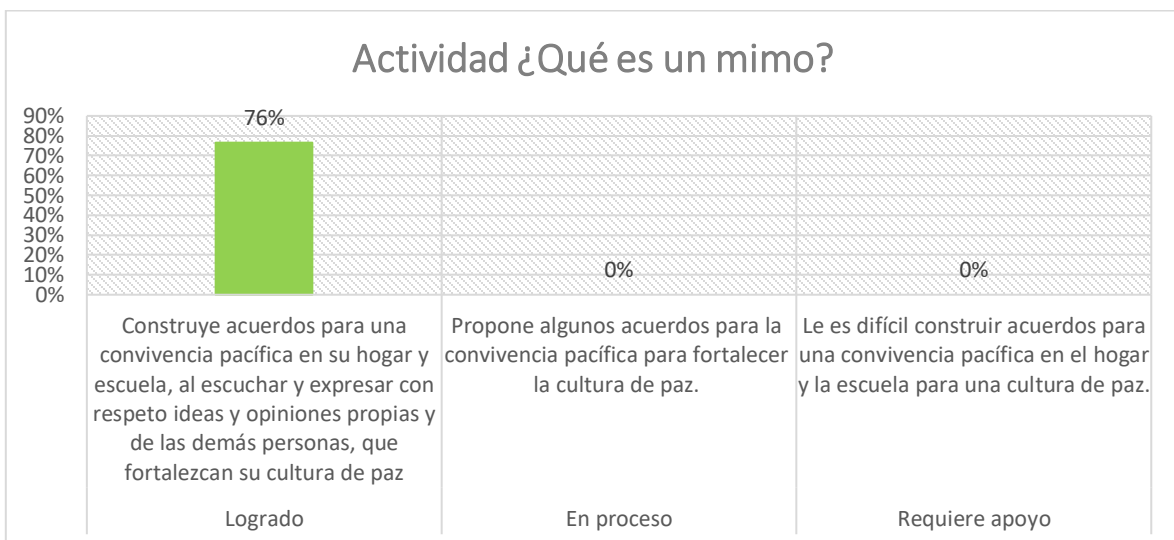
plasmaron su emoción mediante el lenguaje artístico del dibujo en el rostro del mimo.

GRÁFICA 9. Actividad ¿Qué es un mimo? De lo humano y lo comunitario



Con respecto al proceso de desarrollo de aprendizaje “Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades” el 65% de los alumnos siguieron las reglas del juego al encontrar los elementos del payaso y el mimo, mientras que el otro 6% mostró dificultad para relacionarse con sus compañeros y vio el juego como una competencia, sin tomar en cuenta que dejó a compañeros sin material.

GRÁFICA 10. Actividad ¿Qué es un mimo? Ética, naturaleza y sociedades



En el proceso de desarrollo de aprendizaje “Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz” el 76% mostró habilidad para proponer y/o construir acuerdos antes de comenzar el juego de “pequeños detectives”.

Es importante seguir fortaleciendo la escucha activa en los alumnos para que atiendan a las indicaciones y sigan las reglas que se les dan para el juego y con ello logren solucionar los conflictos que surgen en este.

Por medio del juego reglado permite que los alumnos autorregulen sus emociones, partiendo de que las conozcan, de que aprendan a expresarlas de manera y en el momento correcto, motivándose a sí mismo, reconociendo las emociones de los demás y estableciendo relaciones sociales (Zavala, J. 2020)

Por ello se seguirá implementando el juego en las actividades desarrolladas en el proyecto. De acuerdo con Zavala (2020) el juego reglado tiene una gran relevancia en la medida afectiva y emocional, permitiendo que los alumnos expresen lo que no les pareció del juego y como se sintieron, con ello puedan proponer alguna estrategia para resolver la situación.

Otro aspecto es que al ver el desinterés por el mimo y es parte fundamental del proyecto, propongo aplicar pequeñas actividades donde imitemos animales u objetos o jugar a las estatuas durante los siguientes días y ver si es factible aplicar la actividad de los mimos.

Actividad: Caras y gestos

Fecha de aplicación: 22 / 02 / 24

Campo formativo:

- Lenguajes
- De lo humano y lo comunitario

Contenido:

- Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.
- Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.

Procesos de desarrollo de aprendizaje:

- Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.
- Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.

Organización: Equipos e individual.

Recursos:

- Marco de fotos
- Fotos de los alumnos expresando las emociones
- Emociones de foami
- Pintura
- Pinceles
- Ojos, narices, bocas
- Cajas con rostro de mimos
- **Tipo de juego:** Cooperativo, simbólico y expresivo (expresión corporal)

Para esta actividad se realizó un aviso donde se les mencionó a los padres de familia que se tomarían fotos del rostro de los alumnos para una actividad del documento de titulación (ANEXO 11), y se obtuvo una respuesta favorable, todos autorizando la toma de evidencias fotográficas.

Se inició preguntando ¿qué emociones hemos estado viendo?

T: tristeza, felicidad, miedo y enojo.

DF: ¡Muy bien! Que creen el día de hoy usaremos nuestro rostro para expresar estas emociones y les fui preguntando:

DF: ¿Cómo harías tu cara si estuvieras enojado? Los alumnos hicieron la expresión, algunos también cruzaron los brazos.

DF: ¿Cómo harías tu cara si estuvieras triste? Todos realizaron la expresión aunque a pocos alumnos les daba pena y se les motivó a hacerlo todos juntos.

DF: ¿Cómo harías tu cara si estuvieras feliz? Para esta expresión no hubo dificultad.

DF: ¿Cómo harías tu cara cuando tienes miedo? Hubo variedad en la forma de representarla y en algunos casos mostraron confusión de cómo hacerla.

Posteriormente les mencione que les daría un espejo y les pedí que se observaran haciendo una cara enojada, triste, feliz y con miedo como si estuvieran tomándose una foto (ANEXO 12) se ve presente **el juego simbólico porque está representando o expresando una emoción a su manera, como sabemos este tipo de juego permite al niño recrear o representar lo que les rodea, además de que se favorece la expresión corporal y se pone en práctica el juego expresivo.** La alumna 1 y 2 les daba pena pero lo intentaban hacer, a pesar de ello los alumnos se mostraron muy interesados y observaban sus expresiones.

Después les pedí que pintaran su marco (ANEXO 13), pero que comenzaran hasta que todos tuvieran su bata y los materiales pero el alumno 3 y 4 comenzaron antes y se les llamó la atención entonces esperaron y les di la indicación de que ya podían empezar, la alumna 5 iba a las mesas e iba preguntando a sus compañeros ¿Me regalas de tu pintura? Y aceptaban,

Mientras estaban pintando les puse música y los iba llamando para tomarles una foto expresando una emoción (ANEXO 14). Dejaron secar su marco y después de ello pasamos a la actividad donde se hicieron 3 equipos de 3 integrantes y se les explicaron las reglas del juego:

- No pelear
- Respetar a los compañeros
- Prestar el material
- Escuchar con atención

Conforme se les repartió el material una caja con el rostro de un mimo en blanco y los elementos para formar las emociones entre ellos los ojos, boca y nariz. **Este juego de “arma el rostro del mimo” se clasifica en el cooperativo porque se trabajó en equipos para lograr armar las emociones del mimo,** (ANEXO 15). Para ello dibuje las emociones en el pizarrón, y las fui señalando para que ellos mencionaran la emoción que representaba y les sirvió de guía a los alumnos para armar los rostros.

Respecto al equipo 1 tuvo dificultades porque una de las integrantes quería hacer las cosas sola, me acerque con ellos y les comente entre todos pueden armarla y cada quien comenzó a buscar las partes del rostro, el alumno 1 comentaba “mira maestra mi compañera ya está trabajando con nosotros y nos deja ayudarle”.

El equipo 2, se notó buena comunicación entre ellos y se pusieron de acuerdo para buscar las piezas. Se escuchaba como dialogaban para decidir cuál emoción hacer, porque entre ellos se preguntaban:

Alumnos: “¿Y ahora cuál emoción hacemos? ¿Hacemos la cara triste o la enojada?”

En el equipo 3, el alumno 11 se molestó al trabajar con uno de sus compañeros, porque el solo quería hacer la emoción de enojado, pero después

observé que hicieron la emoción que su compañero quería y continuaron realizando las demás sin problema alguno.

Modifique la actividad debido a que la idea original de armar el rostro es que metieran sus brazos y sus otros compañeros les dieran indicaciones, pero así no se acomodaban bien los niños en las cajas, entonces ellos iban eligiendo que emoción formar. Y alumno 8 se puso la caja y metió sus brazos en los orificios y todos comenzaron a armar una emoción para hacer lo mismo que su compañero y les tomé una foto. Posteriormente continuamos con el emocionometro (ANEXO 16) se les fue llamando uno por uno y la mayoría de los mencionaba la emoción y la situación que la provocaba.

- Alumno 12: Feliz porque hoy mi mamá me trajo a la escuela.
- Alumna 14: Feliz porque mi hermano me cuida.
- Alumna 5: Triste porque me regañaron mis papás.
- Alumno 7: Feliz porque jugamos.
- Alumnos 8 y 11: Enojado porque sí.
- Alumna 6: Feliz, po que estaba con mis hermanos.
- Alumna 17: Feliz porque mi Tita me hace sopa cuando salgo del Kinder.
- Alumno 1: Feliz porque mi mamá me trajo a la escuela.
- Alumno 9: Feliz porque salí con mis amigos.

Los mismos dos niños que no expresaron porque se sentían enojados batallaron nuevamente y les comencé a dar ejemplos, pero no salían del porque sí. Esta actividad tuvo como propósito que los alumnos representaran las emociones con su rostro y su cuerpo, es decir usando la expresión corporal, y además favorecer el trabajo en equipo por medio del juego.

La creatividad de los alumnos me permitió potenciar la actividad, los materiales utilizados permitieron que comprendieran la expresión de emociones con su rostro. Aunque hubo algunas complicaciones en los equipos al armar el rostro del mimo.

Es fundamental realizar una valoración de la participación y/o desempeño de los alumnos en las actividades realizadas y observar si se favorecieron los procesos de desarrollo de aprendizaje, por ello se hizo uso de una escala estimativa que tiene como referencias 3 indicadores:

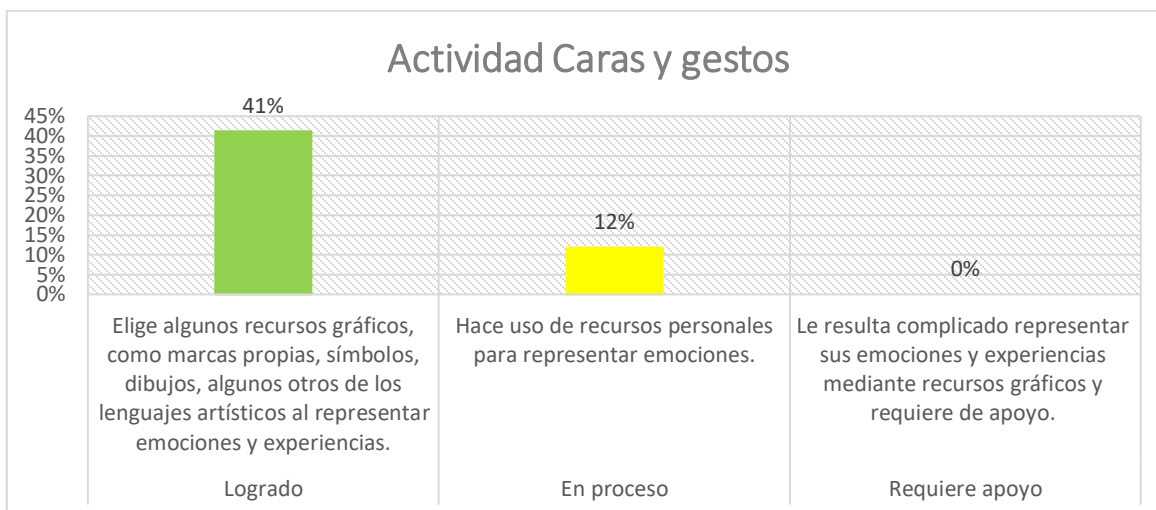
Escala estimativa 3

Caras y gestos			
Campo formativo: De lo humano y lo comunitario y Lenguajes			
Contenido:			
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos. • Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad. 			
	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
	Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.	Hace uso de recursos personales para representar emociones.	Le resulta complicado representar sus emociones y experiencias mediante recursos gráficos y requiere de apoyo.
Alumnos:	7	2	0
	Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.	Colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes.	Se le dificulta colaborar con sus compañeros en actividades y/o juegos.

Alumnos:	7	2	0
-----------------	---	---	---

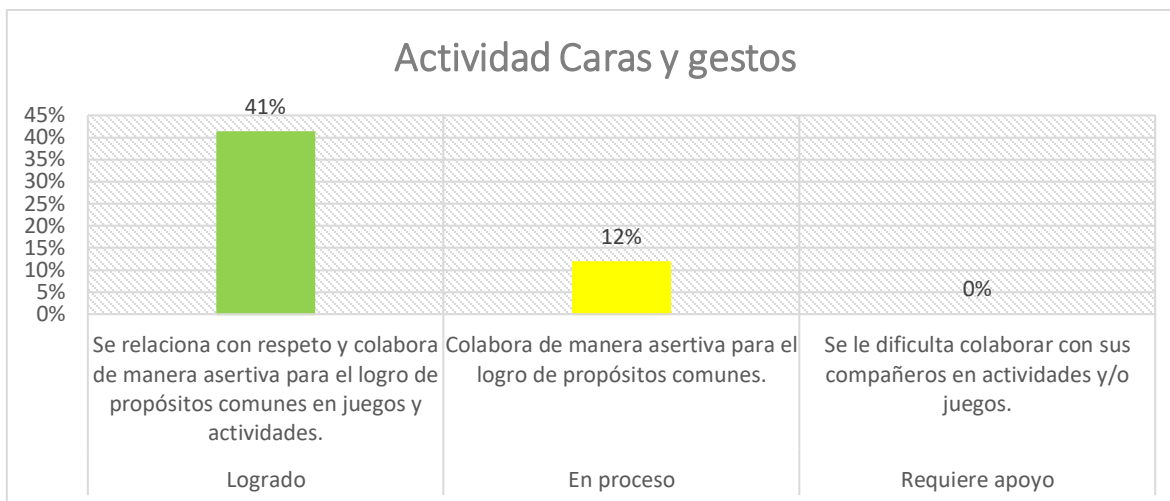
Ahora que tenemos los resultados es preciso plasmarlos en una gráfica, tal y como se muestra a continuación:

GRÁFICA 11. Actividad Caras y gestos Lenguajes



Respecto al proceso de desarrollo de aprendizaje “Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias” para el 41% de los alumnos les resultó sencillo expresar sus emociones mediante el lenguaje artístico de la expresión corporal, al 12% restante intentó realizar la expresión de la emoción pero le causaba pena.

GRÁFICA 12. Actividad Caras y gestos De lo humano y lo comunitario



En cuanto al proceso de desarrollo de aprendizaje “Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades” el 41% de los alumnos trabajo muy bien en equipo en el juego de armar el rostro del mimo y el 12% de ellos les costó acoplarse con sus compañeros, pero al final lograron resolver la situación.

En las siguientes actividades se seguirá fortaleciendo el trabajo en equipo en las diferentes actividades y juegos propuestos, para que aprendan a resolver los conflictos que surgen. Por ellos los juegos cooperativos traen consigo beneficios para seguir fortaleciendo las competencias socioemocionales:

Los juegos cooperativos se definen como aquellos en los que todos los jugadores del grupo aportan y reciben ayuda para conseguir metas comunes. Estos juegos tienen como finalidad la comunicación, la cohesión y la confianza entre los jugadores; les enseña a aceptarse, cooperar y compartir, fomentando las habilidades sociales (Osés, Duarte y Pinto, 2016).

Además de que es preciso que los alumnos sigan expresando sus emociones mediante el lenguaje corporal.

La expresión corporal está muy ligada a la educación emocional, más concretamente a las emociones. Cuando un ejercicio de expresión corporal

se aplica en una sesión lúdica, esta integra el cuerpo con la mente. Todos los movimientos, la postura, el tono muscular (si estamos tensos o relajados), la expresión facial... nos da una idea de los sentimientos, pensamientos, ideas o temores en los que está inmerso el sujeto (Bandrés, L. 2019).

De tal manera que permitió que los alumnos con el juego simbólico y expresivo hicieran uso de cuerpo y su rostro para representar las emociones.

Actividad: Museo de las emociones

Fecha de aplicación: 28 / 02 / 24

Campo formativo:

- Lenguajes
- De lo humano y lo comunitario

Contenido:

- Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.
- Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.
- Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.

Procesos de desarrollo de aprendizaje:

- Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.
- Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan.

- Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.

Organización: Equipos y parejas

Recursos:

- Imágenes de las emociones
- Pintura
- Aros
- Conos
- Pelotas
- Tubos de papel
- Imágenes de situaciones que provocan las distintas emociones
- **Tipo de juego:** Juego cooperativo y de reglas

Antes de comenzar la jornada la alumna 17 al entrar al salón me dijo “maestra adivina que estoy actuando”. La alumna estaba imitando tomar agua y al adivinar me dijo que ella estaba siendo un mimo.

Para esta actividad lleve las fotos de los alumnos con su marco y las pegue en un área visible (ANEXO 17), al llegar los alumnos les llamé la atención ver sus expresiones y las de sus compañeros primero se comenzó por preguntar a los alumnos lo siguiente:

DF: ¿Recuerdas que hicimos la clase pasada? Los alumnos mencionaron que armaron la cara del mimo y que se tomaron fotos de las emociones. Después les comencé a realizar las siguientes preguntas para saber que situaciones les provocan a ellos las distintas emociones.

DF: ¿Qué te hace feliz? Mencionaron que salir con sus amigos o cuando sus papás los llevan a la escuela.

DF: ¿Qué te hace sentir miedo? La mayoría de los alumnos respondieron que nada les daba miedo.

DF: ¿Qué te hace sentir enojo?

Alumno 12: cuando mi hermano no me quiere prestar un juguete.

DF: ¿Qué te hace sentir tristeza?

Alumno 12: cuando no me dejan salir.

Alumna 5: que mis papás me regañen.

Posteriormente les puse la canción “mis sentimientos” a los alumnos les gustó mucho al grado de que la pidieran 3 veces más, después los organicé por parejas y por medio del sorteo con papelitos se les asignó una emoción, el alumno 8 se molestó porque no le tocó la emoción de enojo pero se habló con él y terminó aceptando la que le tocó.

Se les dio la cartulina con la emoción (ANEXO 18), así como los pinceles y pintura de acuerdo a la emoción que se les asignó, además los fui llamando para que se pusieran su bata para no mancharse su uniforme. Mientras pintaban me pidieron que les pusiera la canción de “mis sentimientos” los alumnos trabajaron muy bien, cuando terminaron de pintar les di unas caritas que debían de pegar alrededor, en una ocasión el alumno 11 no quiso ayudar a su compañero a pegarlas y fui con él para decirle que debía ayudar a su compañero y continué ayudándole.

En el equipo de la tristeza las alumnas trabajaron muy bien y no hubo conflictos incluso se ponían de acuerdo para ver qué área pintaban, al igual que en el equipo del miedo y en el de felicidad no se presentó ninguna situación. Pero el equipo de felicidad terminó pronto y la alumna 6 quería ayudar a sus compañeras de la tristeza, pero ellas mencionaron que ellas podían. Entonces les pedí a la alumna 6 y al alumno 7 que me ayudaran a repartir las caritas y resistí a los equipos que fueran terminando de pintar.

Posteriormente a esto se hizo un juego dentro del salón llamado “¿Qué emoción siento?”, donde antes se les explicaron las **reglas del juego**:

1. Trabajar en equipo
2. Esperar tu turno

3. Cuidar el material

Conforme a esto, los alumnos dieron otras reglas a seguir como: no empujar, no morder, no pegar, etc. Al hacer los equipos (de 4 integrantes) el alumno 8 no quiso estar en el que lo había asignado.

Alumno 8: Mateta, no quiero estar en ese equipo.

DF: Mira solo es por esta ocasión, en el próximo juego tú eliges con quien estar ¿te parece?

Alumno 8: Si mateta.

Se puso un circuito donde debían de pasar los aros (ANEXO 19), tomar un tubo de papel poner una pelota y llevar hasta al final, hay alumnos que si comprendieron pero el alumno 8 no esperaba su turno, se les tuvo recordando varias veces que debía de esperar hasta que su compañero regresara y la chocara con él, por otro lado la alumna 17 participaba pero después venía conmigo y esto generaba distracción. **En este circuito se ve presente el juego cooperativo porque formaron equipos y entre ellos se apoyaban para que no se les olvidara que hacer o que no se les olvidara algún paso.** Al llegar al final del circuito los alumnos observaban la imagen y les explicaba la situación y ellos debían de decir que emoción sentían al respecto, las situaciones que se les presentaron fueron las siguientes:

- Felicidad: Comer un helado, jugar bajo la lluvia, pintar, estar con la familia e ir al parque.
- Tristeza: Cuando no te juntan en los juegos, te lastimas, cuando estas enfermo, se ríen de ti, se rompe tu juguete favorito y te regañan tus papás.
- Miedo: Miedo a la oscuridad, a los payasos, a las vacunas, a dormir solo y a las arañas.
- Enojo: Te quitan el celular o Tablet, no te compran lo que quieres y te quitan tus juguetes.

Esto si lo lograron con facilidad, solo que la de las vacunas lo colocaron en felicidad porque fueron valientes y es que con anterioridad hubo una campaña de vacunación en el jardín. Al finalizar la actividad se platicó con los alumnos sobre cómo se sintieron en el juego y comentaron que les había gustado, pero que había compañeros que no siguieron las reglas. Se habló con los alumnos porque a pesar de que identificaron sus emociones, en el juego ocurrieron distintas situaciones y se hizo un acuerdo entre todos porque querían volver a realizar una actividad como la del circuito.

Por último al usar el emocionometro (ANEXO 20) los alumnos pasaban y me decían la emoción que sintieron y el porqué. Con esta actividad ayudó a que los alumnos que no comunicaban las situaciones que les hacían sentir la emoción:

DF: ¿Cómo te sientes?

Alumno 8: Enojado

DF: ¿Por qué?

Alumno 8: es que en casa me quitan los juguetes.

Mientras que el alumno 11 comentó que sentía miedo.

DF: ¿Por qué?

Alumno 11: Es que me dan miedo los juegos.

Esta actividad contribuyo a que los alumnos conocieran que otras situaciones les generan las emociones de miedo, alegría, tristeza y enojo, además de fomentar el trabajo en equipo y seguimiento de reglas en el juego.

Durante esta intervención se ve presente un avance en la escucha activa, además de que alumnos que antes no trabajaban juntos porque se pegaban o se molestaban lograron trabajar muy bien en la actividad de pintar las emociones, pero al momento de realizar el circuito hubo alumnos que no esperaron su turno o no querían estar en el equipo que les tocó.

Es preciso retomar los instrumentos de evaluación, en este caso la escala estimativa para identificar como fue la participación de los alumnos en las actividades propuestas:

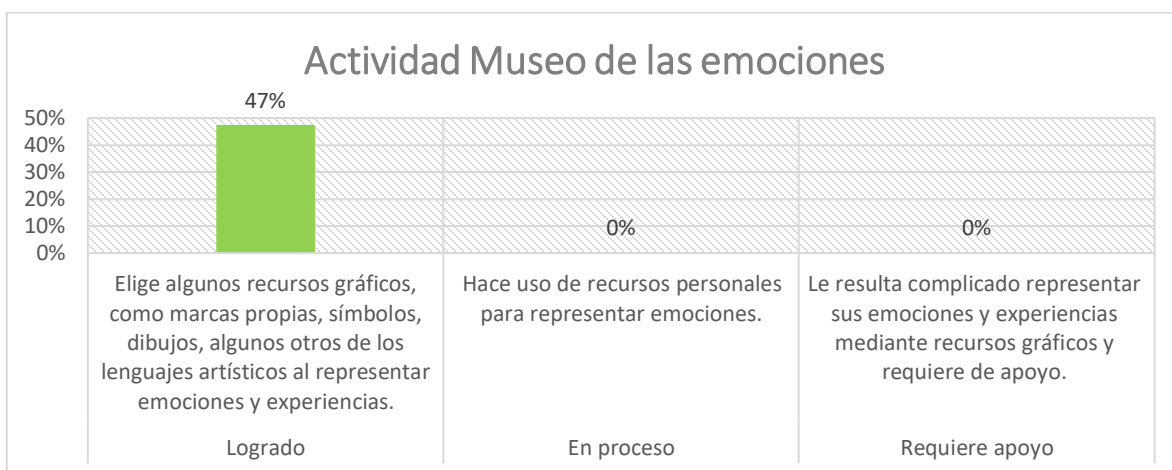
Escala estimativa 4

Museo de las emociones			
Campo formativo: De lo humano y lo comunitario y Lenguajes			
Contenido:			
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos. • Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad. • Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones. 			
	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
	Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.	Hace uso de recursos personales para representar emociones.	Le resulta complicado representar sus emociones y experiencias mediante recursos gráficos y requiere de apoyo.
Alumnos:	8	0	0
	Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.	Colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes.	Se le dificulta colaborar con sus compañeros en actividades y/o juegos.

Alumnos:	7	1	0
	Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan.	Percibe algunos cambios corporales, requiere ayuda para nombrar emociones básicas.	Se le dificulta nombrar sus emociones.
Alumnos:	8	0	0

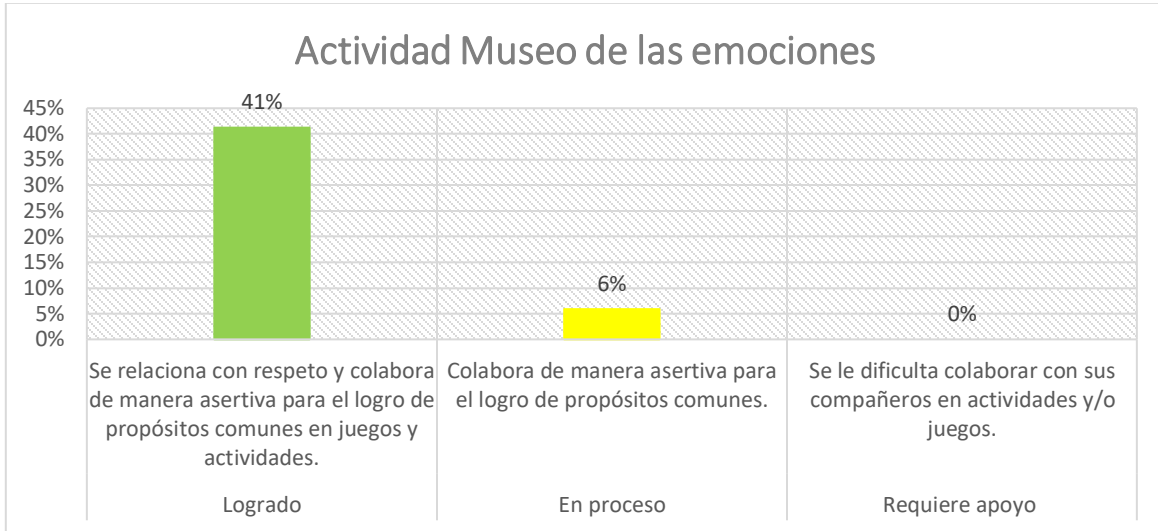
A continuación, se ven reflejados en una gráfica los resultados obtenidos de los procesos de desarrollo de aprendizaje abordados:

GRÁFICA 13. Actividad Museo de las emociones Lenguajes



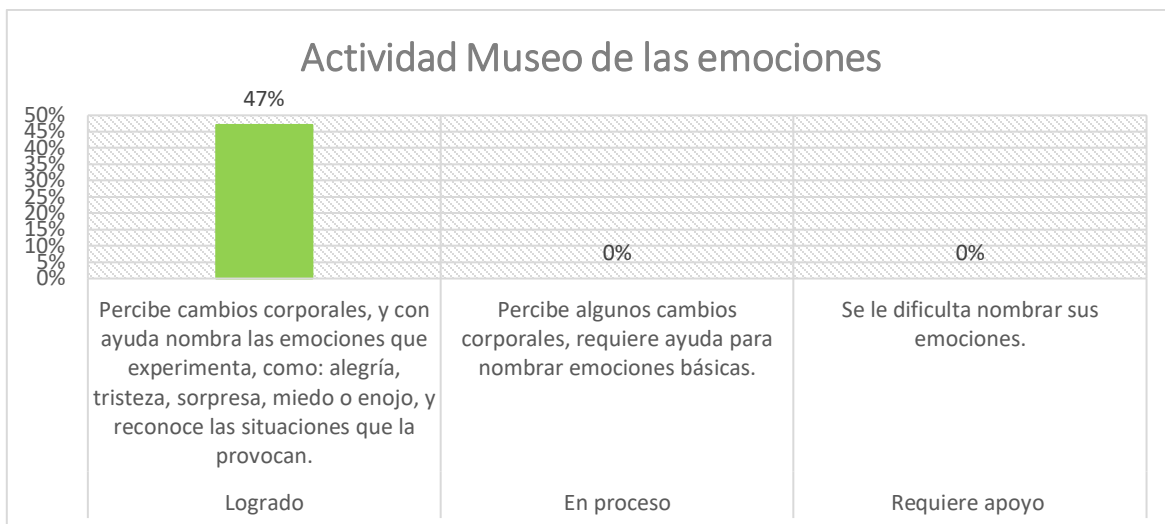
De acuerdo al proceso de desarrollo de aprendizaje “Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias” un 47% de los alumnos pintó en parejas la emoción que le tocó haciendo uso del lenguaje artístico de la pintura.

GRÁFICA 14. Actividad Museo de las emociones De lo humano y lo comunitario



En relación al proceso de desarrollo de aprendizaje “Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades” el 41% mostró disposición para trabajar con sus compañeros en parejas y en equipo, de manera que lograron terminar la consigna y el 6% de los alumnos mostró inconformidad ante el equipo que le tocó pero se llegó a un acuerdo y se logró que colaborara con el equipo.

GRÁFICA 15. Actividad Museo de las emociones De lo humano y lo comunitario



En cuanto al proceso de desarrollo de aprendizaje “Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan” el 41% de los alumnos menciona la emoción que sienten y la situación que la provoca, y al plantearle una situación ellos comentan que emoción les hace sentir.

Pero como se mencionó con anterioridad a los alumnos les llamó la atención y les interesó el circuito, de tal manera que pondré otro en las siguientes actividades para ver cómo evoluciona el trabajo en equipo con sus compañeros.

De acuerdo con Bantulá (2007), defiende la idea de jugar de manera cooperativa, puesto que el interés no reside en ganar o perder, sino en una participación que necesita que las personas pongan en común y reúnan sus diversos niveles de habilidades y destrezas motrices con el fin de conseguir una meta común.

Siempre se busca que los alumnos no lo vean como una competencia, sino como una actividad donde todos colaboran para lograr una meta.

Fase III. Formulemos el problema

Actividad: El botiquín de las emociones y adivina la emoción

Fecha de aplicación: 01 / 03 / 2024

Campo formativo:

- De lo humano y lo comunitario
- Lenguajes

Contenido:

- Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.
- Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.
- Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.

Procesos de desarrollo de aprendizaje:

- Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan.
- Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.
- Manifiesta oralmente y de manera clara, necesidades, emociones, gustos, preferencias e ideas que construye en la convivencia diaria, y se da a entender apoyándose de distintos lenguajes.

Organización: Equipos y grupal

Recursos:

- Botiquín de las emociones
 - Venda de los abrazos
 - Pelota anti-estrés
 - Spray quita miedos
 - Peluche apapachos
 - Tiritas curatodo
 - Cosquillas (plumas)
 - Botella de la calma

- Gasa recoge lagrimas
- Tarjetas para pedir ayuda, relajación y espejo motivador
- Medalla quita vergüenza
- Juego de turnos
- Juego virtual
- **Tipo de juego:** Juego de reglas, cooperativo y simbólico.

En esta actividad se inició por preguntar ¿recuerdas las emociones que hemos visto? Todos los alumnos comenzaron a responder y mencionaron las 4 emociones básicas.

Posteriormente dividí al grupo en dos equipos de cinco integrantes, se explicó de qué trataba el juego de “adivina la emoción” y las reglas del mismo, se colocó una mesa al centro y se proyectó el juego (ANEXO 21). **El tipo de juego que se favoreció fue el de reglas y el cooperativo, porque es indispensable que haya reglas para participar y con ello exista una sana convivencia entre los equipos.** Se hizo un ejemplo del juego con el alumno 12 y la alumna 5, y lleve un aparato donde debían de apretar el botón, esperar a que dejara de sonar y así dar la respuesta. Pero ocurrió la siguiente situación con un alumno:

Alumno 11: yo no quiero jugar maestra porque me da miedo

DF: Mira, no pasa nada es un juguete hasta tus compañeros lo usan.

Alumnos: No pasa nada, inténtalo.

El alumno se negaba, le pedí que apriete el botón para que viera que no hacía nada que solo era un sonido, lo realizó y su respuesta fue la siguiente:

Alumno 11: si es verdad maestra no da miedo.

DF: Viste que no pasa nada, ¿estás listo para jugar?

Alumno 11: ¡Sí!

Antes de que comenzara el juego les pregunté a cada alumno ¿Con quién vas a participar? Y mencionaban al compañero que estaba frente a ellos. Se inició el juego en el cual estaba la situación escrita claramente yo les leía la situación pero coloque una imagen referente.

- En la primer situación de “comer un helado” la alumna 5 respondió felicidad y fue correcta la respuesta, los alumnos que participaron primero se fueron a formar hasta atrás de los otros compañeros.
- “Se ha roto un juguete” el alumno 12 eligió tristeza y acertó.
- “Estas solo y esta oscuro” respondieron que miedo y fue correcto.
- “Tu hermano te quita tu juguete favorito” el alumno respondió que enojado.
- “Te dan un regalo por tu cumpleaños” su respuesta fue que felicidad y efectivamente estaba bien.
- “Papá o mamá te regañan” la alumna 5 respondió que tristeza y los demás estuvieron de acuerdo.
- “Juegas con amigos” su respuesta fue que felicidad.
- “Ves una araña en tu cama” mencionaron que miedo.
- “Cuando alguien se ríe de ti” esta situación les genera tristeza.
- “No te prestan el celular o Tablet” se mencionó que enojo.

Los alumnos acertaron en todas las respuestas y respetaron las reglas del juego e incluso respetaron los turnos, además de que se mostraron felices al jugar e interesados.

Para cerrar esta actividad continuamos con la actividad del “Botiquín de las emociones” (ANEXO 22) les pregunte a los alumnos lo siguiente:

DF: ¿Para qué te imaginas que sirve?

Alumnos: Para curarnos y sentirnos bien.

Conforme a esto les explique que en el botiquín hay objetos o cosas que nos ayudan cuando estamos tristes, felices, enojados y con miedo.

DF: Cuando tú sientas algunas de estas emociones vas a venir conmigo para darte una receta médica (**en esta actividad se vio presente el juego simbólico, porque los alumnos fueron los pacientes y yo la doctora o viceversa, mientras que los objetos que había en el botiquín se les dio una función para curar las emociones**), entonces fui sacando cada elemento y les explique:

DF: Aquí tengo un spray quita miedos, como dice su nombre nos ayudara perder el miedo y se los rocié a todos, entre ellos hacían comentarios de “ya no tengo miedo a nada”

Alumnos: échanos del spray maestra.

DF: La pelota anti-estrés nos ayudara a relajarnos cuando estemos enojados, coloque una pelota en una mesa y en la de a lado, les di la indicación de que compartieran y cuando terminaran las pasaran a las mesas de atrás.

Alumna 6: A vel maeta, yo quiero una.

DF: Espera, ahorita te la pasan los compañeros.

DF: La venda de los abrazos, está la usaremos cuando estemos tristes, y pase a las mesas para que la observaran, este elemento casi no les causo mucha curiosidad.

DF: Miren, aquí tengo esta pluma que nos hará cosquillas cuando estemos tristes o estemos muy felices. Pasare por sus lugares para mostrarles cómo funciona.

Alumnos: ¡Si maestra!, a mi primero.

DF: Iré con cada uno, esperen su turno. Fui con cada alumno y estaban muy contentos, además de respetar cuando les tocaba.

DF: por acá tengo una botella de la calma, esta nos ayudara a tranquilizarnos. A los alumnos les llamó la atención y se las mostré a cada uno para que lo manipularan al alumno 8 le causó mucho interés que se quedaba viendo a lo que había dentro de la botella.

DF: Veamos que más tenemos. Estas son las gasas recoge lagrimas para cuando estés triste. Se hizo la misma dinámica y en este no me demore porque estaban esperando que más sacaba del botiquín. Los alumnos se acercaron a la mesa para ver lo siguiente pero les pedí que se fueran a su lugar para poder continuar con la actividad.

DF: El día de hoy me acompaña este peluche que nos va apapachar ¿Cómo lo quieren llamar?

Alumna 16: Maestra, está muy bonito, le ponemos gatito

Alumna 5: No maestra, mejor peluche apapachos

Para elegir el nombre hicimos una votación, escribí los dos nombres en el pizarrón y les pedí que levantar la mano los que querían ponerle gatito y fueron muy pocos, del segundo nombre la mayoría levanto su mano y fue el ganador.

Posteriormente pasamos con las “tiritas curatodo” les explique que estas nos ayudaban a curar todo lo que llegamos a sentir, los alumnos se pusieron de pie y comenzaron a decir:

Alumna 14: Estoy triste porque me lastime mi dedo.

Alumno 8: Ponme una a mi maestra.

Se las puse a los alumnos y se fueron a sentar, pero se les recordó que se les pondría un curita cuando sintieran alguna de las emociones vistas. Posteriormente les mostré la medalla quita vergüenza.

DF: Esta medalla nos va ayudar cuando nos de pena hacer algo. Pase a los lugares para que la observaran.

Finalmente les enseñé las tarjetas donde podían pedir ayuda, tener un momento de relajación e ir al espejo de motivación cuando ellos sintieran que no podían hacer algo o para decirse palabras de afirmación.

DF: Esta tarjeta de pedir ayuda es para cuando necesitemos apoyo, la tarjeta de relajación quiere decir que haremos yoga como lo hemos estado haciendo y en el espejo nos ayudará a confiar en nosotros.

DF: Vamos a usar el espejo, hagan una fila por favor.

Alumnos: ¡si maestrea!

Los alumnos tenían que repetir soy bonita o bonito, soy inteligente, soy amable, soy fuerte, soy único, soy brillante, etc.

A la alumna 5 y alumna 14, les daba pena entonces hice uso de la medalla quita vergüenza.

DF: Tengo algo para ustedes de mi botiquín. Les entregue la medalla y esto hizo que las alumnas tuvieran confianza para que se motivaran a ellas mismas.

Se terminó la actividad y se les pidió que se sentarán para que escucharan que mesa iba a salir primero al recreo, los alumnos acataron la indicación y se les fue llamando en orden. Al llegar al recreo note que el alumno 8 seguía con la inseguridad de subirse a la resbaladilla por las escaleras (esta situación se hizo notar desde el inicio del ciclo) entonces me acerque al alumno, quien ya se había subido pero por la resbaladilla.

DF: Hay que intentarlo por las escaleras, recuerda que tienes la “tiritacuratodo” y te va a ayudar a poder subir los juegos, además te eche el spray quita miedo.

Alumno 8: si, pero...

El alumno se resbaló y lo tome de la mano para dirigirnos a la escaleras, conllevó tiempo primero le explique cómo poner los pies, después le dije que pusiera su mano en una de las maderas de la casita e hiciera fuerza se resbaló y llegó contento para seguir intentando, Luego lo tome de la mano para que fuera tomando confianza, después solo tomaba sus dedos y fui dejándolo poco a poco. El alumno logró subirse solo y se puso muy feliz (ANEXO 22), al ver que sí pudo siguió subiéndose sin problema (Hasta ahora el alumno se sigue subiendo solo y sin ayuda).

Regresando al salón hablé con los alumnos para reconocer el logro de su compañero y todos le aplaudieron y le dijeron felicidades.

Por último al usar el emocionometro (ANEXO 23) me llamó la atención que esta ocasión todos los alumnos si mencionaron que situación los hacía sentir cierta emoción, y se vio reflejada la empatía.

El alumno 8 menciona “estoy muy feliz, porque ya no tuve miedo de subirme a los juegos”.

Mientras que el alumno 12 dijo “estoy contento porque mi compañero ya no tiene miedo de subirse a los juegos.

Esta actividad consistía en reforzar la identificación de situaciones que los hacen sentir estas emociones básicas trabajar en equipo y seguir las reglas del juego, además de con el botiquín se obtuvieron buenos resultados en el aspecto de la inseguridad.

Es relevante hacer una evaluación para ello se utilizó la escala estimativa, que tiene 3 indicadores como se muestra a continuación:

Escala estimativa 5

El botiquín de las emociones y adivina la emoción

Campo formativo: De lo humano y lo comunitario y Lenguajes

Contenido:

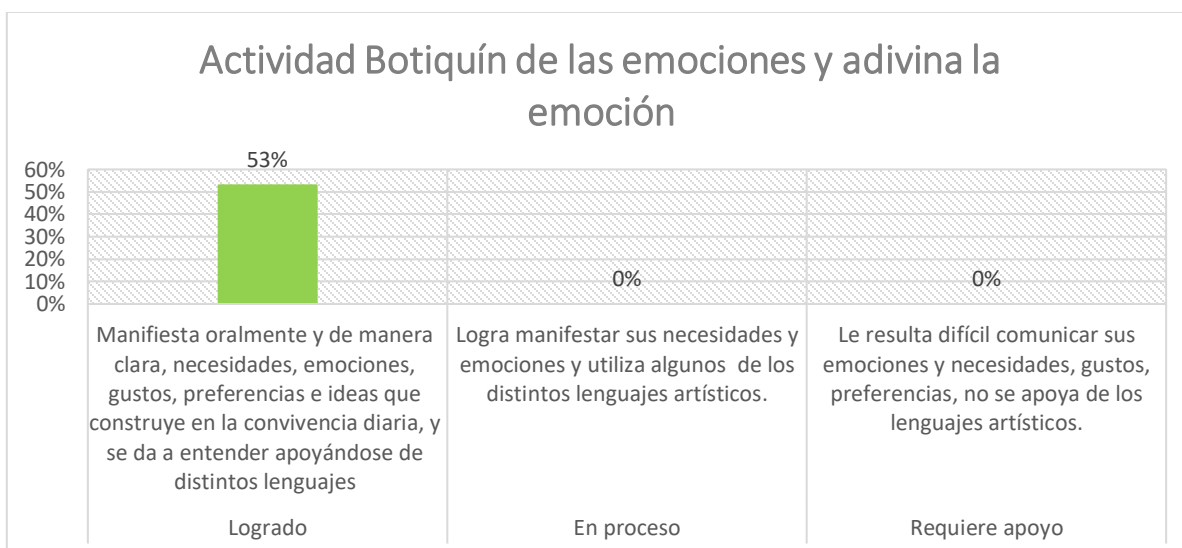
- Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.
- Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.
- Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.

	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
	Manifiesta oralmente y de manera clara, necesidades, emociones, gustos, preferencias e ideas que construye en la convivencia diaria, y se da a entender apoyándose de distintos lenguajes.	Logra manifestar sus necesidades y emociones y utiliza algunos de los distintos lenguajes artísticos.	Le resulta difícil comunicar sus emociones y necesidades, gustos, preferencias, no se apoya de los lenguajes artísticos.
Alumnos:	9	0	0
	Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.	Colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes.	Se le dificulta colaborar con sus compañeros en actividades y/o juegos.
Alumnos:	8	1	0

	Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan.	Percibe algunos cambios corporales, requiere ayuda para nombrar emociones básicas.	Se le dificulta nombrar sus emociones.
Alumnos:	9	0	0

Es fundamental hacer uso de las gráficas para representar los resultados de la evaluación en base a las actividades realizadas, tal y como se muestra en las gráficas 16, 17 y 18:

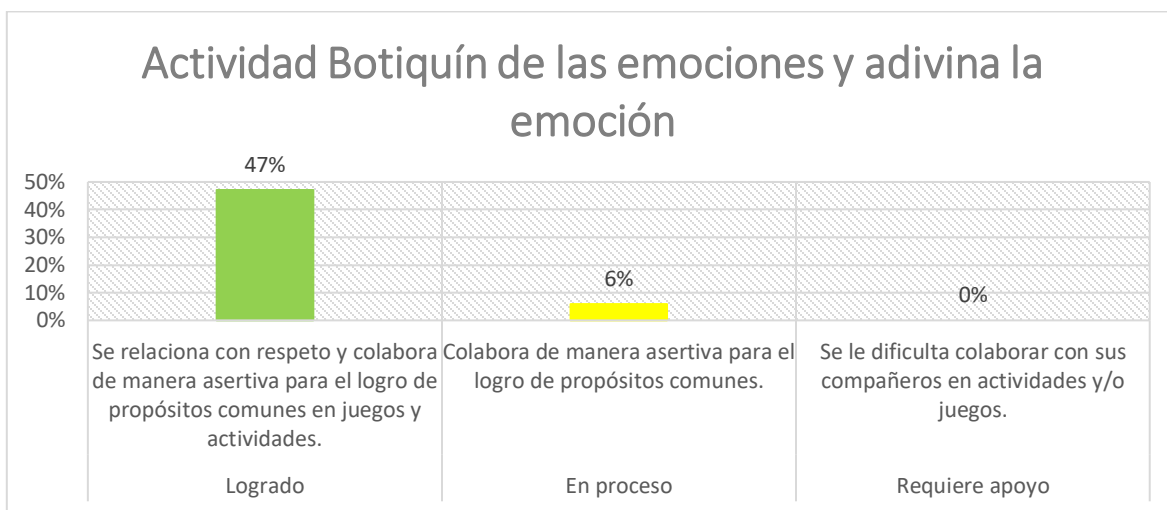
GRÁFICA 16. Actividad El botiquín de las emociones y adivina la emoción Lenguajes



De acuerdo con el proceso de desarrollo de aprendizaje “Manifiesta oralmente y de manera clara, necesidades, emociones, gustos, preferencias e ideas

que construye en la convivencia diaria, y se da a entender apoyándose de distintos lenguajes” el 53% de los alumnos mostró una habilidad para expresar sus emociones con claridad ante las situaciones y experiencias que tuvieron durante las actividades.

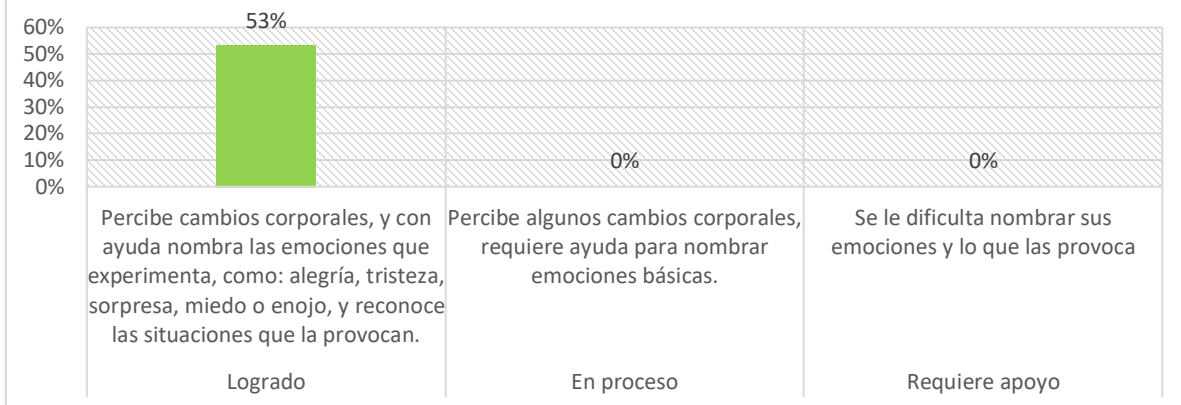
GRÁFICA 17. Actividad El botiquín de las emociones y adivina la emoción De lo humano y lo comunitario



En el proceso de desarrollo de aprendizaje “Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades” un 47% de los estudiantes logró relacionarse con sus compañeros de equipo para lograr los objetivos del juego “adivina la emoción” y ayudaron a su compañero que le dio miedo el juego que sonaba al presionar el botón. Y los alumnos se relacionaron con respeto y colaboraron al momento de jugar con el botiquín, además de que se vio presente la empatía con uno de sus compañeros en ambas actividades.

GRÁFICA 18. Actividad El botiquín de las emociones y adivina la emoción De lo humano y lo comunitario

Actividad Botiquín de las emociones y adivina la emoción



En cuestión al proceso de desarrollo de aprendizaje “Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan” se vio reflejado como el 53% de los alumnos mencionaron como se sentían con respecto a algo que les pasó y se acercaban para ver que se les recomendaba del botiquín y en el emocionometro mencionaban la situación que les hacía sentir cierta emoción.

En esta actividad se vieron presentes los tres tipos de juego, en los cuales se favorecieron varios aspectos en los alumnos, de tal manera que:

Para Piaget, el juego está vinculado al desarrollo mental del niño, es un instrumento de desarrollo de la inteligencia, el medio a través del cual se desarrolla el pensamiento y el lenguaje. Además, permite la socialización entre iguales, creando un ambiente de confianza, libertad y seguridad, que les permite expresar libremente lo que piensan y sienten, disminuyendo el miedo, las preocupaciones o las inseguridades (Piaget & Vigotsky, 2012).

En esta intervención note avances en los alumnos y tuve logros significativos en el trabajo en equipo, seguimiento de reglas y en la empatía, aunque para la explicación del botiquín la pude haber hecho más dinámica.

Fase V. Vivamos la experiencia

Actividad: El mimo y sus emociones

Campo formativo:

- De lo humano y lo comunitario
- Lenguajes

Contenido:

- Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.
- Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.

Procesos de desarrollo de aprendizaje:

- Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan.
- Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.

Organización: Equipos y grupal

Recursos:

- Maquillaje
- Disfraz
- Objetos que ayudaran a representar ciertas acciones
- Ruleta virtual
- Letrero “los mimos”
- Decoración
- **Tipo de juego:** Simbólico y expresivo

Para esta actividad adorné el salón e hice un letrero que tenía escrito “los mimos” y cortinas, al llegar los alumnos venían con su vestuario de mimo que hicimos con anterioridad y fue un motivante para ellos realizarlo.

DF: ¿están listos para ser un mimo? Todos respondieron si muy emocionados.

DF: Bueno, les voy a ir entregando su camisa de mimo que se hizo en la clase anterior.

Los alumnos estaban ansiosos, entonces les fui entregando su camisa y les ayudaba a los alumnos que no podían ponérsela.

Alumno 1: maestra, me la puedes quitar es que me pica.

DF: Claro, de todas maneras traes otra camisa abajo.

La maestra titular me fue ayudando a maquillar a los alumnos de mimo, al terminar de repartir, entre las dos los estuvimos maquillando (previamente se pidió autorización para pintar a los alumnos, ANEXO 24).

Cuando estaban todos maquillados se les pidió que regresaran a su lugar y pase a cada equipo para que tomaran un papelito donde señalaba la emoción que iban a realizar.

Ocurrió una situación en la que el Alumno 11 se mostró molesto y me dijo:

Alumno 11: Maestra, a él ya le había tocado enojado.

DF: Tienes razón, voy a hablar con tu compañero.

DF: Mira a ti te tocó antes la emoción de enojado, ahora deja que le toque a tu compañero.

Alumno 8: ta bien, mateta

Y al alumno 11 le tocó la tristeza, pasaron los alumnos por equipo de mesa para expresar la emoción correspondiente cada quien a su manera (ANEXO 25).

Finalmente se hizo una actividad grupal donde debían de actuar una situación de acuerdo a la que les salió en la ruleta, y los demás alumnos debían de adivinar la situación y la emoción. **En esta actividad de actuación el juego simbólico y expresivo tuvo un papel relevante, porque los alumnos representaron situaciones de la vida cotidiana de acuerdo a las emociones.** Se fue escogiendo conforme salía su nombre en los papelitos, primero paso la alumna 5 quien imitó el estar jugando con sus juguetes y que se le rompieron los alumnos adivinaron esta triste porque su juguete se rompió.

Después siguió la alumna 16 que le tocó actuar que estaba con sus amigos se cayó y se lastimó las rodillas, pero sólo hizo la expresión triste y tiró su peluche, los alumnos adivinaron que esta triste pero porque su peluche se le cayó.

Posteriormente paso la alumna 15 y con ella la alumna 5, porque la situación implicaba a dos personas debido a que la alumna 15 estaba triste porque su mamá (Alumna 5) la regaña, al preguntar qué estaba pasando los alumnos acertaron.

Continuó el alumno 9 quien actuó feliz comiendo su helado, con este alumno tenía miedo de que no lo realizará porque es tímido pero me lleve una sorpresa porque lo realizó sin problema alguno y los compañeros si adivinaron.

Posteriormente pasó la alumna 13, quien casi no va a la escuela y hoy fue, entonces les toco actuar que estaba bailando su música favorita estando feliz pero se quedó sin hacer nada y sólo sonreía, entonces actué con ella y los alumnos acertaron.

Continuó el alumno 12 quién actuó estar con miedo al estar solo y escuchar ruidos extraños, el alumno mostró gran habilidad para realizarlo y sus compañeros acertaron que tenía miedo al estar solo.

La alumna 6 fue la siguiente pero andaba muy intensa desde un inicio, al momento de actuar solo tomó un peluche pero no realizó lo que se le asignó porque solo quería tomar el peluche y la almohada.

DF: Regresa el material, por favor porque no es para jugar. La alumna acato la indicación y se fue a sentar.

Mientras que el alumno 7 actuó con miedo al ponerse una vacuna, sus compañeros adivinaron la situación, intervine ayudando a poner la vacuna, simulando ser la doctora.

A la alumna 14 le tocó estar enojada al pelear por un juguete con su hermano y le pidió ayuda a la alumna 5, dando lugar a que los demás identificaran la situación y la emoción que estaban interpretando.

Siguió el alumno 8 quien le tocó actuar que estaba enojado al no comprarle lo que él quería y participe con él, antes de que actuara le mencione:

DF: "tú puedes, acuérdate que eres valiente y fuerte". Estas palabras le ayudaron a tener confianza y a actuar, se logró que sus compañeros reconocieran la acción, la alumna 17 fue la primera en adivinar.

Continuó el alumno 11 quien también actuó muy bien, y debido a esto se logró que adivinaran que estaba enojado porque le había quitado el celular.

Continuó el alumno 1 a quien le tocó estar asustado porque al buscar sus zapatos encontró una araña, pero solo se quedó con la caja.

DF: mira vamos a hacerlo juntos, no pasa nada.

Alumno 1: si maestra

Actuamos juntos lo cual le dio más confianza para hacer las expresiones y les permitió a sus compañeros identificar la emoción por que comentaban está buscando sus zapatos o se le perdieron.

Finalmente a la alumna 17 le tocó lo mismo que a uno de sus compañeros que fue tener miedo al estar solo y también hizo muy bien su actuación porque adivinaron rápidamente.

Se terminó la actividad y los alumnos estaban muy contentos con su disfraz y de haber actuado, además de estar atentos, a excepción de la alumna 6 y el alumno 1, porque estaban distraendo o iban al detrás de escena para ver los materiales y se les estuvo llamando la atención.

Por último al usar el emocionometro los alumnos no batallaban para mencionar situaciones que les hacían sentir cierta emoción:

Alumno 7: estoy feliz, po que me disfrace de mimo

Alumno 12: yo también estoy feliz, porque me gusto la actividad

Alumna 5: yo tengo miedo porque un día estaba en mi casa y se abrió la puerta del cuarto sola.

Y los demás alumnos comentaron que estaban felices al igual que los primeros dos alumnos. Llegó el momento de desmaquillarse y se platicó con los alumnos sobre lo que realizaron. Esta actividad favoreció la expresión de emociones con su cuerpo y a tomar seguridad al actuar.

Cabe mencionar que pensé que no obtendría buenos resultados, porque había alumnos que al iniciar el ciclo se notaban tímidos, les costaba estar exponiendo frente a sus compañeros y me dejaron sorprendida. En este día asistió una alumna que solo va una vez al mes o a la semana y a ella si se le dificultó, mientras que un alumno que es bueno para exponer uno se mostró dudoso de cómo hacer la actuación.

Es importante destacar el papel de la escala estimativa como instrumento de evaluación para registrar los resultados sobre el nivel alcanzado por los alumnos, tal y como se muestra a continuación:

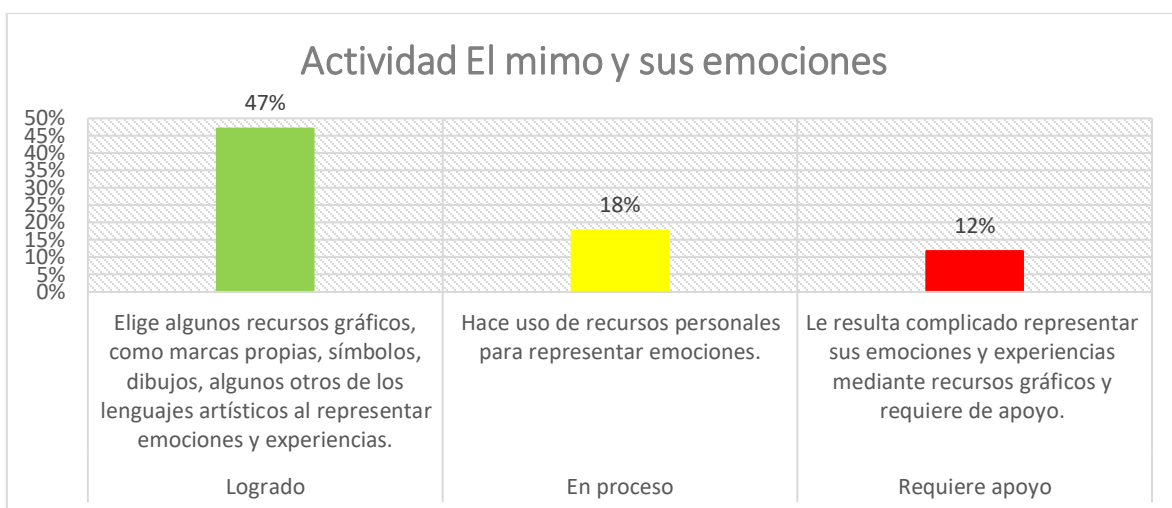
Escala estimativa 6

El mimo y sus emociones			
Campo formativo: De lo humano y lo comunitario y Lenguajes			
Contenido:			
<ul style="list-style-type: none"> • Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos. • Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones. 			
	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
	Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.	Hace uso de recursos personales para representar emociones.	Le resulta complicado representar sus emociones y experiencias mediante recursos gráficos y requiere de apoyo.
Alumnos:	8	3	2
	Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las	Percibe algunos cambios corporales, requiere ayuda para nombrar emociones básicas.	Se le dificulta nombrar sus emociones.

	situaciones que la provocan.		
Alumnos:	11	1	1

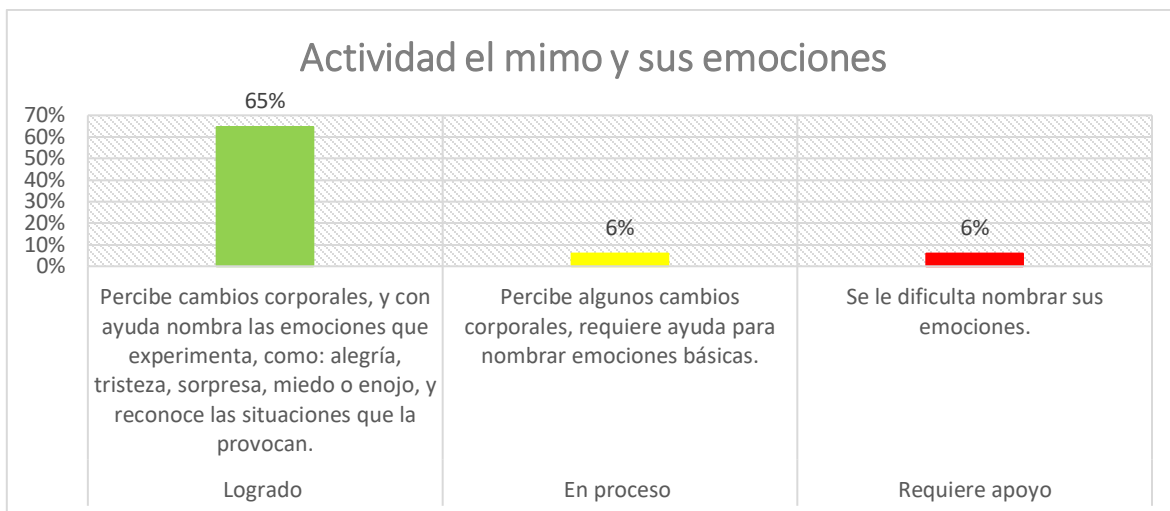
Ahora bien, es pertinente que los resultados obtenidos se vean reflejados en una gráfica:

GRÁFICA 19. Actividad El mimo y sus emociones Lenguajes



En esta actividad el proceso de desarrollo de aprendizaje “Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias” muestra que el 47% de los alumnos, hizo uso de del lenguaje artístico de la expresión corporal para representar las emociones como mimo, el 18% lo intentó realizar a pesar de que son alumnos que no habían asistido a las actividades anteriores, y el 12% restante de los alumnos necesito de ayuda, porque no supo cómo realizarlo.

GRÁFICA 20. Actividad El mimo y sus emociones De lo humano y lo comunitario



Por otro lado el proceso de desarrollo de aprendizaje “Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan” refleja cómo el 65% de los alumnos nombra sus emoción y la situación, además de que adivinaron lo que sus compañeros actuaban con respecto a la emoción y situación, el 6% de los niños comunica la emoción pero no lo que la provoca, solo adivinaron algunas actuaciones de sus compañeros y el otro 6% se le dificulta nombrar sus emociones requiere de ayuda, no hubo participación al adivinar la emoción del mimo y es que forma parte de los alumnos que asisten 1 o 2 veces al mes.

Esta actividad fue muy gratificante y se hizo uso de la expresión corporal combinándolo con el juego simbólico y el expresivo. De tal manera que algunos de los alumnos mostraron habilidad para realizar las actuaciones sin pena y sin miedo.

Los juegos simbólicos nos ofrecen diversas posibilidades de juego que permiten a los niños a ocuparse de movimientos de varios tipos y promueve aprendizajes para la vida, ya que permite escenificar múltiples formas de situaciones cotidianas. Posibilita que el niño se identifique con personajes de su ambiente y le ayude a tomar conciencia de sí mismo (Dantas y Ayala, 2018).

El hecho de no usar el lenguaje verbal, permitió que los alumnos aprendan a identificar sus propias emociones y las de los demás al ver su expresión corporal.

De acuerdo con Castaño (2015) la comunicación no verbal, como la mirada, los gestos, la postura... como expresión de las emociones es muy importante en la relación con las personas. Por este motivo es de gran relevancia aprender a entender el lenguaje no verbal de los demás.

Es importante seguir realizando actividades que los haga salir de su zona de confort logrando que tengan confianza y seguridad al actuar. De tal manera que los alumnos ya no van a reprimir sus emociones y sabrán manejarlas ante situaciones que les impliquen estar frente a varias personas.

Fase VI. Resultados y análisis

Actividad: Feria de las emociones

Fecha de aplicación: 19 / 03 / 2024

Campo formativo:

- De lo humano y lo comunitario
- Lenguajes

Contenido:

- Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones.
- Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.

Procesos de desarrollo de aprendizaje:

- Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan.
- Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.

Organización: Parejas y grupal

Recursos:

- Vasos (torre)
- Laberintos
- Monstruo come miedos
- Hojas
- Crayolas
- Recipiente grande
- Agua
- Pelotas
- Cajas
- **Tipo de juego:** Cooperativo

Se acomodaron los materiales y adornos de la feria en el salón de música para tener mejor espacio para colocar las 4 estaciones (ANEXO 26):

Estación 1: Felicidad

- Caja de pelotas

Estación 2: tristeza

- Mar de lagrimas
- Lluvia de lagrimas

Estación 3: Miedo

- Monstruo come miedos

Estación 4: Enojo

- Laberintos
- Derriba la torre

Un día antes se les menciona a los padres de familia que los alumnos debían de portar el color de la emoción que sintieran o ellos eligieran (ANEXO 27). Al llegar los alumnos se quedaron sorprendidos y preguntaron:

Alumnos: ¿Qué vamos a hacer maestra?

DF: El día de hoy vamos a tener nuestra feria de las emociones. Pero primero díganme ¿De qué color vienen?

Alumnos: ¡De amarillo, porque estamos felices!

Alumno 8 y 11: de rojo porque es de enojados.

Alumna 14: Mira maestra, mi mamá me hizo una carita feliz.

DF: Woow, que bonita te quedó.

A la alumna le ayudaron a hacer una cara feliz, y se la pusieron en su camisa, y ella estaba muy contenta.

DF: ¡Muy bien chicos! Ahora necesito que nos organicemos.

Hubo 2 parejas y 2 equipos de 3, se les asignó una estación. Pero antes de que pasaran se les explico que debían de realizar en cada una y se acordaron las reglas a seguir.

DF: En la estación 3 debes de dibujar tus miedos y dárselos al monstruo para que se los coma y ya nada te de miedo, ¿Qué les da miedo?

Alumna 6: Me ta miedo el tucky

Alumno 1: A mí nada me da miedo.

DF: Okey, pasemos a la siguiente a la 4, en estas vas a derribar la torre con una pelota y con estos laberintos vas a llevar la pelota a la meta.

T: ¡Yo quiero estar aquí!

DF: No se preocupen, todos van a pasar.

DF: En la estación 3 vas a dibujar lo que te hace sentir triste y lo vas a echar al mar de las lágrimas, luego vas a la "lluvia de lágrimas" a lanzar la pelota y debe caer en uno de los orificios después de lanzarlas hay que recogerlas.

Alumnos: Si maestra ¿Por qué el agua esta azul?

DF: Porque está simulando ser el mar.

DF: Y por último tenemos la estación 1 donde te voy a ayudar a amarra las cajas y tú debes moverte mucho para que se salgan las pelotas que hay dentro.

DF: ¿Están listos?

T: ¡siii!

Los alumnos pasaron a sus estaciones y comenzaron a realizar las actividades, claramente pasaba a cada estación para supervisar que todo estuviera en orden, no hubiera accidentes. **En esta actividad se vio presente el juego cooperativo porque se ayudaban entre ellos.**

Me sorprendió que después de jugar como los había organizado comenzaron a jugar entre todos no hubo conflictos, incluso dos alumnos que no toleraban estar cerca se unieron para lograr que en el laberinto la pelota llegara hasta la meta.

Al derribar la torre los alumnos se organizaron para volverla a construir mientras otros iban a buscar las pelotas. En la de felicidad los alumnos se mostraron contentos y con mucha energía al tratar de sacar las pelotas y se echaban porras.

Al pasar a la de tristeza y miedo los alumnos mencionaban lo que representaba su dibujo como:

Alumna 16: a mí me da miedo estar sola

Alumno 1: me pongo triste cuando mis papás me regañan.

Al finalizar la actividad reflexionamos sobre lo visto y los cuestionaban ¿Qué vimos en clase?

T: ¡Las emociones!

DF: Así es, recuerda que es importante mencionar como nos sentimos.
¿Recuerdas que situaciones nos dan felicidad?

T: jugar, comer un helado, salir con amigos.

DF: ¿Que situaciones nos causan enojo?

T: cuando nos quitan el celular

DF: ¿Que situaciones nos hacen sentir tristes?

Alumnos: cuando nos caemos o cuando se nos rompe un juguete.

DF: ¿Que situaciones nos causan miedo?

T: los payasos o el chuky.

Me percaté de que los alumnos identifican las situaciones que los hacen sentir alguna de las emociones.

DF: ¿Qué te pareció la actividad de hoy?

T: ¡Divertida!

DF: Muy bien chicos, hicieron un buen trabajo me da gusto verlos contentos. Al finalizar se tomaron fotos y los alumnos estaban expresando las emociones vistas.

Los juegos elegidos permitieron a los alumnos vivirlas, en el enojo lograron trabajar con la frustración y trabajaron en parejas o tercias para resolver los laberintos.

Mediante la escala estimativa se logró plasmar como fue el desempeño y nivel de conocimientos de los alumnos en las actividades considerando tres indicadores, así como en la siguiente escala:

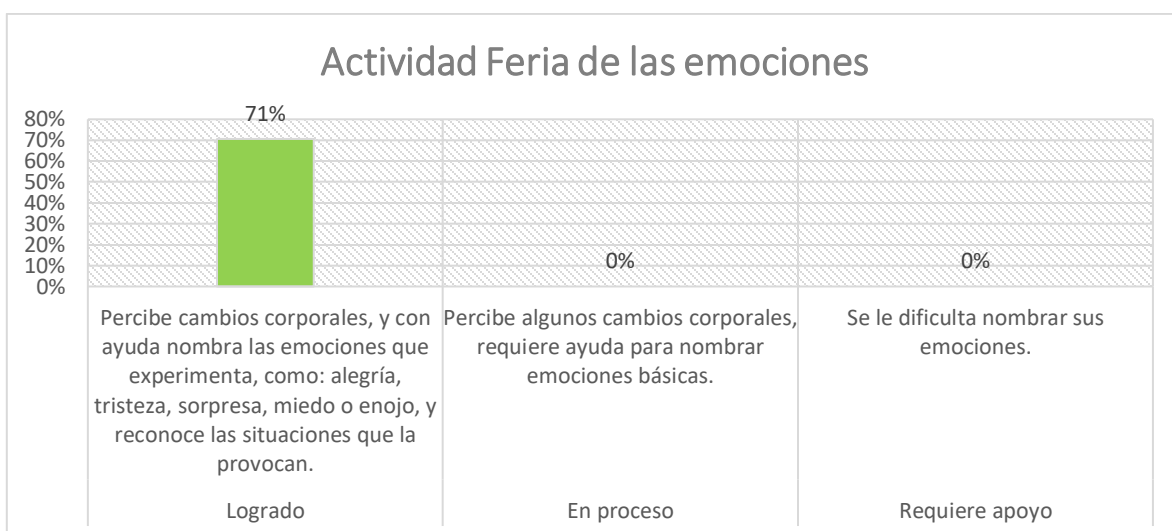
Escala estimativa 7

Feria de las emociones			
Campo formativo: De lo humano y lo comunitario			
Contenido:			
<ul style="list-style-type: none"> • Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad. • Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones. 			
	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
	Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan.	Percibe algunos cambios corporales, requiere ayuda para nombrar emociones básicas.	Se le dificulta nombrar sus emociones.
Alumnos:	12	0	0
	Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para	Colabora de manera asertiva para el logro	Se le dificulta colaborar con sus compañeros en

	el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.	de propósitos comunes.	actividades y/o juegos.
Alumnos:	12	0	0

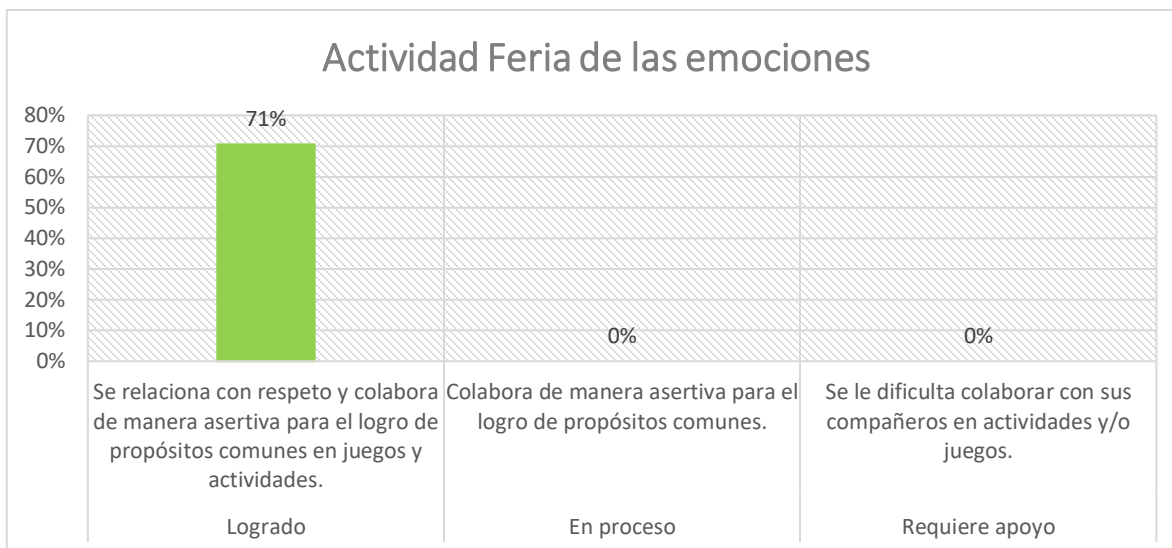
De acuerdo a los resultados de las escalas estimativas, es pertinente plasmarlos en una gráfica:

GRÁFICA 21. Actividad Feria de las emociones De lo humano y lo comunitario



En el proceso de desarrollo de aprendizaje “Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan” el 71% de los alumnos en cada estación experimentaron las emociones, en la de tristeza y miedo los alumnos me hacían saber que les provocaba dicha emoción, pero en la de enojo no se frustraron al contrario se concentraban y mostraron felicidad al lograr el laberinto y fueron del color de la emoción que sentían.

GRÁFICA 22. Actividad Feria de las emociones De lo humano y lo comunitario



En cuanto al proceso de desarrollo de aprendizaje “Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades”, el 71% de los alumnos mostró respeto al relacionarse con sus compañeros, incluso se favoreció la sana convivencia y se vio como dejaron de lado sus diferencias y jugaron sin problema alguno.

A partir del proyecto realizado me di cuenta de algunos cambios en los alumnos, porque aquellos alumnos que no podían estar juntos en las actividades lograron dejar de lado sus diferencias para poder cumplir los objetivos de las consignas solicitadas.

En el caso de los alumnos 8 y 9 les ayudó a tener confianza, a perder el miedo y a expresar sus emociones y necesidades. Se ve porque al llegar tienen confianza en platicar lo que les pasa, además que durante la clase comparten sus experiencias respecto al tema visto. En estos casos les daba la oportunidad a los alumnos de expresarse y cuando comenzábamos un tema los alumnos comprendían de tal manera que esperaban y en momentos donde trabajaban y me acercaba a ellos, entonces aprovechaban para seguir comentando sus experiencias.

Los alumnos 8 y 11 quienes siempre enojados y su atención era nula, es decir, estaban en su mundo y no prestaban atención a lo que se les decía, además

de que no distinguían el motivo del porque sentían esa emoción, poco a poco fueron comentando porque se sentían de tal manera y experimentaban otra emociones, ahora se muestran felices, más atentos y trabajadores.

El alumno 7 dejó de ver el juego como una competencia, comprendió que el juego es para aprender, divertirse y que todos somos ganadores al participar. Otro aspecto fundamental es que la alumna 17 tenía días de integrarse, al llegar siempre lloraba y le costaba relacionarse, gracias a las actividades la alumna logró entablar amistades, reconocer y autorregular sus emociones e iba motivada a la escuela.

Además de que los alumnos me preguntan sobre cuando volveremos a disfrazarnos de mimo, o comienzan a actuar para que adivine lo que hacen y cada vez que les tomo una evidencia fotográfica del trabajo realizado ellos mencionan que van a hacer cara de enojados, tristes felices o con miedo, y al ver las sombras reconocen que emoción se está expresando.

De tal manera que la educación emocional tiene una metodología especialmente práctica, en ella engloba dinámica de grupos, juegos, razón dialógica, autorreflexión etc. Todo esto tiene como objetivo favorecer el desarrollo de competencias emocionales. (Bisquerra et al., 2012).

El hecho de involucrar el juego simbólico y verse inmerso el expresivo permitió que los alumnos nombraran y expresaran sus propias emociones y preocuparse por sus compañeros cuando los veían tristes o enojados para apoyarlos, es decir, reconocían las emociones de sus compañeros también.

La expresión corporal se empieza a reconocer cada vez más como una disciplina emergente, que cada vez toma más protagonismo en diferentes ámbitos profesionales. Cuando esta disciplina se relaciona con las emociones tienen que ver con el reconocimiento por empezar a revelar el mundo interno; sensaciones, emociones o ideos (Brandés, L, 2019).

Asimismo los otros tipos de juego desarrollaron en los alumnos avances significativos. Por ello la autora Mínguez, B (2017) menciona que a través del juego, los niños viven situaciones diversas en las que se desenvuelven sentimientos y actitudes. Los niños aprenden la cooperación, la participación, la competencia y el ser aceptado o rechazado. Es la madurez emocional la que suele guiar a los niños cuando se tienen que enfrentar a situaciones difíciles o tareas importantes.

3.5 Propuesta de mejora

A partir de la organización del plan de acción, considero que las actividades propuestas fueron aplicadas en el periodo correcto, y fueron de acuerdo a las necesidades y/o problemática detectada en el diagnóstico inicial, me permitieron lograr mis propósitos de mi investigación.

Fue fundamental comprender el nuevo plan y programa 2022 para desarrollar el plan de acción y tomar aquellos campos formativos, contenidos y procesos de desarrollo de aprendizaje que fueran acordes al tema de investigación y a partir de ello se seleccionara la metodología adecuada.

De acuerdo con la NEM tiene un enfoque humanista, este surge a partir de que en México, tanto en las escuelas como en la sociedad, se ha dado demasiado valor a la acumulación de conocimientos como un medio para mejorar la condición económica de las personas, pensando que únicamente se trata de competir y de ser el mejor, de adquirir mayores conocimientos y de obtener la mejor calificación. Todo esto ha llevado a creer que la educación es una carrera individual, donde el esfuerzo personal y el egocentrismo servirán para ser exitoso. Sin embargo, la experiencia ha mostrado que el individualismo conduce al aislamiento, la reducción de posibilidades de crecimiento personal y social, de apoyo solidario entre personas, dentro y fuera de la escuela, así como a desequilibrios socioemocionales (SEP, 2023).

El hecho de que existan estos desequilibrios emocionales provoca que las nuevas generaciones no participen en la generación de un cambio en la sociedad y

a lo largo de mi formación académica he visto que en cada jardín o contexto en el que estoy resulta indispensable favorecer la educación socioemocional en este caso se vio favorecido con el juego y la expresión corporal.

Sin embargo considero que hay que tomar en cuenta los espacios al realizar actividades y tener en cuenta los factores que pueden influir en que las actividades en equipo resulten con mayor éxito, es decir, puede que haya clase de educación física o que sea el recreo y los alumnos se distraigan. Por ello siempre buscaba aplicar los circuitos en horarios donde el patio estuviera disponible.

Los materiales utilizados fueron un factor clave para que los alumnos disfrutaran de las actividades y se llevaran consigo un aprendizaje, de manera que siempre mostraban curiosidad por lo que se iba a utilizar en la clase.

El **Ciclo reflexivo de Smyth** resultó un gran aliado para valorar mi intervención docente al analizar las actividades porque surgieron retos y dificultades los cuales tenía que solucionar para seguir atendiendo la problemática detectada y me percate de cómo se vieron presentes las competencias profesionales y genéricas, además con el nuevo plan desarrolle la competencia de diseñar planeaciones aplicando sus conocimientos, psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes que respondan a las necesidades de todos los alumnos en el marco del plan y programas de estudio. Debido que cambio completamente la forma de planear y ahora se maneja por proyectos y metodologías, se vio presente al diseñar un plan analítico en el que se vieron presentes las actividades del plan de acción.

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La investigación realizada en el jardín de niños María Montessori con el grupo de 2° “B” con la metodología de investigación- acción me permitió desarrollar mis habilidades y capacidades durante mi intervención docente y me brindó la oportunidad de atender a las diferentes situaciones que se presentan en el grupo, las cuales requieren de una atención especial. Además de que estamos en constatación de reflexión sobre nuestro actuar docente para fortalecer aquellas áreas de oportunidad e ir creciendo profesionalmente, y con ello contribuir a que vean la educación preescolar con mayor importancia al favorecer el desarrollo de los niños.

Un aspecto que se ve reflejado en las gráficas es la baja asistencia de los alumnos por motivos de salud, cuestiones económicas y cambios de domicilio, de tal manera que se presentaban 1 o 2 veces al mes o cada dos semanas, sin embargo cuando asistían siempre se les integraba y se le brindaban los conocimientos. Quienes pertenecen al porcentaje restante de cada gráfica, sin dejar de lado su valoración los días que participaban y/o asistían a la escuela.

En este proyecto se obtuvieron muchas bondades, en las que los alumnos desarrollaron sus habilidades socioemocionales, esto se debe a las actividades aplicadas a lo largo del proyecto y que se les tomó en cuenta su opinión en diferentes momentos, los alumnos se mostraban motivados al asistir, además de que siempre mostraron disposición por participar. Y también contribuyó a que como docente en formación creciera en distintos aspectos, es decir, no solo beneficio a los alumnos sino también a mí de manera que se creó un vínculo afectivo muy fuerte con los alumnos, permitiéndonos salir de nuestra zona de confort.

Respecto a mi intervención logré fortalecer mi seguridad en mí misma y a creer en mí, de tal manera que se vieron favorecidas las competencias que se seleccionaron en un principio entre ellas la **competencia profesional** de “Detecta los procesos de aprendizaje de sus alumnos para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional”, debido a que se logró que los alumnos desarrollaran sus

habilidades socioemocionales mediante actividades que involucraron las estrategias del juego y la expresión corporal.

Tomando en cuenta el diagnóstico inicial para conocer las características del grupo con ello identificar sus estilos de aprendizaje al diseñar actividades de acuerdo a lo identificado y diseñando materiales innovadores y llamativos para los alumnos.

Con la competencia de “Aplica el plan y programas de estudio de la Nueva Escuela Mexicana para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de sus alumnos”, fue un reto hacer el cambio o la transición del plan 2018 al 2022, y es fundamental de nuestro quehacer docente estar en actualización y adaptarnos a los nuevos programas.

En esta ocasión gracias los Consejos Técnicos Escolares logré comprender como se manejan las metodologías, el enfoque de este plan, los campos formativos y todos aquellos aspectos que lo conforman. Lo cual me llevó a escoger la metodología de “aprendizaje basado en problemas” para atender la necesidad detectada.

Otra competencia que se vio fortalecida es “Integra recursos de la investigación educativa para enriquecer su práctica profesional, expresando su interés por el conocimiento, la ciencia y la mejora de la educación” porque para realizar este informe se tuvo que llevar a cabo un proceso y/o metodología durante la práctica docente para lograr que los alumnos desarrollaran sus habilidades socioemocionales.

Asimismo la **competencia genérica** de “Soluciona problemas y toma decisiones utilizando su pensamiento crítico y creativo” se vio presente al realizar los ajustes razonables de acuerdo a lo que observaba que aún faltaba por fortalecer en cada actividad realizada del plan de acción, por ende es importante tomar conciencia de que la planeación se puede modificar, no debemos seguir al pie de la letra lo que se plasmó.

Como docentes estamos inmersos a tener imprevistos y debemos mantener la calma para actuar con claridad, logrando solucionar los problemas que surgen entre los alumnos o dentro del contexto escolar con la finalidad de no perder de vista nuestros objetivos.

La competencia de “Aplica sus habilidades lingüísticas y comunicativas en diversos contextos” se vio reflejada al tener seguridad frente al grupo al momento de explicarles un tema y sobretodo que fuera del jardín también aplico estas habilidades al exponer un tema o hablar frente a un grupo de personas que no conozco y me hace sentir plena estos cambios que han surgido.

Es pertinente mencionar que para lograr todo lo anterior fue gracias a las trece actividades aplicadas, por lo cual es importante tener conocimiento de aquellas actividades que no se describieron pero formaron parte del proyecto para mejores resultados y es recomendable brindar evidencias de las actividades para que observen que si no se hubieran aplicado faltaría ese plus o aquello que potenciará y generara un mayor impacto en el desarrollo de los alumnos.

A los alumnos de primero, segundo y tercer año les recomiendo que usen el juego como un medio para que los alumnos aprendan, y que utilicen materiales creativos, porque juegan un papel fundamental y esto me ayudó a que los alumnos tuvieran un aprendizaje significativo y no perdieran el interés del tema. Y a los docentes que siempre confíen en sí mismos, sobre todo no tengan miedo de abordar el tema de la educación socioemocional en preescolar por más retador que sea, consideren que trae consigo muchos beneficios.

En conclusión llevar a cabo esta investigación conllevó a enfrentar diversos retos, los cuales fueron de ayuda para seguir aprendiendo y fortalecer nuestra intervención docente, cabe aclarar que dude en abordar el tema de las emociones, pero hoy me siento satisfecha de todo lo que se logró con los alumnos y el crecimiento que tuve a partir de ello.

Un factor que también intervino en obtener los diferentes logros fue el uso de los diferentes tipos de juego debido a que se complementaban, en particular el juego simbólico ayudó a los alumnos a enfrentar miedos y expresar sus emociones mediante su cuerpo, así como reconocer en sus compañeros estas mismas generando empatía, mientras que el cooperativo propició el trabajo en equipo, la resolución de conflictos, autorregular sus emociones y la organización entre los alumnos para lograr un fin en común, y por último el juego de reglas permitió que los alumnos comprendieran que hay que seguirlas para propiciar una sana convivencia, asimismo los juegos le permitieron identificar las situaciones que provocan las distintas emociones.

Sé que mis alumnos serán un agente de cambio para la sociedad, porque las habilidades socioemocionales les permitirán establecer relaciones positivas, trabajar en equipo, reconocer y manejar sus emociones en distintas situaciones, así como la solución de conflictos en diversos contextos.

Como docentes en formación hemos tenidos diferentes experiencias en distintos contextos, y puedo decir que la educación socioemocional juega un papel muy relevante, lo cual es preciso que se favorezca desde edades tempranas y que el docente también tenga desarrolladas las habilidades socioemocionales.

V. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alvarado, J. (2016). *Estrategias Didácticas y aprendizaje de las Ciencias Sociales*.

<https://repositorio.unan.edu.ni/6473/1/242-901-1-PB.pdf>

Arija, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*. [https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1)

[L3005.pdf?sequence=1](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1)

Bandrés, L. (2019). *La educación emocional a través de la expresión corporal*.

[https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39369/TFG-O-](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39369/TFG-O-1791.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

[1791.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/39369/TFG-O-1791.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Castaño, M. (2015). *Educación emocional a través de la vivencia corporal en niños del segundo curso del segundo ciclo de educación infantil*.

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2869/Margarida_Ballus](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2869/Margarida_Ballus_Casta%C3%B1o.pdf?sequence=1)

[Casta%C3%B1o.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2869/Margarida_Ballus_Casta%C3%B1o.pdf?sequence=1)

Cardozo G. et al. (2018). *Factores del contexto que influyen en las dificultades de aprendizaje*. *Revista plumilla educativa*, 21(1), 59-79. ISSN impreso: 1657-

4672; ISSN electrónico: 2619-1733. DOI: [10.30554/plumillaedu.21.2975.2018](https://doi.org/10.30554/plumillaedu.21.2975.2018)

Cañizales, J. (2004). Estrategias didácticas para activar el desarrollo de los procesos de pensamiento en el preescolar. *Investigación y Postgrado*, 19(2),

179-200 [http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872004000200008&lng=es&tlng=es)

[00872004000200008&lng=es&tlng=es.](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-00872004000200008&lng=es&tlng=es)

CEGENV. (2020). *Nueva Escuela Mexicana: Cuadro Comparativo de los planes de estudio 2011, 2017 y 2022*. <https://benv.link/nueva-escuela-mexicana-cuadro-comparativo-de-los-planes-de-estudio-2011-2017-y-2022/>

Dantas, L. & Ayala, L. (2018). *Juego simbólico*. http://repositorio.ucp.edu.pe/bitstream/handle/UCP/908/DANTAS_AYALA_EDU_TRABINV_BACH_2019.pdf?sequence=1

Del Carmen Campos Gómez, A et al. (2021). *Análisis documental del concepto estrategias de aprendizaje aplicado en el contexto universitario*. *Psicumex*, 11, 1-28. <https://doi.org/10.36793/psicumex.v11i1.395>

Fabela, C. (2021). *El juego como estrategia de aprendizaje en la educación preescolar*. https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/62441/MLNIC_ONF3193_El%20juego%20como%20estrategia%20de%20aprendizaje%20pdf?sequence=3&isAllowed=y

Fierro, C. et al. (1999). *Transformando la Práctica Docente. Una Propuesta Basada en la Investigación Acción*. México: Paidós. Capítulos 1 y 2. https://iescapayanch-cat.infod.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/03/La_practica_docente_y_sus_dimensiones.pdf

Figuroa, C. & Hernández, E. (2015). *La observación entre pares: aprendiendo de un reflejo*. Revista iberoamericana para la investigación y el desarrollo educativo. <https://www.ride.org.mx/index.php/RIDE/article/view/158/685>

García, I. (2011). *La expresión corporal en el desarrollo integral de la personalidad del niño de edad preescolar*. VARONA, (52), 59-66. <https://www.redalyc.org/pdf/3606/360635574010.pdf>

García, K & Gómez, F. (2021). *Educación socioemocional: Estrategias y Orientaciones para el aprendizaje y la enseñanza*. https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/62594/MITRP_T108_Educaci%C3%B3n%20socioemocional%3A%20Estrategias%20y%20orientaciones%20para%20el%20aprendizaje%20y%20la%20ense%C3%B1anza.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Irrazabal, A. (2022). *Las Neuronas reflejo y su beneficio en la modificación de conducta en infantes*. *Revista Sinapsis*, 12(21). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9052308.pdf>

La Mejora Continua de la Educación, C. N. P. (s. f.). *La evaluación educativa debe contribuir al logro de una educación equitativa y justa*. <https://www.gob.mx/mejoredu/articulos/la-evaluacion-educativa-debe-contribuir-al-logro-de-una-educacion-equitativa-y-justa>

Mahiques, Z. (2021). *La importancia de las emociones en educación infantil: una propuesta de intervención*.

<https://riucv.ucv.es/bitstream/handle/20.500.12466/2047/Benavent%20Mahiques%2C%20Zaira.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Medina, M. (2015). *El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.*

<https://repository.ut.edu.co/server/api/core/bitstreams/a7d4ffc6-c99d-4562-9444-e62dd0810726/content>

MEJOREDU (2024). *Reflexión sobre la práctica aprendiendo juntos.*

<https://www.mejoredu.gob.mx/entre-docentes/reflexion-sobre-la-practica/el-valor-de-la-reflexion-sobre-la-practica-para-el-aprendizaje-docente>

Mínguez, B. (2017). *El juego para el desarrollo emocional, comunicativo y social en educación infantil.*

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/26561/TFG-L1730.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Morales, D. (2023). Curso de inducción a la docencia en línea. *Planeación didáctica*

https://dmd.unadmexico.mx/contenidos/educacioncontinua/idlpsd/Tema_03/descargables/IDL_tm3_planeacion_didactica.pdf

Nocetti de la Barra, A. & Medina, J. (2019). *Significados de reflexión sobre la acción docente en el estudiantado y sus formadores en una universidad chilena*

<https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v43n1/2215-2644-edu-43-01-00152.pdf>

Ortíz, L. (2007). La enseñanza de estrategias de aprendizaje en educación infantil. Profesorado. *Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 11(2).

<https://www.redalyc.org/pdf/567/56711214.pdf>

Osornio, J. (2019). *Los docentes que queremos y podemos ser*

<https://vocesnormalistas.org/2019/03/09/los-docentes-que-queremos-y-podemos-ser/>

Pérez, M. & Calvario, S. (2022). *Videos y fotografías para evaluar aprendizajes durante la contingencia sanitaria Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, vol. 15, pp. 1-26

<https://www.redalyc.org/journal/2810/281074767016/html/#:~:text=Las%20videograbaciones%2C%20por%20su%20parte,llevar%20a%20cabo%20las%20actividades.>

Rebolledo, C. (2019). *Educación emocional y bienestar: por una práctica científicamente fundamentada.*

<https://riieb.iberro.mx/index.php/riieb/article/download/4/4>

SEP (2022). *Metodología del aprendizaje basado en proyectos (ABP)*

<https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2022/06/Metodologia-ABP-Final.pdf>

SEP (2023). *La Nueva Escuela Mexicana (NEM): orientaciones para padres y comunidad en general.* Subsecretaría de Educación Media Superior

<https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13>

[634/1/images/030623_La%20Nueva%20Escuela%20Mexicana_orientacion es%20para%20padres%20y%20comunidad%20en%20general COSFAC.p df](https://www.cosfac.org.pe/images/030623_La%20Nueva%20Escuela%20Mexicana_orientacion%20es%20para%20padres%20y%20comunidad%20en%20general_COSFAC.pdf)

UNICEF (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vargas, V. (2015). *La observación, punto de inicio para el encuentro entre el niño y el docente*. <https://www.dreapurimac.gob.pe/inicio/images/ARCHIVOS2017/a-educacional/7-LA-OBSERVACION-2015.pdf>

Vázquez, F. (2016). *Configuración de la práctica profesional desde el enfoque de la reflexividad*. <https://practicareflexiva.up.edu.mx/wp-content/uploads/2019/06/TESIS-Dr.-FLores-2016.pdf>

Zarza, M. (2021). *Juegos cooperativos en el entorno natural en educación infantil*. <https://rodin.uca.es/bitstream/handle/10498/25119/Arteaga-Zarza-Mar%C3%ADa-%20TFG.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Zavala, J. (2020). *El juego reglado como estrategia para impulsar la autorregulación de emociones en niños de 5 a 6 años de edad*. <http://200.23.113.51/pdf/37549.pdf>

Zúñiga, M. & Arellano, A. (2024). *Reflexiones sobre instrumentos de evaluación del aprendizaje en el área de diseño*. La escala estimativa: una orientación para evaluar el aprendizaje en la formación dual

<https://www.researchgate.net/publication/379048209> [La escala estimativa una orientación para evaluar el aprendizaje en la formación dual](#)

VI. ANEXOS

Anexo 1. Entrevista a docente titular



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

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR



Trabajo docente y proyectos de mejora escolar 7to semestre grupo "A"

Mtra.: María del Socorro Rincón Hernández

ENTREVISTA A DOCENTE

Nombre del entrevistador:	
Nombre del entrevistado (a):	
Nivel educativo:	Preescolar
Jardín de niños:	María Montessori
Grado y grupo:	2 A

Los datos obtenidos son con la finalidad de recabar información para el trayecto formativo práctica profesional, de tal manera que serán utilizados con fines educativos y serán manejados con confidencialidad.

1. ¿Qué necesidades ha observado en sus alumnos?

Reconocimiento y aplicar reglas, reconocer su nombre (primera letra de su nombre), identificar los números de una serie numérica del 1 al 5, control de sus movimientos ya que la mayoría de las veces corren y se caen, llegan a chocar con otros niños, aún tienen comportamientos en donde quieren que se les ayude en todo o se les dé todo lo que ellos exigen, en algunos alumnos se requiere el apoyo de los propios padres de familia.

2. ¿Qué recursos considera para diseñar una planeación?

Diagnostico grupal, individual: áreas de oportunidad, saberes de los alumnos, intereses, participación de los padres de familia, horarios de ed. Física y música.

3. ¿Qué estrategias emplea para atender las barreras de aprendizaje que existen dentro y fuera del aula?

Realizar entrevistas con padres de familia. Realizo la planeación igual para todo el grupo, pero al aplicarla, llevo a cabo algunas estrategias en donde tengo que poner más énfasis en la barrera de aprendizaje que identifico, también me apoyo en el equipo de unidad móvil de CAPEP tomado en cuenta y aplicando las estrategias que me dan, y por último tener mejor y mayor comunicación con los padres de familia.

4. ¿Considera que el empleo de herramientas tecnológicas ayuda en el aprendizaje de los alumnos?

Si, aunque el abusar de su uso hace que los alumnos pierdan el interés con el tiempo, ya que en casa están acostumbrados a usar el celular sin tener un límite en casa. Así que se puede emplear el uso de herramientas tecnológicas con moderación, en lugar de observar un cuento en video es mejor realizar lectura de cuentos de manera oral.

5. ¿De qué manera evalúa los aprendizajes adquiridos de sus alumnos?

Por medio de rubricas, listas de cotejo, diario, observación.

6. ¿Cómo es la relación con los padres de familia?

La relación es buena, cordial, se tiene comunicación con cada uno de ellos y con respeto, ellos han mostrado compromiso al estar pendiente cuestionando sobre cada uno de sus hijos, informan sobre el porqué no llegan asistir al jardín, si se tiene alguna situación dentro de la escuela y como poder resolverla.

7. ¿Cómo es la relación con el personal del jardín? ¿Existe buena comunicación?

La relación que se tiene dentro del jardín de niños es buena, existe una buena comunicación entre todo el personal del plantel.

8. Además de dar clases ¿De qué otras actividades se encarga o que otras funciones cumple?

No tengo otra actividad a parte de dar clases.

9. ¿Qué la motivó a ser docente?

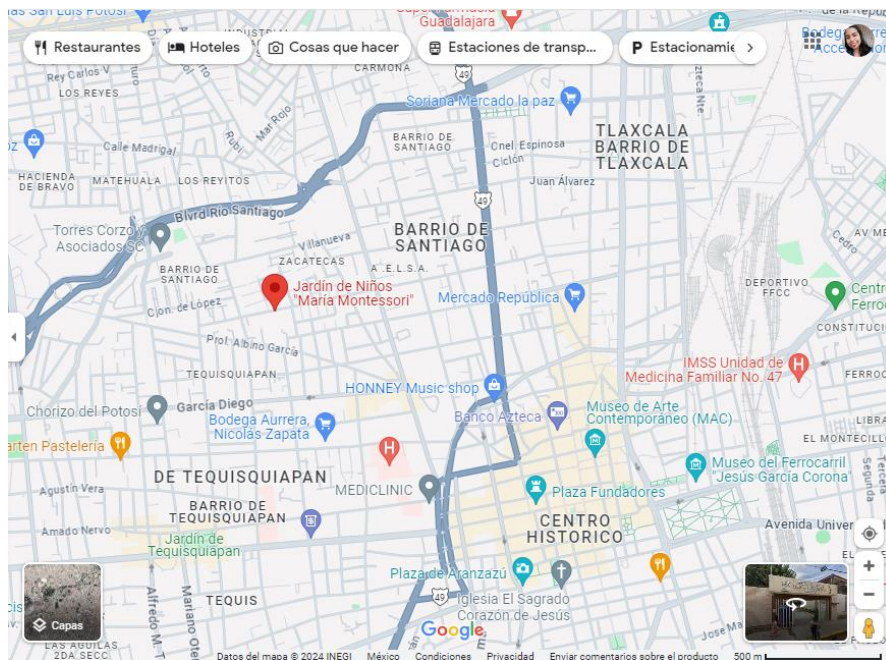
Desde pequeña me ha gustado, pero no existe un motivo específico.

10. En festividades como día de muertos o navidad, las familias tienen distintas creencias ¿Cómo abarca estos temas o que estrategias implementa?

Por medio de la entrevista se obtiene esta información y se cuestiona sobre cómo se puede ayudar al alumno cuando se llega a presentar estas festividades. Se respeta las distintas creencias.

Anexo 2. Contexto

Ubicación del Jardín de niños “María Montessori”, se localiza en la calle Ignacio Altamirano #1640, Huerta Real. San Luis Potosí, S.L.P. C.P. 78049.



ANEXO 3. Instrumentos de evaluación

Escalas estimativas

¿Qué es un mimo?			
<p>Campo formativo: De lo humano y lo comunitario, Lenguajes, Ética, sociedad y valores</p> <p>Contenido:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos. • Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad. • La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad. 			
	Logrado	En proceso	Requiere apoyo
	Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.	Hace uso de recursos personales para representar emociones.	Le resulta complicado representar sus emociones y experiencias mediante recursos gráficos y requiere de apoyo.
Alumnos:			
	Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos	Colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes.	Se le dificulta colaborar con sus compañeros en actividades y/o juegos.

	comunes en juegos y actividades.		
Alumnos:			
	Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz	Propone algunos acuerdos para la convivencia pacífica para fortalecer la cultura de paz.	Le es difícil construir acuerdos para una convivencia pacífica en el hogar y la escuela para una cultura de paz.
Alumnos:			

Guion de videograbación

Se utilizó como instrumento de evaluación de los alumnos y de mi intervención, además de que me permitió plasmar en las descripciones de las actividades como fue la participación y desempeño de los alumnos, así como a reafirmar los diálogos de ellos al ver el video.

BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO



LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

GUÍA PARA ANÁLISIS DE VIDEO



SEMESTRE: VII GRUPO: A CICLO ESCOLAR: 2023-2024

MTRA. María del Socorro Rincón Hernández

Nombre del observado:

INSTRUCCIONES:

En el análisis de la práctica docente a través del video como artefacto, toma en cuenta los siguientes planteamientos de lo que te genere la observación.

¿Qué se observa?

La actividad desarrollada fue la de “El mimo y sus emociones”, los alumnos y docente en formación están caracterizados.

Rasgos positivos de la acción

El hecho de que se maquillaran a los alumnos los motivó a actuar y se veían muy contentos.

Rol de la educadora en formación

Ambientó el salón para realizar la actividad, fui una guía para los alumnos al momento de darles la consigna y preguntarles a cada uno conforme pasaban:

¿Cómo le harías para representar esta situación? Los alumnos me mostraban como lo iban a realizar.

¿Se muestran interesados los alumnos? ¿Porque los perciben así?

Sí, porque lo demostraron al momento de realizar sus disfraces y maquillarse dentro del salón, además de que se mostraban muy participativos.

¿Qué tipos de preguntas les haces?

Primero fueron preguntas para retroalimentar lo visto anteriormente: ¿Qué vimos la clase pasada? ¿Qué emoción hemos visto? ¿Recuerdas que es un mimo?

Durante la actividad se les preguntó ¿Qué emoción está representado tu compañero? ¿Qué situación lo hizo sentir así?

Y finalmente realice preguntas para reflexionar sobre la actividad realizada, sobre qué les pareció, si quisieran volver a intentarlo, etc.

¿Cómo está organizado el grupo?

De manera grupal y equipos de mesa

Rasgos negativos de la actuación docente

Organizar mejor el detrás de escena.

Rasgos de la conducta no verbal

Los alumnos comprendían que debían de guardar silencio al momento de que pasaran sus compañeros al frente.

¿Qué aprendizaje obtiene usted de este análisis?


Es importante tomar en cuenta la opinión de los alumnos, porque ellos se motivan a participar.

ANEXO 4. Planeación

Secuencia didáctica

METODOLOGIA DE PROYECTO: PROYECTO BASADO EN PROBLEMAS					
Nombre del proyecto:	"Conozco y expreso mis emociones"				
Fase-grado:	Fase2-Preescolar	Grado y grupo	2ªA	Tiempo:	19 febrero- 22 marzo
Propósito:	Desarrollar las habilidades socioemocionales mediante el juego de manera que logre reconocer y expresar las emociones mediante la expresión corporal así como las situaciones que les permiten sentir dichas emociones, asimismo favorecer el trabajo colaborativo.				
Problemática:	Los alumnos carecen de habilidades socioemocionales y no logran trabajar en equipo ni el seguimiento de reglas en las actividades que involucran el juego.				
Campo formativo	Contenido		Proceso de desarrollo de aprendizaje		
Lenguajes	Expresión de emociones y experiencias, en igualdad de oportunidades, apoyándose de recursos gráficos personales y de los lenguajes artísticos.		Manifiesta oralmente y de manera clara, necesidades, emociones, gustos, preferencias e ideas que construye en la convivencia diaria, y se da a entender apoyándose de distintos lenguajes Elige algunos recursos gráficos, como marcas propias, símbolos, dibujos, algunos otros de los lenguajes artísticos al representar emociones y experiencias.		
Ética, naturaleza y sociedades	La cultura de paz como una forma de relacionarse con otras personas para promover la inclusión y el respeto a la diversidad		Construye acuerdos para una convivencia pacífica en su hogar y escuela, al escuchar y expresar con respeto ideas y opiniones propias y de las demás personas, que fortalezcan su cultura de paz.		
De lo humano y lo comunitario	Las emociones en la interacción con diversas personas y situaciones Interacción con personas de diversos contextos, que contribuyan al establecimiento de relaciones positivas y una convivencia basada en la aceptación de la diversidad.		Percibe cambios corporales, y con ayuda nombra las emociones que experimenta, como: alegría, tristeza, sorpresa, miedo o enojo, y reconoce las situaciones que la provocan. Se relaciona con respeto y colabora de manera asertiva para el logro de propósitos comunes en juegos y actividades.		
EJES ARTICULADORES					

Inclusión	Pensamiento crítico	Interculturalidad crítica	Igualdad de género	Vida saludable	Apropiación de las culturas a través de la lectura y la escritura	Artes experiencias estéticas
Metodología aprendizaje basado en problemas (ABP)						
Momento del proyecto	Sesión	Desarrollo de actividades				
Se hará yoga como estrategia de autorregulación después del receso y haremos uso de música relajante.						
FASE I: PRESENTEMOS (Plantea la reflexión inicial)	19-feb-2024 ¿Qué son las emociones?	INICIO: Se iniciará preguntando ¿Qué emociones conoces? ¿En qué situaciones sientes estas emociones? DESARROLLO: Referente a esto se leerá el cuento "Algo dentro de mí" posteriormente platicaremos sobre lo que les pareció el cuento y los alumno. Después se les preguntará ¿Cómo expresas estas emociones con tu cuerpo? CIERRE: Al final de la clase se utilizará un emocionometro con las imágenes de los personajes de intensamente.				
FASE 2: RECOLECTEMOS (En este momento se exploran y recuperan de manera general los saberes sociales y escolares previos respecto a la temática detectada)	20-feb-2024 ¿Qué es un mimo?	INICIO: Iniciaré preguntando ¿sabes que es un mimo? ¿Alguna vez has visto uno? ¿Cómo están maquillados? Posteriormente se les explicara lo que es un mimo con ayuda del siguiente video https://youtu.be/q8h3F_7kgNQ . DESARROLLO: Se pondrán elementos para que aprendan a diferenciar entre un payaso y un mimo, para ello habrá objetos o imágenes escondidas en el aula deberán pegarlos en la imagen del mimo o del payaso según sea el caso. CIERRE: Finalmente los alumnos dibujarán el rostro de un mimo según la emoción que ellos sientan en ese instante.				

en el primer momento).	22-feb-2024	<p>Caras y gestos</p> <p>INICIO: Se cuestionara los alumnos ¿Cómo se ve tu rostro cuando sientes alegría, miedo, enojo y tristeza? Se les mostrará un espejo a los alumnos y les preguntaré ¿para qué crees que lo utilizemos? De acuerdo a sus respuestas les mencionaré que lo usaremos y haremos caras que representen las distintas emociones (enojo, miedo, tristeza, felicidad). DESARROLLO: Después pintaran su marco y se tomarán fotos de los alumnos expresen estas emociones, para la elección por mesa los alumnos deberán de sacar un papelito y representar la que les tocó. CIERRE: Posteriormente en equipos armaran las emociones en el rostro de mimo que se les proporcione.</p>
	28-feb-2024	<p>Museo de emociones</p> <p>INICIO: Se iniciara preguntando ¿Qué situaciones te hacen sentir miedo, alegría, tristeza y enojo? Conforme a sus respuestas se comenzara primero reproduciendo la canción de "Los sentimientos" DESARROLLO: Después por medio del sorteo se les dará la emoción que deben de pintar, y también les pegarán emojis de acuerdo a la emoción que les tocó. CIERRE: En equipos deberán de pasar un circuito y al llegar les plantearé una situación y deberán poner la imagen en la emoción que les hace sentir.</p>
<p>FASE 3 FORMULEMOS EL PROBLEMA (Determinar con claridad el problema sobre el cual se trabajará, así como las inquietudes y curiosidades de</p>	01-mar-2024	<p>El botiquín de las emociones y adivina la emoción</p> <p>INICIO: Se les preguntará ¿Qué podemos hacer cuando nos sentimos enojados, tristes, felices o con miedo? DESARROLLO: Después de escuchar sus opiniones, se trabajarán algunas estrategias para autorregular sus emociones y haremos uso de un "botiquín de las emociones" y se les explicará para que se utilizará cada elemento. CIERRE: Finalizaremos con un juego donde se harán 2 equipos y se les plantearan situaciones y deberán de adivinar la emoción que provoca.</p> 

los alumnos en torno al mismo)	05-marzo-2024	<p>Busca la emoción</p> <p>INICIO: Les preguntaré ¿recuerdas a los mimos? ¿Crees que podamos representar las emociones si nos convirtiéramos en mimos? ¿Cómo le podemos hacer? Se pasará a los alumnos para que lo interpreten. DESARROLLO: Conforme a esto les explicare que primero debemos de identificar en revistas a las personas que expresan las distintas emociones por equipos de mesa la emoción que debían de buscar se les asignó mediante papelitos. Al encontrarlas deberán recortarlas para pegarlas en la emoción que les tocó. CIERRE: Trabajaran en equipo para pasar por un camino de obstáculos llevando la imagen a la caja correspondiente.</p>
<p>FASE 4 ORGANIZEMOS LA EXPERIENCIA (En este apartado se plantea una ruta de trabajo para el proceso de indagación)</p>	7-marzo-2024	<p>Disfraz de mimo</p> <p>INICIO: Se recuperarán sus conocimientos de las sesiones previas preguntando ¿recuerdas como es el mimo? Les explicaré elaboraremos nuestro disfraz para poderlo usar en la siguiente actividad. DESARROLLO: Se les dará la camisa (previamente se les pidió una camisas blanca que no usarán) y deberán de pegarles tiras de papel crepe negro. CIERRE: Y finalmente se les mostrarán imágenes de mimos donde expresen distintas emociones para que ellos mencionen que emoción representa.</p>
<p>FASE 5 VIVAMOS LA EXPERIENCIA (En este momento se guía a los alumnos a una indagación específica de corte documental o vivencial con la intención de aportar elementos</p>	12-marzo-2024	<p>El mimo y sus emociones</p> <p>INICIO: De acuerdo a la actividad anterior nos personificaremos en el aula, es decir, maquillaré a los alumnos y usaran su camisa que elaboraron (previamente se les pedirá a los papás que los manden vestidos con lo que falta del disfraz de mimo), les preguntare ¿Qué te imaginas que haremos? En base a sus respuestas les diré que interpretaremos distintas situaciones esto se hará mediante una ruleta que asignará que actuará cada alumno. DESARROLLO: Posteriormente pasarán los alumnos a hacer su interpretación, se ambientará el salón para que los alumnos se sientan motivados y los demás compañeros deberán de adivinar que emoción está realizando o está sintiendo. CIERRE: Al finalizar la actividad platicaremos sobre lo que les pareció la actividad.</p>

que lo lleven a comprender el problema y, en su caso, intervenir para transformarlo)	13-marzo-2024	<p>Explosión de emociones y sus expresiones</p> <p>INICIO: Se les preguntará a los alumnos ¿alguna vez has visto la explosión de emociones? ¿Qué necesitamos para realizarlo? Se hará mención de que haremos un experimento para ver las emociones. DESARROLLO: Se realizará un experimento fuera del salón, primero se les va a repartir un vaso y se les prestara un marcador para que dibujen la emoción que ellos quieran. CIERRE: Posteriormente saldremos afuera donde estarán las mesas con los materiales, y deberán de seguir las reglas y al final del experimento expresaran la emoción que dibujaron.</p>
	14-marzo-2024	<p>La música y las emociones</p> <p>INICIO: Iniciaré preguntando a los alumnos ¿te gusta escuchar música? ¿Cómo te sientes al escuchar música? ¿Crees que exista música que nos haga sentir enojados, tristes, felices o con miedo? DESARROLLO: Se colocarán las 4 emociones en el aula y cuando suene la música, los alumnos deberán de irse a la emoción que les hace sentir la canción y bailar de acuerdo a la emoción. CIERRE: Finalmente les daré una cinta o listón para que sigan el ritmo de la canción.</p>
<p>FASE 6 RESULTADOS Y ANÁLISIS (Como parte del cierre, durante este momento se realiza un corte para visualizar los avances o bien el fin del proyecto).</p>	18-marzo-2024	<p>¡No te sueltes!</p> <p>INICIO: Comenzaré por preguntar ¿recuerdas cuando hicimos un circuito? ¿Cuáles son las reglas para jugar? ¿Reconoces a estos personajes? Se les mostraran las cajas e imágenes de las emociones. DESARROLLO: Les mencionaré de que trata el juego "no te sueltes" y trabajaran en equipo conformado de 3 integrantes, deberán de tomar un aro y no soltarlo, deberán buscar la emoción que se les haya asignado y depositar las imágenes de la emoción en la caja correspondiente. CIERRE: Reflexionaremos sobre qué les pareció la actividad y que dificultades les surgieron.</p>
	19-marzo-2024	<p>Una sombra, una emoción</p> <p>INICIO: Se iniciara preguntando ¿Cómo expresas la emoción de tristeza, enojo, miedo y alegría? ¿Crees que puedas reconocerlas al ver solo sombras? DESARROLLO: Se hará una dinámica grupal de baile en la que los alumnos jueguen a las sillas, se les explicara las reglas del juego, cuando pare la música deberán de imitar la sombra y mencionar que emoción está representando. CIERRE:</p>

	<p>Feria de las emociones</p> <p>Reflexionaremos sobre qué les pareció la actividad y que dificultades les surgieron.</p> <p>INICIO: Se les explicara a los alumnos cada una de las estaciones y pasaran por parejas a cada una, se les pidió que fueran del color de su emoción favorita.</p> <p>DESARROLLO: Se realizara una feria de las emociones y tendrá los siguientes juegos: Caja de los come miedos (dibujaran sus miedos), El mar de las lágrimas (mencionaran que les causa tristeza realizarán un dibujo de ello y lo pondrán en el mar), La lluvia de la tristeza. El juego para trabajar la frustración y/o enojo el "laberinto" y derribar la torre, El juego de la alegría "caja de pelotas" se amarraran la caja y deberán de moverse para sacar las pelotas. Los alumnos deberán de esperar su turno y explorarán cada estación.</p> <p>CIERRE: Finalmente comentaremos que aprendimos con las actividades realizadas con anterioridad, que les pareció la feria y como se sintieron al realizar las actividades, de manera que expresen su emoción.</p>
<p>Recursos:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Espejo • Cajas con rostro de mimo y los elementos para formar la emoción • Marco de fotos • Emocionometro • Cartulinas con la imagen de las emociones • Emociones pequeñas • Imágenes de situaciones que provocan emociones • Juego de turnos • Conos • Elementos payaso y mimo • Vestuario mimo • Emociones • Cuento • Sillas • Sombras de las emociones • Música, listones • Caja de los come miedos, recipiente del mar de las lágrimas, juego para trabajar la frustración "laberinto" y vasos para la torre, juego de la alegría "caja de pelotas", laberinto. • Colorante, vinagre, vasos • Revistas • Aros • Cajas con el color de las emociones

	<ul style="list-style-type: none"> • Imágenes de situaciones • Video https://youtu.be/q8h3F_7kgNQ • Video: https://youtu.be/KnAgAhMv3A4
<p>Evaluación formativa:</p>	<p>Escala estimativa</p>

ANEXO 5. Actividad ¿Qué son las emociones?

Teatro para la lectura del cuento "Algo dentro de mi". Los alumnos se muestran atentos a la historia.



ANEXO 6. Actividad ¿Qué son las emociones?

Alumnos realizando sus dibujos referentes a la lectura y evidencias de los mismos.



Alumna 16 dibujando las cuatro emociones vistas en el cuento y asignándole el color correspondiente.



ANEXO 7. Actividad ¿Qué son las emociones?

Primer día que se utilizó esta estrategia del emocionometro para que los niños mencionaran como se sentían y porque, de manera que colocaban su nombre.



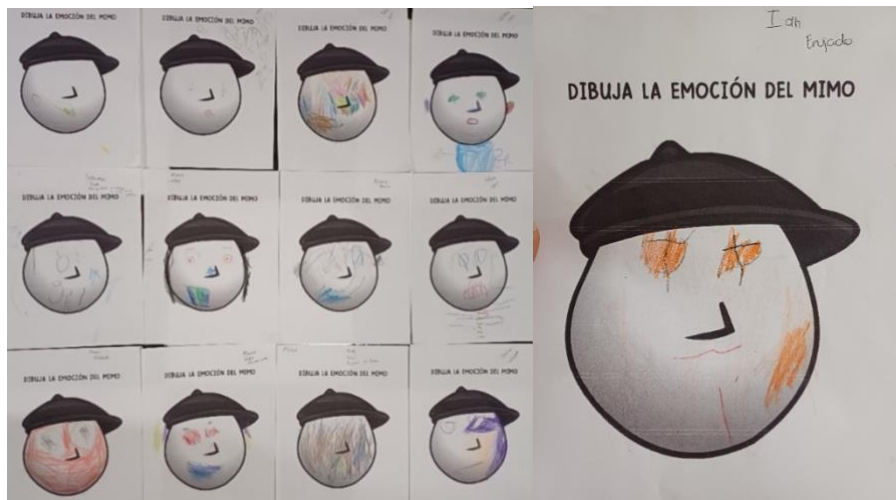
ANEXO 8. Actividad ¿Qué es un mimo?

Los alumnos buscaron los elementos del mimo y el payaso, los pegaron donde correspondía para apreciar sus diferencias.



ANEXO 9. Actividad ¿Qué es un mimo?

Evidencias donde los alumnos dibujaron la emoción que sentían en el rostro de un mimo.



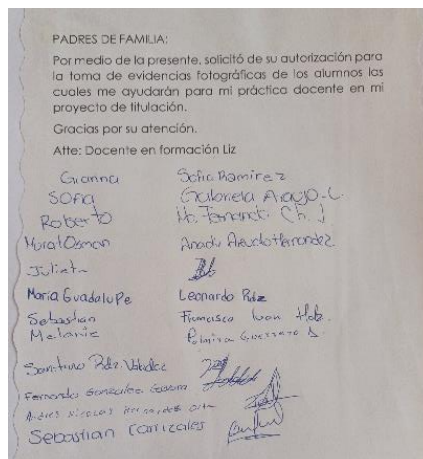
ANEXO 10. Yoga “Estrategia de autorregulación”

Los alumnos realizan yoga como estrategia de autorregulación para después de recreo o cuando se muestran un poco dispersos. Esta actividad se realizó casi todos los días, al implementarlo permitió que los alumnos manejaran sus emociones después de recreo, se relajaban debido a que se ambientaba el salón, se movían las mesas, se colocaban tapetes y con ayuda de “Bluey” un personaje que les gusta a los niños y quien indicaba las posiciones, mientras lo realizaban se escuchaba la canción “la nube” y al terminar se les pedía que cerraran los ojos y echaba un aromatizante e iba tocando el hombro de los alumnos para que fueran recogiendo el tapete y volviéramos a colocar las mesas, y esto les ayudo seguir concentrados en las actividades que se llevaban a cabo.



ANEXO 11. Actividad Caras y gestos

Se pidió autorización de los padres de familia, para tomar fotografías del rostro de los alumnos expresando las distintas emociones.



ANEXO 12. Actividad Caras y gestos

Los alumnos hicieron uso del espejo para observar como expresaban con su rostro las emociones de felicidad, tristeza, miedo y enojo.



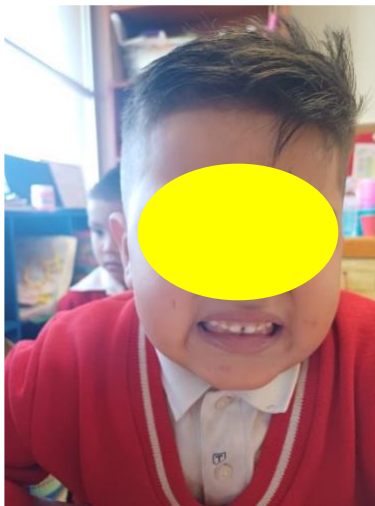
ANEXO 13. Actividad Caras y gestos

Los alumnos están pintando un marco que se les proporcionó para que lo decoraran y ahí mismo colocar sus fotos expresando sus emociones.



ANEXO 14. Actividad Caras y gestos

Se les tomo foto a los alumnos expresando las distintas emociones vistas.





ANEXO 15. Actividad Caras y gestos

Se trabajó en equipo para armar el rostro del mimo de acuerdo a la emoción que ellos eligieran hacer.





ANEXO 16. Actividad Caras y gestos

Se continuó con el emocionometro para que los alumnos comentaran las situaciones que desencadenan sus emociones.



ANEXO 17. Actividad Caras y gestos

Se pegaron los rostros de los alumnos y se les puso la emoción que estaban expresando, al llegar observaron a cada uno de sus compañeros.



ANEXO 18. Actividad Museo de las emociones

Los alumnos trabajan en parejas para elaborar el museo de emociones, para ello pintaron las emociones del color correspondiente y les pegaron caritas.



ANEXO 19. Actividad Museo de las emociones

Después de que los alumnos pintaron las emociones, debían de colocar la imagen de la situación planteada en la emoción que les hacía sentir a ellos.



ANEXO 20. Actividad Museo de las emociones

Los alumnos ya experimentaban otras emociones, y mencionaban el porqué.



ANEXO 21. Actividad Botiquín de las emociones y adivina la emoción

Los alumnos se dividieron en dos equipos para que adivinaran la emoción de acuerdo a la situación planteada.



ANEXO 22. Actividad Botiquín de las emociones y adivina la emoción

Se llevó un botiquín para que los alumnos cada vez que sintieran alguna de las emociones se acercaran y se les recetará algo en especial que les ayudará a manejar su emoción o superar la situación.



Con el botiquín los alumnos iban al espejo y se decían palabras de afirmación cuando no podían realizar algo y ayudó a que el alumno 11 perdiera el miedo de subirse a los juegos.



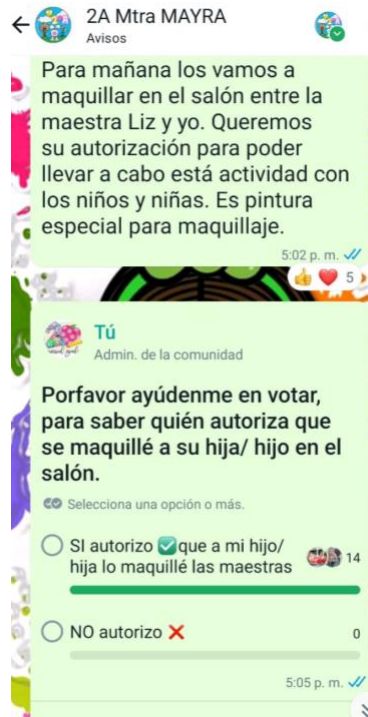
ANEXO 23. Actividad Botiquín de las emociones y adivina la emoción

Al finalizar el día los alumnos mencionaban sus emociones y se vi un avance al ver que ya experimentaban otras emociones, y mencionaban el porqué.



ANEXO 24. Actividad El mimo y sus emociones

Evidencia sobre la autorización de los padres de familia, para maquillar a los alumnos de mimo.



ANEXO 25. Actividad El mimo y sus emociones

Se hicieron equipos y por medio de un sorteo se les asignó la emoción que debían de representar.

Emoción enojo



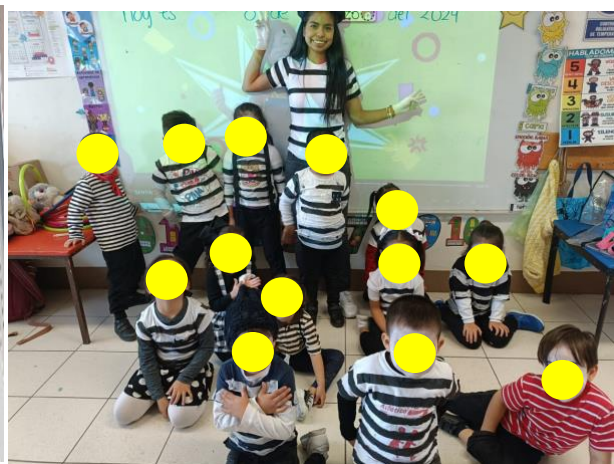
Emoción felicidad



Emoción tristeza

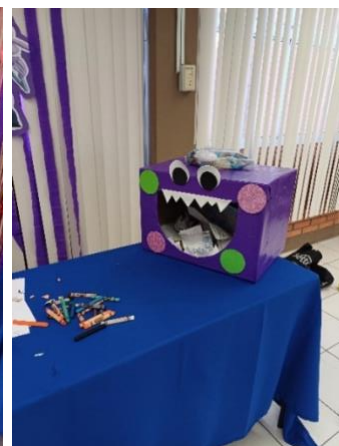


Emoción miedo



ANEXO 26. Actividad Feria de las emociones

Como cierre del proyecto se realizó una feria donde se puso en juego lo aprendido sobre las habilidades socioemocionales. Los alumnos pasaron por cada estación. (Laberinto, derriba la torre, monstruo come miedos, etc.)





ANEXO 27. Actividad Feria de las emociones

Los alumnos portaron una prenda del color de la emoción que sentían.



Actividades realizadas en el proyecto de investigación, se considera importante dar a conocer porque formaron parte del impacto de este tema del informe de práctica, por ello es pertinente compartir mis actividades con los lectores asignados a mi documento de titulación.

Anexo 28. Actividad Busca la emoción

Los alumnos identificaron en revistas a las personas que expresaban las emociones de tristeza, felicidad, miedo y enojo.



ANEXO 29. Actividad Disfraz de mimo

Se les pidió a los alumnos una camisa blanca o negra que ya no usaran para elaborar el disfraz de mimo, para ello le pusieron tiras negras o blancas según el

color de camisa que traían y se mostraron muy motivados. Además de adivinar la emoción del mimo de acuerdo a la imagen que se les proyectaba.



ANEXO 30. Actividad Explosión de emociones y sus expresiones

Los alumnos dibujaron en un vaso la emoción de su agrado con marcadores, posteriormente salimos al pasillo, y ellos mismo colocaron el bicarbonato, el vinagre y el colorante de acuerdo a la emoción que pusieron. Antes de realizarlo se les marcó mucho las reglas para hacer el experimento y fue exitoso.



Alumnos expresando las emociones que dibujaron en su vaso para el experimento.



ANEXO 31. Actividad La música y las emociones

Al escuchar la canción los alumnos se iban a la emoción que les generaba y bailaban de acuerdo a esta misma con ayuda de listones.



ANEXO 32. ¡No te sueltes!

En esta actividad los alumnos debían de trabajar en equipo, para ello se dividió al grupo en equipos de 3 integrantes y se les dio un aro, del cual no se debían

de soltar y debían buscar juntos la emoción que les tocó y depositarla en la caja correcta.



ANEXO 33. Actividad Una sombra, una emoción.

En esta ocasión los alumnos debían de imitar la sombra y mencionar que emoción estaban expresando.



