



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

TITULO: El juego como estrategia de autorregulación de conductas en
alumnos de 6° año de primaria en un centro de atención múltiple (CAM)

AUTOR: Dominique Sánchez Piñones

FECHA: 15/11/2025

PALABRAS CLAVE: Juego, Estrategia, Autorregulación, Emociones, Discapacidad

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

2021



2025

INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE AUTORREGULACIÓN DE CONDUCTAS EN
ALUMNOS DE 6° AÑO DE PRIMARIA EN UN CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE
(CAM)

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN INCLUSIÓN EDUCATIVA

PRESENTA:

DOMINIQUE SÁNCHEZ PIÑONES

ASESOR (A):

MTRO.IVÁN PÉREZ OLIVA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

NOVIEMBRE DE 2025



**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 Dominique Sánchez Piñones
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

El juego como estrategia autorregulación de conductas en alumnos de 6° año de primaria en un
Centro de Atención Múltiple (CAM)

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales

☒ para obtener el

Elige Licenciatura en Inclusión Educativa



en la generación 2021-2025 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 3 días del mes de Noviembre de 2025.

ATENTAMENTE.


Dominique Sánchez Piñones

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES

San Luis Potosí, S.L.P.; a 12 de Noviembre del 2025

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): **SANCHEZ PIÑONES DOMINIQUE**
De la Generación: **2021 - 2025**

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

Titulado:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE AUTORREGULACIÓN DE CONDUCTAS EN ALUMNOS DE 6° AÑO DE PRIMARIA EN UN CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE (CAM)

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 INCLUSIÓN EDUCATIVA

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA



MTRA. VIANEY COVARRUBIAS CERVANTES



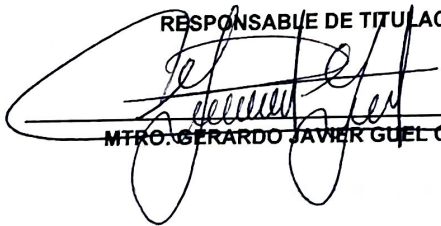
DIRECTORA DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS



MTRA. FATIMA GUADALUPE FABIÁN VANEGAS

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

RESPONSABLE DE TITULACIÓN



MTR. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL



MTR. IVÁN PÉREZ OLIVA



ÍNDICE

Introducción	3
I. Descripción y focalización del problema	6
Contextualización del problema.....	6
Pregunta de investigación	7
Objetivo General.....	8
Objetivos específicos	8
Competencias del perfil de egreso fortalecidas durante la investigación.....	8
Competencias genéricas:.....	9
Competencias profesionales:.....	9
II. Plan de acción.....	9
Contexto Educativo donde se lleva a cabo la intervención.....	9
Contexto externo.....	10
Contexto interno.....	11
Contexto Áulico	13
Revisión teórica	15
III. Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora	21
Actividad 1	28
Actividad 2.....	35
Actividad 3.....	45
Actividad 4.....	53
Actividad 5.....	62
Conclusiones	70
Bibliografías.....	74
Anexos	77

Introducción

El presente documento es un informe de prácticas en el cual refleja la investigación y el resultado de un Plan de Acción del proceso de intervención docente llevado a cabo en la materia Aprendizaje en el Servicio para atender la autorregulación de conductas en el Centro de Atención Múltiple, “Ovidio Decroly” ubicado en calle López Hermosa 462, colonia El Saucito, en la capital de San Luis Potosí, 78114. Esta escuela tiene como característica la atención a estudiantes que presentan distintas condiciones o discapacidades. Por lo tanto demanda en la planificación pues ya que se enfoca en las distintas características e intereses de los alumnos. La estancia educativa se enfocó en el grupo de sexto año de primaria, el cual se conforma por 14 alumnos, con 6 niñas y 8 niños todos entre el rango de edad de los 11 y 14 años. De los cuales:

- 10 presentan Discapacidad Intelectual (DI) entre ellos dos con sospecha de autismo
- 2 alumnos con Discapacidad Auditiva (DA)
- 2 alumnos con Trastorno del Espectro Autista grado 1 (TEA)

El tema por el que me incliné está basado en la autorregulación, ya que he observado que el aspecto emocional influye en el comportamiento de los alumnos y por ende la adquisición de los aprendizajes, por lo que esta capacidad les ayudará a potenciar sus habilidades y actitudes.

Por tanto el tema del presente documento es “el juego como estrategia de autorregulación de conductas en alumnos de 6° año de primaria en un Centro de Atención Múltiple. Cuando se habla de autorregulación, se alude a una habilidad de la inteligencia emocional, dicha inteligencia enlace de dos inteligencias (intrapersonal e interpersonal) que al poseerlas brindan la capacidad de sentir, comprender, manejar y modificar estados emocionales propios y en otras personas, de tal modo que la convivencia y el entendimiento sean los mejores posibles.

Identifiqué durante las jornadas de observación la falta de control en los alumnos debido a su escasa autorregulación para realizar actividades posteriores o al momento de escuchar indicaciones puesto que en muchas ocasiones se encuentran distraídos, ansiosos, enojados, etcétera, y no logran controlar estas emociones evitando de esta manera la atención sobre lo que sucede a su alrededor.

Considero de suma importancia que, como profesional de la educación, se cuente con una variedad de estrategias pedagógicas que favorezcan el desarrollo integral de los alumnos. Como tal el uso del juego reglado e interactivo representa una herramienta didáctica sumamente valiosa, ya que no solo permite el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, sino que también ofrece a los estudiantes la oportunidad de identificar, expresar y comprender sus propias emociones dentro de un entorno estructurado y significativo.

En este contexto, el juego, más allá de ser una actividad lúdica, se convierte en una valiosa herramienta pedagógica para promover la autorregulación de conductas, especialmente en alumnos de 6° grado que asisten a un Centro de Atención Múltiple.

Estos estudiantes suelen enfrentar diversos retos en el manejo emocional, el control de impulsos y la adaptación a normas sociales. Por ello, el juego representa una estrategia accesible, inclusiva y significativa, que favorece no solo su desarrollo personal y emocional, sino también su desempeño académico y la mejora en la interacción social.

A través de juegos interactivos y reglados, es posible trabajar de manera intencionada en la autorregulación emocional y conductual. Utilizando la metodología de investigación-acción, se diseña un plan de intervención con actividades basadas en los intereses del grupo, promoviendo así una participación activa. Esto permite a los alumnos identificar conductas adecuadas e

inadecuadas, reflexionar sobre ellas y fortalecer habilidades socioemocionales clave, como la empatía, la tolerancia, la espera de turnos y la resolución de conflictos.

El uso del juego como estrategia fomenta un ambiente inclusivo donde los estudiantes desarrollan habilidades emocionales y sociales en un contexto motivador. Además, se impulsa la sensibilización y la formación docente sobre el potencial del juego como herramienta para atender la diversidad.

Durante mi estancia en la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado aprendí el enfoque que tiene la Licenciatura en Inclusión Educativa en el cual se enfatiza la importancia de atender la diversidad desde el enfoque centrado en las potencialidades que tienen las personas que enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación, para desarrollarse integralmente y vivir una vida digna enmarcada en los derechos humanos, como lo indica la Estrategia nacional de educación inclusiva (ENEl) "La condición de exclusión social implica una privación de derechos fundamentales". Además tiene como objetivo convertir progresivamente el actual Sistema Educativo Nacional caracterizado por ser estandarizado, centralizado, poco flexible, inequitativo y fragmentado, en un sistema inclusivo, flexible y pertinente que favorezca el acceso, avance, permanencia, aprendizaje, participación y conclusión de los estudios de niñas, niños, adolescentes y jóvenes en todo el país, en su amplia diversidad, en igualdad de condiciones y oportunidades.

I. Descripción y focalización del problema

Contextualización del problema.

La problemática se sitúa en el grupo de 6° año de primaria en un Centro de Atención Múltiple. En él hay un total de 14 alumnos, de los cuales 10 presentan discapacidad intelectual (DI), entre ellos dos con sospecha de autismo; 2 alumnos con discapacidad auditiva (DA) y 2 alumnos con Trastorno del Espectro Autista (TEA) grado 1.

Durante las jornadas de práctica profesional, pude identificar que los alumnos presentan dificultades en la autorregulación. Al realizar las actividades en el aula, algunos de ellos muestran rabietas o conductas de oposición, molestia ante algunas consignas dadas, irritación y enfado al escuchar comentarios de otros compañeros. Además, toman materiales que no forman parte de la actividad, se tiran al piso con actitud negativa y si observan que algún compañero está realizando otra acción, dejan de trabajar para imitarlo. Suelen tomar los objetos de sus compañeros y esconderlos; en particular, una de las alumnas tiene la tendencia de tomar las crayolas de otros compañeros y partirlas por la mitad.

En específico, una de las alumnas presenta este tipo de acciones a lo largo de toda la jornada escolar. Además, muestra resistencia a realizar actividades relacionadas con el cuidado personal o la higiene, y se impacienta al realizar estas acciones, a pesar de que son beneficiosas para ella. Aunque la titular del grupo motiva a los alumnos frente a las dificultades que presentan, estos persisten en mostrar actitudes negativas, hacen caso omiso a las indicaciones y, en ocasiones, llegan a expresar que no pueden realizar la actividad.

Esto causa que las actividades o aprendizajes que se esperan trabajar durante toda la semana se retrasen y se acumulen, que los alumnos no avancen en la adquisición de nuevos aprendizajes y lo que ya se haya conseguido aprender en la semana se pierda.

Lo que me llamó la atención fue un día en el cual la maestra realizó una actividad diferente a como usualmente lo trabaja pues en esta intervención hizo uso del juego en el cual la realizaba de manera grupal, el juego consistía en que los alumnos debían de girar una pirinola y al caer la cara les iba indicando cuantas monedas debían de poner todos en el centro o tomar varias monedas, conforme iba transcurriendo la actividad todos los alumnos en general en ningún momento hubo molestias, inconformidades, o discusiones si no que fue todo lo contrario los alumnos se mostraron felices, gritaban y brincaban cuando les tocaba tomar todas las monedas del centro e incluso se prestaban monedas entre los mismos si se les llegaban a terminar era mucha su felicidad que no querían que terminara el juego todos los alumnos duraron toda la actividad realizándola con una actitud muy positiva y diferente a las actividades que se realizan en el aula comúnmente. Considero el juego como una estrategia porque permite que los niños se desenvuelvan y a su vez generen seguridad y estabilidad en sus emociones.

Partiendo de esto se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera el juego favorece en la autorregulación de conductas en un grupo de 6° grado de primaria en un Centro de Atención Múltiple CAM??

Pregunta de investigación

De qué manera el juego favorece en la autorregulación de conductas en un grupo de 6° año de primaria en un Centro de Atención Múltiple CAM?

Objetivo General

- Favorecer la autorregulación emocional y conductual en alumnos que cursan el 6° año de primaria en un Centro de Atención Múltiple, CAM. Mediante la implementación de juegos interactivos, y dinámicas familiares, promoviendo la comunicación, el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de estrategias efectivas para comprender emociones y comportamientos en diferentes situaciones.

Objetivos específicos

- Realizar una evaluación diagnóstica para identificar percepciones sobre la autorregulación de conductas que manifiestan los alumnos de educación primaria que presentan diversas discapacidades con el fin de tener información que permitan realizar un plan de intervención.
- Diseñar y aplicar una propuesta de intervención para favorecer la autorregulación de conductas en un grupo de 6° año de primaria en un CAM mediante estrategias de juego.
- Evaluar y reflexionar sobre el impacto del juego en la autorregulación de conductas en alumnos de un Centro de Atención Múltiple.

Competencias del perfil de egreso fortalecidas durante la investigación

Los programas de estudio de la educación de la educación normal exponen que el perfil de egreso expresa lo que se deberá lograr al término del programa educativo. Dicho perfil establece las competencias genéricas y profesionales que deberá de tener. En el caso de este trabajo, se busca

desarrollar las siguientes competencias que propone la SEP (2018) en el I Plan de Estudios de la Licenciatura en Inclusión Educativa 2018:

Competencias genéricas:

- Aprende de manera autónoma y muestra iniciativa para autorregularse y fortalecer su desarrollo personal.

Competencias profesionales:

- Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de todos los alumnos.
- Incorpora los recursos y medios didácticos idóneos para favorecer el aprendizaje de acuerdo con el conocimiento de los procesos de desarrollo cognitivo y socioemocional de los alumnos.

II. Plan de acción

Contexto Educativo donde se lleva a cabo la intervención

El contexto escolar según Sánchez, et. al., (2017) se entiende como “una variable que tiene influencia en la totalidad del proceso educativo, tanto en las dinámicas comunes para todo el centro como en la atención individual y personificada para cada uno de los docentes” (p.197). Por su lado, Isaza, et, al., (2015) señala que:

El contexto escolar es un escenario de desarrollo que impulsa el desempeño social y la adaptación de los niños, niñas y adolescentes a las distintas situaciones. Tiene un papel fundamental en el desarrollo social de los niños y niñas, dado que presume una ampliación de los contextos de socialización externos al hogar. En este escenario los docentes ejercen un papel fundamental en los aprendizajes sociales de los niños y las niñas, ya que actúan como modelos significativos (pp.98-99).

Contexto externo

El Centro de Atención Múltiple (CAM) “Ovidio Decroly” se ubica en la calle López Hermosa 462, El Saucito, San Luis Potosí, S.L.P.78114, entre la calle pitahayas y Julián Carrillo, hacia av. Fray Diego de la Magdalena en dirección hacia carretera zacatecas se encuentra la iglesia del señor del Saucito siendo esta la más cercana al instituto, así mismo cerca del CAM en dirección hacia el lado este sobre la avenida Fray Diego de la Magdalena se ubica el panteón del Saucito. Hacia el norte se ubica el parque Tangamanga 2 siendo este un lugar de recreación, diversión y un espacio para realizar actividades físicas. Hacia el lado este de la entrada principal al CAM se ubica un espacio en el cual se dividen 4 instituciones, 3 del nivel básico y 1 escuela de medio superior, las cuales son: El jardín de niños Juan de la Barrera, la Escuela Primaria Ramón G. Bonfil, la Secundaria Técnica N° 68 y el Colegio de Bachilleres Plantel 19 “Águilas”. En los alrededores del CAM existen problemas sociales como el alcoholismo, la drogadicción y el pandillerismo. Hacia el sur del CAM, sobre la calle Adolfo López Mateos, se ubica el Hospital Nuestra Señora de los Ángeles, siendo uno de los servicios de salud más cercanos a la escuela. Hacia el este, sobre la Avenida Fray Diego, transitan camiones y taxistas que ayudan a transportar a alumnos y maestros del centro. En la calle López Hermosa, que se encuentra frente al Centro de Atención Múltiple, transitan taxis, pero el tránsito de estos es muy escaso. La escuela cuenta con los servicios básicos,

tales como luz, agua y drenaje. Además, dispone de telefonía, y el servicio de internet no es una señal abierta a la población; únicamente es privada, y solo las personas que pagan por el servicio pueden acceder a ella.

Contexto interno

La infraestructura escolar debe permitir desarrollar las tareas escolares y crear mejores ambientes de enseñanza, propicios para lograr aprendizajes y reducir la desigualdad social, de acuerdo con (INEE, 2010) comprende:

Aquellos servicios y espacios que permiten el desarrollo de las tareas educativas. Las características de la infraestructura física de las escuelas contribuyen a la conformación de los ambientes en los cuales aprenden los niños y, por tanto, funcionan como plataforma para prestar servicios educativos promotores del aprendizaje que garantizan su bienestar (p. 43).

El Centro de Atención Múltiple ofrece atención a los alumnos en un horario de 8:00 a 12:00 horas. La clave de centro de trabajo es 24DML0004L. Pertenecce a la Secretaría de Educación del Gobierno del Estado SEGE. En sus instalaciones, el CAM cuenta con salones específicamente asignados para los grupos de preescolar, primaria, secundaria y capacitación laboral.

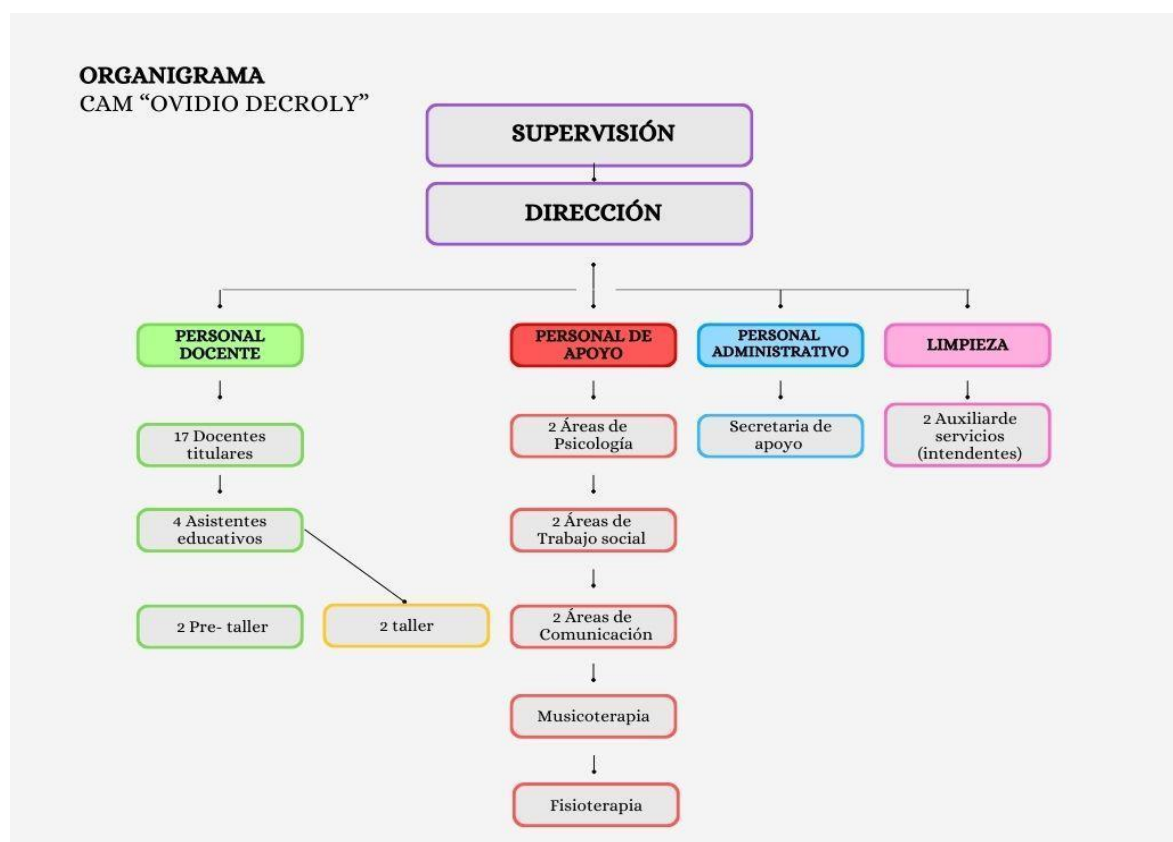
El centro está organizado con una estructura administrativa que incluye áreas para la supervisión, la dirección y la administración general. También cuenta con cubículos destinados a las áreas de comunicación, trabajo social, psicología y fisioterapia. Además, se encuentra un aula de medios en la que se lleva a cabo el taller de musicoterapia. Entre las instalaciones adicionales,

el CAM dispone de baños exteriores, separados para hombres y mujeres. El centro cuenta con un patio principal y una cancha techada, en la que se realizan las clases de educación física.

El CAM también está dotado de jardineras y áreas verdes pequeñas, Para el personal del centro, se ha habilitado un estacionamiento destinado exclusivamente para su uso. Asimismo, se disponen de bodegas para el almacenamiento de material de limpieza, material para las decoraciones de la escuela y material de educación física, Finalmente, el CAM cuenta con los servicios esenciales de luz, agua, drenaje, telefonía e internet.

Figura. 1

Organización Escolar del CAM



Contexto Áulico

La maestra titular del grupo cuenta con una licenciatura de educación especial siendo egresada de la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, tiene 10 años brindando sus servicios dentro de diversos centros de atención múltiple y 3 de ellos impartiendo clase en el CAM Ovidio Decroly, dentro del aula y en todo momento se desenvuelve de manera positiva que esto logra generar confianza y seguridad con los alumnos.

El aula está equipada con mesas y sillas individuales para cada uno de los alumnos y un pizarrón, así mismo cuenta con un baño interno, el espacio del aula es reducida para la población con la que se cuenta pues ya que al ser 14 alumnos entre su rango de edades son de los 11 a 14 años, el cual limita el espacio para poder desplazarse durante las actividades. Posee estantes y lockers en los que se colocan distintos materiales de trabajo como lo son: materiales de limpieza, libros y libretas de los alumnos, artículos de aseo personal de cada uno de los alumnos y artículos personales de la docente titular de grupo. Incluye un escritorio en el que se ubica la docente titular del grupo. La edad cognitiva de la mayor parte de los estudiantes es de 3 a 5 años, su ritmo de aprendizaje es lento, abordando los temas varias veces; además de ello los alumnos presentan dificultades para trabajar de manera independiente por ello se cuenta con la ayuda de una asistente la cual se encarga de trabajar con los alumnos que requieren mayor apoyo al realizar las actividades del aula, únicamente asistiendo los días lunes, miércoles y parte de la mañana del miércoles pues ya que también brinda el apoyo al grupo de 4º año de primaria. Además cuenta con una población entre las cuales son 10 alumnos con discapacidad intelectual DI, dos de ellos con sospecha de autismo, 2 alumnos con discapacidad auditiva DA y 2 alumnos con autismo TEA grado 1.

En cuanto a la relación de los padres de familia y la titular del grupo suele ser respetuosa, más sin embargo existen dificultades con los padres de familia pues ya que no todos los padres o tutores asisten a las actividades solicitadas. Es importante tomar en cuenta que la mayor parte de los alumnos son llevados y recogidos por los abuelos o tíos porque algunos padres y madres del grupo trabajan durante el día, es por esto que existe escasa asistencia a las actividades solicitadas así como también el apoyo para los trabajos en casa.

Los alumnos que integran el grupo se muestran en la Tabla 1.

Tabla. 1 *Clasificación de alumnos de 6° año*

<i>No.</i>	<i>Alumno</i>	<i>Condición</i>	<i>Clave</i>	<i>Edad</i>
1	A	Discapacidad intelectual	DI	12
2	A	Discapacidad Intelectual	DI	12
3	D	Trastorno del Espectro Autista	TEA	11
4	D	Trastorno del Espectro Autista	TEA	12
5	E	Discapacidad Intelectual	DI	13
6	G	Discapacidad Intelectual	DI	12
7	J	Discapacidad Auditiva	DA	13
8	J	Discapacidad Intelectual	DI	11
9	M	Discapacidad intelectual	DI	12
10	M	Discapacidad intelectual	DI	11
11	P	Discapacidad intelectual	DI	13
12	P	Discapacidad Auditiva	DA	14
13	S	Discapacidad intelectual	DI	12
14	S	Discapacidad intelectual	DI	13

Elaboración propia

Revisión teórica

A continuación, se muestran los principales aportes teóricos base con los que se argumenta el accionar docente el cual guiará este trabajo.

Juego

El juego es el vehículo más importante mediante el cual los niños aprenden y desarrollan ideas sobre el mundo, jugar les ayuda a desarrollar las habilidades necesarias pues es la forma en que aprenden a resolver problemas y a sentirse bien con su capacidad de aprender.

Para Jean Piaget: El juego forma parte de la inteligencia del niño o niña, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio-motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego (Dinza, S. citando a Piaget, J. 2011, p. 9).

Es decir, para Piaget, más allá de la dimensión lúdica que intrínsecamente lleva consigo el juego, este es importante en tanto que permite al educando asimilar una pequeña proporción de la realidad establecida el juego lleva consigo 3 estructuras básicas: como ejercicio, simbólico y reglado; por ello, el juego reglado constituye un paso del símbolo a la norma donde el educando pasa, de interpretar las situaciones de juego de manera personal y simbólica, en otras palabras de interpretarlo a su manera (etapa pre operativa) a la generación de procesos mentales donde “La comprensión todavía depende de experiencias concretas con determinados hechos y objetos y no de ideas abstractas o hipotéticas” (Piaget, 1985).

El juego reglado: Este tipo de juego, permite que el educando asimile, estructure y ejecute conductas que propicien el buen convivir durante el desarrollo del mismo; sin embargo, al hablar de regla también hablamos de limitaciones que explicitan estrictamente el sentido y la organización

de la acción lúdica, entendiendo que, la normativa ha de tener momentos sobre los cuales direccionar el aprendizaje del estudiante. La regla, por su parte, entendida por Piaget, constituye una parte importante del juego en tanto que:

En el momento que los niños comienzan a someterse verdaderamente a las reglas y practicarlas según una cooperación real, conciben la regla de un modo nuevo: se pueden cambiar las reglas con la condición de ponerse de acuerdo, pues la verdad de la regla no está en la tradición sino en el acuerdo mutuo y en la reciprocidad (Piaget, J. citado por Zacañino y otros, 2008, s.p.).

Por lo anterior, la regla al interior del juego permite desarrollar, no solo las relaciones interpersonales, sino también la comunicación, la tolerancia hacia las perspectivas diferentes, el respeto y la asimilación de las reglas que, en colectivo, se establezcan en pro de la convivencia para el buen desenvolvimiento lúdico, escolar y social.

Centro de Atención Múltiple (CAM)

La subsecretaría de Educación Pública menciona que los Centros de Atención Múltiple (CAM) son servicios escolarizados que constituyen una opción educativa para educandos con discapacidad que requieren de ajustes razonables específicos y permanentes y/o que requieren asistencia que asegure su bienestar y seguridad personal y que las escuelas de educación básica de su entorno no pueden ofrecer de manera inmediata. Cabe señalar que no todo el alumnado con discapacidad es candidato a asistir a estos centros, ya que algunos se podrán incorporar a las escuelas de educación básica con apoyos y ajustes razonables.

De acuerdo con las reglas de operación del Programa de Fortalecimiento Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa (SEP, 2005) los CAM son los encargados de atender a niños con discapacidad que, por sus características, no pueden ser

integrados a escuelas regulares o bien que estén en proceso de integración. Su atención brindada será permanente o transitoria, deberán atender a niños con cualquier tipo de discapacidad organizando los grupos por edad y grado, independientemente de la discapacidad y expedirán certificados de Escuela Regular. De esta forma el currículo del CAM debe emplear los programas de educación regular, con adaptaciones curriculares.

Estrategia

Beltrán, García-Alcañiz, Moraleta, Calleja y Santiuste, 1987; Beltrán, 1993) las definen como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de la estrategias: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo.

Como afirma Beltrán.

“Las estrategias tienen un carácter intencional; implican, por tanto, un plan de acción frente a la técnica que es marcadamente mecánica y rutinaria” (Beltrán, 1996, p.394).

Al servicio de estas estrategias existen diferentes tácticas o técnicas de aprendizaje específicas para conseguir las metas de aprendizaje que precisan la puesta en acción de ciertas destrezas o habilidades que el alumno posee, muchas de las cuales no precisarán de grandes dosis de planificación y de reflexión a la hora de ponerlas en funcionamiento, debido a que gracias a la práctica y al aprendizaje anterior algunas de esas destrezas y habilidades se encuentran automatizadas.

Autorregulación

La autorregulación de las reacciones emocionales requiere del conocimiento acerca de las características y funciones de las emociones básicas y las intensidades que dan origen a las emociones secundarias, así como las formas de expresión que se manifiestan al interactuar diariamente.

La NEM menciona que Aprender a regular la intensidad de las reacciones emocionales, con base en el contexto y la situación, ayuda a potencializar su función y a favorecer una sana convivencia; este es un proceso largo y continuo que requiere del acompañamiento cercano del adulto significativo en niñas y niños (NN) pequeños y que durante la educación primaria se continúa favoreciendo a partir del acompañamiento, y al propiciar el autoconocimiento, la valoración así como la reflexión acerca de las respuestas que niñas y los niños vivencian cotidianamente.(Nueva Escuela Mexicana, p.11)

Aprender a regular la intensidad de las reacciones emocionales, con base en el contexto y la situación, ayuda a potencializar su función y a favorecer una sana convivencia; este es un proceso largo y continuo que requiere del acompañamiento cercano del adulto significativo en NN pequeños y que durante la educación primaria se continúa favoreciendo a partir del acompañamiento, y al propiciar el autoconocimiento, la valoración así como la reflexión acerca de las respuestas que niñas y los niños vivencian cotidianamente.(Nueva Escuela Mexicana NEM, p.11)

Emociones

Las emociones son estados afectivos que experimentamos, reacciones subjetivas al ambiente que vienen acompañadas de cambios orgánicos -fisiológicos y endocrinos- de origen

innato. En el ser humano, la experiencia de una emoción generalmente involucra un conjunto de cogniciones, actitudes y creencias sobre el mundo, que utilizamos para valorar una situación concreta y, por tanto, influyen en el modo en el que se percibe dicha situación.

Existen diferentes tipos de emociones, como el miedo, la sorpresa, el asco, la ira, la alegría y la tristeza. Cada uno de estos tipos de emociones tiene una función específica y se manifiesta a través de distintos componentes de las emociones, que pueden ser conductuales o fisiológicos.

En el ser humano, la experiencia de una emoción generalmente involucra un conjunto de cogniciones, actitudes y creencias sobre el mundo, que utilizamos para valorar una situación concreta y, por tanto, influyen en el modo en el que se percibe dicha situación.(Marta Guerri, psicología).

Las emociones básicas tienen funciones adaptativas específicas, como preparar al organismo para la huida (miedo), propiciar la reintegración personal (tristeza), o motivar la protección y cuidado (alegría). Estas respuestas son esenciales para la supervivencia y la interacción social eficaz.

- Las emociones básicas se caracterizan por:
- Universalidad: Aparecen en todas las culturas.
- Innatez: Están presentes desde el nacimiento.
- Función adaptativa: Facilitan respuestas rápidas a estímulos del entorno que son cruciales para la supervivencia.
- Expresión facial específica: Cada emoción básica tiene una expresión facial reconocible.
- Provocan reacciones biológicas: Activan respuestas fisiológicas automáticas en el cuerpo.

Discapacidad

La discapacidad es la condición de vida de una persona, adquirida durante su gestación, nacimiento o infancia, que se manifiesta por limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual, motriz, sensorial (vista y oído) y en la conducta adaptativa, es decir, en la forma en que se relaciona en el hogar, la escuela y la comunidad, respetando las formas de convivencia de cada ámbito. SEP. (2010)

Discapacidad Intelectual (DI)

Es la condición de vida de una persona, que obstaculiza su funcionamiento intelectual, sensorial y motriz, afectando su desarrollo psicomotor, cognoscitivo, de lenguaje y socio afectivo. Estas limitaciones se manifiestan en dificultades para aprender, adquirir conocimientos y lograr su dominio y representación; por ejemplo: la adquisición de la lectura y la escritura, la noción de número, los conceptos de espacio y tiempo, las operaciones de sumar, restar, multiplicar y dividir. SEP. (2010)

Discapacidad Auditiva (DA)

De acuerdo al manual de atención al alumnado con necesidades específicas menciona que La discapacidad auditiva se define como la pérdida o anormalidad de la función anatómica y/o fisiológica del sistema auditivo, y tiene su consecuencia inmediata en una discapacidad para oír, lo que implica un déficit en el acceso al lenguaje oral. Partiendo de que la audición es la vía principal a través de la cual se desarrolla el lenguaje y el habla, debemos tener presente que cualquier trastorno en la percepción auditiva del niño y la niña, a edades tempranas, va a afectar a

su desarrollo lingüístico y comunicativo, a sus procesos cognitivos y, consecuentemente, a su posterior integración escolar, social y laboral (FIAPAS, 1990).

Aunque el término de sordera implica un determinado grado de pérdida auditiva, éste se ha utilizado y se utiliza tradicionalmente para hacer referencia tanto a la pérdida leve como profunda, generalizando su uso en la designación de cualquier deficiencia auditiva.(p.7)

III. Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de mejora

Tabla. 2

DE LO HUMANO Y LO COMUNITARIO	
CONTENIDO	PDA
Pensamiento lúdico, estratégico y creativo	Emplea el pensamiento estratégico y divergente ante situaciones de juego o cotidianas, para valorar la actuación, individual y colectiva, y adaptarla de acuerdo con el contexto
Interacción motriz	Organiza e implementa situaciones de juego e iniciación deportiva, para favorecer la convivencia en la escuela y la comunidad.
Toma de decisiones y creatividad, ante problemas de la vida.	Evalúa la asertividad para expresar sus emociones sin perjudicar a otra persona
Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse	Valora sus experiencias acerca de las formas de ser, pensar, actuar y relacionarse en determinadas situaciones, para favorecer su comprensión, el ejercicio de la empatía y el logro de metas.
LENGUAJES	
CONTENIDOS	PDA

Comparación y producción de documentos que regulan la convivencia.	Reconoce la función e importancia de cumplir las pautas o normas establecidas en reglamentos para regular la convivencia.
--	---

Campos formativos

Tabla. 3

Nombre del Proyecto: Construyendo juntos la calma			
Actividad	Estrategia	Aplicación	Favorecimiento
Carrera de la conducta	Aprendizaje basado en problemas	Diciembre 2024	Favorece el control de sus propias emociones, la responsabilidad, el orden, la empatía y la colaboración.
Memorama de la conducta	Juego reglado	Febrero 2025	Reforzar el control de la identificación y distinción entre conductas adecuadas e inadecuadas.
Orca Gigante de las emociones	Juego reglado	Febrero 2025	Favorecer la convivencia sana, la participación grupal, el reconocimiento y aceptación de las emociones.
Jenga de las emociones	Juego reglado	Abril 2025	Reforzar la escucha activa, el respeto y la empatía favoreciendo estrategias de autorregulación

Lotería de los alimentos	Aprendizaje basado en problemas	Abril 2025	Favorecer el seguimiento de instrucciones, la convivencia positiva logrando la cooperación y la participación grupal.
--------------------------	---------------------------------	------------	---

Actividades llevadas a cabo

El plan de acción está basado en una investigación acción Vidal Ledo, M., & Rivera Michelena, N. (2007). Nos menciona que la investigación-acción es una forma de investigación que permite vincular el estudio de los problemas en un contexto determinado con programas de acción social, de manera que se logren de forma simultánea conocimientos y cambios sociales.

Según Lewi 2008, (como se citó en Colmenares 2008), la investigación acción se entiende como:

La emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quien investiga y el proceso de investigación (p.100).

Para la elaboración de este informe de práctica se toma la perspectiva cualitativa, según Pérez (1994, como se citó en colmenares 2008) es considerada “como un proceso activo, sistemático y riguroso de indagación dirigida, en la que se toman decisiones sobre lo investigable en tanto se está en el campo de estudio” (p.98).

Así mismo la investigación acción ha pasado por etapas que la han caracterizado y de allí que algunos autores como Latorre (2003), Suarez Pasos (2005), destacan tres modalidades las cuales son técnica, práctica y crítica bajo la aportación de colmenares (2008):

Modalidad Técnica: Cuyo fundamento fue diseñar y aplicar un plan de intervención eficaz para la mejora de habilidades profesionales y resolución de problemas.

Modalidad práctica: Esta modalidad busca desarrollar el pensamiento práctico, hace uso de la reflexión y el diálogo, transforma ideas y amplía la comprensión. Los agentes externos cumplen el papel de asesores, consultores. En esta modalidad se destacan según Latorre (2003), los trabajos de Stenhouse (1998) y de Elliot (1993).

Modalidad Crítica: Incorpora todas las finalidades de las otras modalidades, pero le añade la emancipación de los participantes a través de una transformación profunda de las organizaciones sociales, lucha por un contexto social más justo y democrático a través de la reflexión crítica (pp.102-103).

Para este plan de acción se tomó en cuenta la metodología de investigación acción que menciona Pérez Serrano (1998):

FASES	NOMBRE DE LAS FASES
I.	<i>Diagnosticar y descubrir una preocupación temática “problema”.</i>
II.	<i>Construcción del plan de acción.</i>
III.	<i>Puesta en práctica del plan y observación de su funcionamiento.</i>
IV.	<i>Reflexión, interpretación e integración de resultados.</i>
V.	<i>Replanificación.</i>

Para análisis y reflexión de la práctica se utiliza el ciclo reflexivo de Smith el cual Piñeiro (2018) consta de cuatro fases o etapas que son de suma importancia: a) Descripción, b) inspiración, c) confrontación y d) reformulación.

El cual según Smith (1991) se aplica a través de las siguientes preguntas que se intentan responder:

Descripción- ¿Qué es lo que hago?

Inspiración-¿Cuál es el sentido de la enseñanza que imparto?

Confrontación-¿Cómo llegue a ser de esta forma?

Reconstrucción-¿Cómo podría hacer las cosas de otra manera? (p.279)

1. **Fase de descripción:** Es esta la primera etapa y con la que empezaremos este análisis, es aquí donde se describen los aspectos básicos y de experiencia durante esta serie de intervenciones, aquí se ven plasmados, hechos relevantes y quienes y en qué momento participan. Piñeiro, J. L., & Flores, P. (2018) nos menciona “un primer requisito para la actitud reflexiva es percibir la práctica docente como problemática. Por tanto, un primer paso de este ciclo es percibir las problemáticas de la práctica docente”. (p.243)
2. **Fase de explicación:** En ella se explica el porqué de mi intervención, el por qué utilice los espacios que utilice, las finalidades y si es que se vieron favorecida o no las competencias planteadas, Piñeiro, J. L., & Flores, P. (2018) menciona un aspecto que me parece importante destacar, que es “En palabras de Smith (1991), busca ¿cuál es el sentido de mi enseñanza? (p. 282). El objetivo de esta fase es aclarar las creencias propias sobre “leyes universales que rigen la enseñanza” (p. 282). “Esto se traduce en encontrar cuáles son los marcos teóricos que mueven o

inspiran la acción que hizo actuar de determinada forma, dando origen al problema profesional”. (p.244)

3. **Fase de confrontación:** Esta fase se encarga de buscar más de un punto de vista y no pensar que lo que hacemos es la verdad absoluta, es buscar autores que te enriquezcan, compartir con iguales con los cuales se pueda generar un dialogo activo y de reflexión para el mejoramiento de la práctica Piñeiro, J. L., & Flores, P. (2018) nos menciona “una vez indagado en las teorías subyacentes a la práctica, se está en disposición de reflexionar con otros o a la luz de aportes teóricos”. (p.245)
4. **Fase de reconstrucción:** Y por último la fase de reconstrucción nos da la apertura de reflexión a las fortalezas y las áreas de oportunidad que se pueden mejorar nuestras intervenciones, en base a estas fases, con el único fin de mejorar la práctica docente.

Figura 2.



Imagen. Ciclo reflexivo de Smith

La evaluación es de suma importancia ya que, con ella, podemos observar de manera directa con diferentes tipos de instrumento, el que se incorporé de una manera más integral a nuestras actividades.

Vargas, A. I. M. (2004). La evaluación se puede entender de diversas maneras, dependiendo de las necesidades, propósitos u objetivos de la institución educativa, tales como: el control y la medición, el enjuiciamiento de la validez del objetivo, la rendición de cuentas, por citar algunos propósitos.

Desde esta perspectiva se puede determinar en qué situaciones educativas es pertinente realizar una valoración, una medición o la combinación de ambas concepciones. También se puede valorar las normas para poder llegar a realizar esta evaluación.

En general, las normas del Joint Committee "aconsejan que los evaluadores y las personas involucradas en este proceso cooperen entre sí para que las evaluaciones puedan cumplir cuatro condiciones principales" (Stufflebeam y Shinkfield (1995, pp. 26-27):

- Ser útil al facilitar informaciones acerca de virtudes y defectos, así como soluciones para mejorar.
- Ser factible al emplear procedimientos evaluativos que se puedan utilizar sin mucho problema.
- Ser ética al basarse en compromisos explícitos que aseguren la necesaria de cooperación, la protección de los derechos de las partes implicadas y la honradez de los resultados
- Ser exacta al describir el objeto en su evolución y contexto, al revelar virtudes y defectos, al estar libre de influencias y al proporcionar conclusiones.

En las actividades descritas aparecerán diálogos las cuales serán manejadas bajo las siguientes nomenclaturas:

- ✓ DF: Docente en formación
- ✓ Alumno A (Inicial del nombre del alumno tal)
- ✓ TG: Todo el grupo

Actividad 1

Nombre de la actividad: Carrera de la conducta
Fecha de aplicación: 02 de diciembre del 2024
Campo formativo: De lo humano y lo Comunitario
Contenido: Formas de ser, pensar, actuar y relacionarse
Procesos de Desarrollo y Aprendizaje: Valora sus experiencias acerca de las formas de ser, pensar, actuar y relacionarse en determinadas situaciones, para favorecer su comprensión, el ejercicio de la empatía y el logro de metas.

La primera sesión se denominó “La carrera de la conducta” en la cual tuvo la asistencia de los 14 alumnos que integran el grupo y tenía como objetivo principal comprender las implicaciones y consecuencias de una mala conducta dentro del aula, observando como las malas acciones afectan su aprendizaje y el de los compañeros. Cabe mencionar que la actividad fue realizada durante pequeños lapsos de toda la jornada escolar ya que tenían actividades extras como la intervención del área de lenguaje, música terapia y honores a la bandera. La actividad se desarrolló de manera individual siguiendo una secuencia estructurada de inicio, desarrollo y cierre. Los materiales utilizados para esta actividad fueron un tablero de papel kraft en forma de pista de carrera, los nombres de los alumnos y carritos de cartón.

La actividad se llevó a cabo el día lunes 02 de diciembre del 2024, durante toda la jornada de clase de 8:30 a 12:00, en el aula de 6° del Centro de Atención Múltiple CAM “Ovidio Decroly”. Tenía como propósito fomentar en los alumnos la autorregulación y responsabilidad de cada uno, promoviendo el cambio de comportamientos inapropiados con el fin de contribuir activamente en el desarrollo de un ambiente de aprendizaje armónico, respetuoso y positivo para todo el grupo.

Comencé el día como de costumbre dándoles la bienvenida, realizando el registro de asistencia y la fecha del día, posteriormente realice con los alumnos la activación física.

Como lo menciona el Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes (2023), Favorece el crecimiento físico y mental debido a la estimulación que se produce en el tejido óseo y muscular. Además, ayuda en el desarrollo de capacidades como la percepción espacial, la coordinación, la agilidad y el equilibrio. Enseña responsabilidad y respeto porque les conecta con el compañerismo, el compromiso, la deportividad y el esfuerzo. Favorece el trabajo en equipo para alcanzar un objetivo en común Ayuda a reducir el estrés y se logra mayor concentración, lo que incrementa el rendimiento escolar. Ayuda a combatir posibles crisis de ansiedad o de depresión.

Figura 3.



Registro de asistencia y fecha en LSM.

Una vez concluida la activación pedí a los alumnos que se sentaran en sus lugares, posteriormente explico a los alumnos la actividad que se desarrollaría durante el día y que para

ello se necesitaba un buen comportamiento dentro del aula. Les pregunté “¿Saben que es el buen comportamiento?, ¿Saben que es el mal comportamiento?”.

- Alumno D: “Cuando corremos por el salón maestra”
- Alumno S: “Me peleó con mi amigo”
- Alumno C: “Cuando mi mamá me presta el teléfono por que le ayude a tender mi cama”

Les explique que la mala conducta es cuando hacemos cosas negativas que no siguen las reglas, o cuando nos comportamos de manera agresiva con otras personas. Y que la buena conducta es cuando si seguimos las reglas, cuando respetamos y somos amables con las personas.

Según Skinner, (1974), la conducta se aprende por asociación de estímulos y respuestas, siempre que éstas vayan seguidas de refuerzo. Por otra parte el Diccionario de Psicología de Natalia Anaya (2010), la cual define conducta como: Reacción global del sujeto frente a las diferentes situaciones. Toda conducta es una comunicación, que a su vez no puede sino provocar una respuesta, que consiste en otra conducta-comunicación respuesta o acto observable o mensurable. Se define de manera amplia para incluir términos que pueden medirse mediante diversas estrategias de evaluación. (p. 53)

Posteriormente les mostré el material (tablero de papel kraft con sus nombres y los carritos) les pregunté, ¿Qué se imaginan que haremos con este tablero?, Con respuestas

- Alumno D: “Vamos a jugar”
- Alumna M: “Yo creo que veremos quién llega más rápido a su casa?”
- Alumno D: “Ya se es para saber quién tiene un carro más padre”

Les explique que la actividad consistía y les mencione que cada espacio era una pista y tenía su nombre a un costado de su nombre tenía un carrito el cual avanzaría durante el día si

presentaban buena conducta, respetaban las reglas del aula y mientras trabajaran que no importaba si terminaban el trabajo lo importante era que lo realizaran, de igual manera les dije que si tenían mala conducta, si presentaban todo lo contrario a lo que les mencione el carrito retrocedería y que ganarían 3 primeros lugares esto estaría sucediendo durante toda la semana, además de esto les mencione que únicamente las maestras podían avanzar o retroceder lo autos pues esto para mantener el orden del grupo y ver quien era honesto y respetaba las reglas.

Los alumnos entre ellos mismos mencionaban, hay que portarnos bien para ver que carrito ganara promoviendo entre ellos la convivencia, el respeto hacia sus compañeros y el seguimiento de reglas.

Para el desarrollo de esta actividad se tomó en cuenta los intereses de los alumnos y personalizado los autos de su color favorito, esta actividad estuvo pensada para una alumna en particular que presenta durante toda la jornada conductas disruptivas lo que causa el descontrol del grupo, su interés eran las carreras específicamente la fórmula 1 y su auto favorito era el de Checo Pérez lo cual se adaptó, al inicio se mostraba muy emocionada porque en el tablero estaba el auto de su corredor favorito, mas sin embargo al transcurrir la actividad la alumna se molestaba porque su auto no era el que iba en primero si no que iba en segundo lugar lo cual constantemente mencionaba yo soy muy rápida como Checo Pérez, por un determinado momento dejo de pensar en el tablero y se enfocó en la actividad lo cual logro terminar a tiempo, seguido de esto se dio la indicación de poder salir a receso lo cual le emocionó a la alumna, al momento de salir a receso el auto de la alumna iba en primer lugar y le faltaban 3 casillas para llegar a la meta, en el transcurso del receso la alumna suele pedir ir al salón para hacer de sus necesidades lo cual se le autorizo, una vez terminado el receso regresamos al aula y al entrar observe que el auto de la alumna estaba en la meta por lo cual le mencione que había roto una de las reglas y su auto retrocedería un lugar

antes al de donde estaba antes de salir a jugar, la alumna muy molesta comenzó hacer una rabieta la cual provocaba que sus demás compañeros gritaran y otros le mencionaran, no pasa nada amiga solo sigue las indicaciones y tu carrito avanzara, ella muy molesta se salió del aula y regresando no le tomo importancia al tablero hasta un determinado momento en el que observo que el auto de un compañero le faltaba una casilla para llegar a la meta y le provoco molestia para entonces se levantó de su lugar y quito todos los autos del tablero y dejo únicamente el suyo, los compañeros molestos comenzaron hacer rabietas muy fuertes, a lo que mencione que estaba descalificada de la carrera por lo que había hecho, la actividad se cortó pues ya que tenían las intervenciones de las distintas áreas, esta actividad tenía como propósito fomentar en los alumnos la autorregulación y responsabilidad, además del respeto para un ambiente armónico dentro del aula, por un lado se cumplió la mayor parte del propósito, pero por otro falto una parte del mismo.

Los alumnos notaron la importancia del seguimiento de reglas y el mantener buena conducta a lo que uno de los alumnos pudo observar y mencionar que tener una mala conducta puede tener consecuencias y mencionaron que para el día siguiente todos llegarían a la meta portándose bien, esto como una acción de responsabilidad y sociabilización con el grupo, fomentando el respeto, el desarrollando habilidades sociales y el aprendizaje significativo.

Vahos, L. E. G., Muñoz, L. E. M., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). Nos dice que:

“Así, el docente para lograr un aprendizaje significativo debe generar en el aula un ambiente que invite a todos a observar, investigar, a aprender, a construir su aprendizaje, y no sólo a seguir lo que él hace o dice (Ausubel, Novak & Hanesian, 1978). El rol del docente no debe ser solamente proporcionar información y controlar la disciplina, sino ser un mediador entre el estudiante y el ambiente, siendo el guía o acompañante del estudiante”

El tiempo del primer día de la actividad llevada a cabo fue un poco favorable pues ya que por las distintas actividades no se logra llevar de manera continua la actividad, lo cual causa frustración en los alumnos al ver que es muy lento el recorrido, más sin embargo los siguientes días fue favorable al ver que en el transcurso del día, los alumnos lograban llegar a la meta, el último día de la actividad se obtuvo el control y la calma de la mayor parte del grupo pues habían comprendido todas las indicaciones de la actividad y se logró cumplir el propósito de la misma.

Se logró el objetivo que se tenía para la actividad pues ya que los alumnos comprendieron durante los siguientes días lo que causaba el no seguir las reglas y cómo afectaba en el aprendizaje de sus compañeros.

Figura 4.

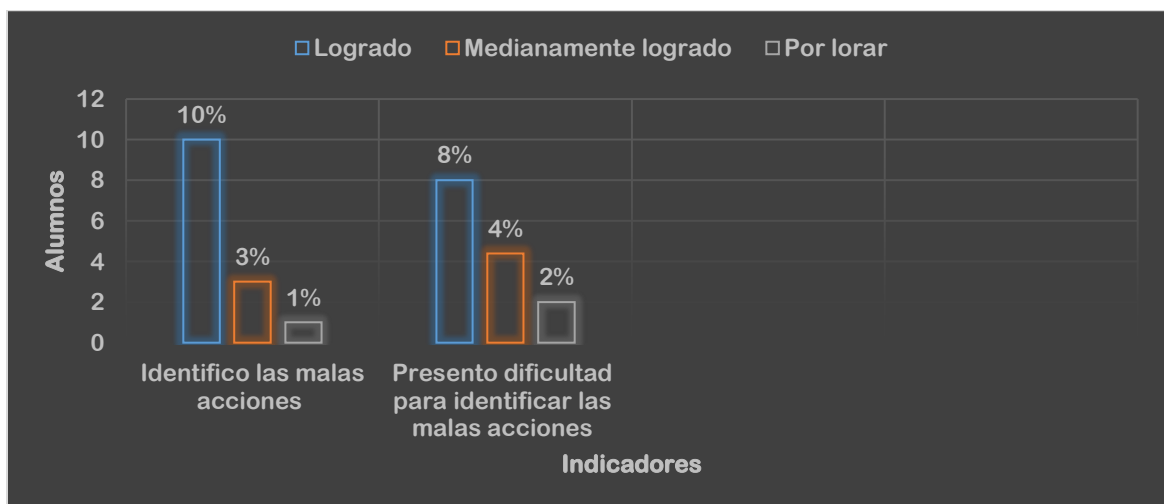


Gráfico. Muestra los resultados de los alumnos que lograron identificar las malas conductas los alumnos que lo lograron medianamente y los que están por lograrlo

En gráfico se puede mostrar un avance significativo al finalizar la semana obteniendo el 70% del grupo con el logro de identificar las malas acciones, en comparación al inicio de la actividad, esto demostrando avances progresivos en el desarrollo de los alumnos.

Así mismo los autores (Fernández & Justicia, 2006, p. 1) nos mencionan que, todo lo que afecta a una mala convivencia escolar va desde el entorno donde nace y crece el niño, teniendo como consecuencia una mala conducta.

La evaluación de esta actividad fue llevada a cabo con la técnica de observación con el instrumento de escala actitudinal que se encuentra en el anexo 4, con 6 indicadores:

1. Mantiene la calma ante situaciones que le generan frustración, 2. Se muestra responsable con las actividades, 3. Reflexiona sobre sus errores, 4. Controla sus impulsos y evita interrupciones, 5. Pone en práctica el seguimiento de reglas y 6. Muestra disposición para mejorar su actitud.

En estas escalas actitudinales de los 14 alumnos que fueron en la totalidad de la asistencia en el desarrollo de la actividad, se puede apreciar como en su mayoría estos indicadores se veían favorecidos.

Como fortalezas de esta actividad pude destacar:

- Los intereses de los alumnos para la elaboración de los materiales
- El fungir como guía y que ellos descubrieran el significado de una buena y mala conducta
- El respeto hacia los alumnos y compañeros
- La empatía de unos con otros

Como áreas de oportunidad pude detectar que:

- Utilizar otro tipo de material que no cause tanta problemática en los alumnos.
- Hacer uso de pausas activas para evitar la distracción constante con el material.
- Poner música para mantener su atención en la actividad.
- Ser más clara al dar una explicación..

Actividad 2

Nombre de la actividad: Memorama de la conducta
Fecha de aplicación: Miércoles 19 de febrero del 2025
Campo formativo: Lenguajes
Contenido: Comparación y producción de documentos que regulan la convivencia.
Procesos de Desarrollo y Aprendizaje: Reconoce la función e importancia de cumplir las pautas o normas establecidas en reglamentos para regular la convivencia.

La segunda sesión del plan de acción efectuada se llama “Memorama de la conducta” en la cual tuvo la asistencia de 8 alumnos, tenía como objetivo principal favorecer la identificación y reflexión de conductas positivas y negativas en el entorno escolar y familiar a través de un memorama, con el fin de promover la autorregulación y el respeto entre los compañeros en el aula. La actividad se desarrolló de manera grupal y en pequeños grupos de 4 integrantes. Se tuvo la secuencia de inicio, desarrollo y cierre. Los materiales para esta actividad fueron papel craft. Cartulina, tijeras además de recursos tecnológicos como el cañón y una laptop.

La actividad se llevó a cabo el miércoles 19 de febrero del 2025 de 9:40 a 12:15, en el CAM “Ovidio Decroly” en el grupo de 6to grado y tenía como propósito fomentar en los alumnos la comprensión y diferenciación de conductas adecuadas e inadecuadas en el entorno escolar y familiar, mediante el juego lúdico que les permita reflexionar sobre sus acciones y fortalecer la convivencia armónica en el aula.

Inicie la actividad después de que los alumnos asistieran a su clase de educación física y se integraran al grupo, posteriormente pedí a los alumnos que se lavaran las manos y se asearan haciendo uso de la caja de higiene la cual se les encargó al inicio del ciclo escolar, pidiéndoles que se lavaran su cara y se secaran con su toalla, posteriormente pedí que se pusieran desodorante.

Comencé explicándoles que realizaríamos 2 actividades de manera colaborativa, les mencione que en la primera actividad observaríamos un video y posteriormente realizaríamos un acuerdo de convivencia y la segunda actividad jugaríamos con un memorama, para ello retome el tema visto en diciembre el cual solo 3 alumnos lo recordaron, en el cual se hablaba de una buena y mala conducta, les mencione la importancia de trabajar en equipo y diciéndoles que todos somos partes fundamentales e importantes en el equipo.

Les mencione que la actividad llevaba por nombre “Memorama de la conducta” pero iniciaríamos con el video “el conflicto para niños / ¿Cómo resolver conflictos en la escuela?” para esto adelante el video en el minuto 1:25 para que ellos observaran las imágenes que aparecían, les pregunte de que creen que trate el video de acuerdo a lo que pueden ver en la pantalla a lo que los alumnos mencionaron:

- Alumna S: De nuestras caras maestra
- Alumno D: De un monstruo maestra
- Alumna C: nuestras emociones

Les comente que el video nos explicaría que es un conflicto y cómo podemos solucionarlo. A una vez terminado el video pregunte a los alumnos ¿Alguna vez ustedes pasaron por un conflicto? A lo que ellos respondieron:

- Alumno E: Cuando me porto mal me regañan
- Alumna M: Yo le grité a mi hermana
- Alumna A: Yo me enoje con mi papá

Posteriormente les pregunte como fue que resolvieron el conflicto, ¿lo hablaron?, ¿se gritaron?

- Alumna A: No maestra a mí me castigo mi papa y me dijo que me quedara en mi cuarto
- Alumno D: A mí me pegaron porque me porto mal

Les expliqué que cuando se pasa por un conflicto o un problema ponemos en práctica nuestras emociones negativas como lo son, tristeza, miedo y enojo pero que no estaba mal expresarlo más sin embargo para poder evitar y solucionar el problema es mejor primero mantener la calma y poder hablar acerca del problema que había pasado y ofrecer disculpas. Además les comente que acciones nos causan conflictos. Posteriormente iba nombrando a los alumnos para que pasaran de uno en uno y tomarán un papelito en el cual tendría el número 1 o el número 2. Una vez tomado los papelitos les comente que con los números íbamos a formar dos equipos para realizar un acuerdo de convivencia para evitar conflictos y como tener una buena conducta, pedí que todos los alumnos con el número 1 se sentaran en el suelo del lado derecho del pizarrón y del lado izquierdo los del número 2, para esta actividad les mostré a los alumnos las imágenes con las que trabajarían en las cuales podían observar que estaba mal golpearse, empujarse, tomar las cosas del compañero sin pedir las entre otras, para los alumnos que son alfabetizados escribieron los

acuerdos de convivencia y otros los dibujaron y los alumnos que son silábicos y están con la identificación de las letras, remarcaron y colorearon los dibujos y acuerdos de convivencia.

Una vez concluida la actividad los alumnos mostraron uno a uno lo que habían escrito o en su caso remarcado, los alumnos al finalizar unieron en un papel craft los acuerdos que se hicieron dentro del aula posteriormente con su huella y su nombre realizaron una firma en el que se comprometían a cumplir los acuerdos.

Se les comentó a los alumnos que para concluir con la actividad realizaríamos el juego que inicialmente se les había mencionado, para ello les pregunté. ¿Sabe que es un memorama? A lo que respondieron:

- Alumno D: No maestra pero suena al nombre de mi tío memo
- Alumna S: Si maestra son muchas cartas

Les explique que un memorama era un juego de cartas en el cual se tenían que encontrar cartas iguales para formar un par, además les mencione que el juego como los otros tenía reglas pues ya que no podían voltear más de dos cartas cuando les tocara pasar, deberían de respetar los turnos de los compañeros, no gritar cosas que pudieran ofender a nuestros compañeros y que no había problema si no se encontraban los pares, el turno de cada alumno sería de acuerdo a una ruleta en la que tendría sus nombres. El tema del memorama era acerca de los acuerdos y las conductas que previamente se habían trabajado.

Los alumnos emocionados pasaban uno a uno al pizarrón a buscar las cartas para formar los pares, mientras transcurría la actividad los alumnos no se molestaban si no que entre ellos se motivaban, al ser el turno de la alumna A, y no encontrar el par se enfureció y mencionó que a ella no le gustaba el juego pues al ver que solo quedaban 3 pares por encontrar no quiso jugar más y

se fue al baño gritando muy molesta, lo cual provocó que algunos de sus demás compañeros se pusieran igual en algunos casos peor pues algunos gritaron, pellizcaron y en 2 casos patear a sus compañeros e incluso llorar del miedo de ver como sus compañeros se ponían.

La actividad se detuvo y pedí a los alumnos que mantuvieran la calma se sentaran en su lugar y recargaran su cabeza en la silla y la inclinaran hacia atrás, coloque en la cara de cada alumno una toallita húmeda y rocié aromatizante de lavanda durante 5 min, durante el transcurso de los 5 minutos la alumna seguía gritando dentro del baño y le pedía que abriera la puerta y me tomara la mano se negaba y no quería salir por lo cual reproduje una canción de su interés del personaje de Bluey una caricatura de televisión, mientras la canción se reproducía la alumna abrió la puerta del baño le pedí que me tomara la mano y me dio su mano con una sonrisa lo cual me causo la misma emoción que ella al ver que había logrado la calma y el control del grupo, le pedí que se sentara en su lugar y le comente que el juego aun no terminaba y no había porque molestase a lo que ella respondía pero debo de encontrar una carta antes que la encuentre otro maestra, le comente que no pasaba nada si otro lo encontraba, que recordara que también nos podemos emocionar por los logros de nuestros compañeros ella estaba de acuerdo con lo que le había mencionado, seguí con la actividad para concluir la y era el turno de los últimos 3 compañeros de los cuales dos no encontraron los pares más sin embargo la alumna “A”, ya había observado donde estaba cada una, para encontrar los últimos dos pares volví a girar la ruleta más sin embargo no tuvo suerte la alumna de que su nombre saliera en la ruleta, ella no quería prestar atención a las cartas que faltaban por lo que uno de sus compañeros decidió cederle su turno y ella logro encontrar el par, se emocionó y el resto de los compañeros aplaudieron el logro que la alumna había obtenido.

Al concluir la actividad les pregunté si les había gustado el juego a lo que todos contestaron que sí, e incluso la alumna “A” que al inicio comentó que el juego no le gustaba. Concluí la actividad preguntándoles que conductas pudieron observar en las cartas y durante el juego, ellos respondieron:

- Alumno D: No gritar dentro del salón
- Alumna C: No golpearlos y tomar las cosas de nuestro amigo sin pedirlos
- Alumna S: Festejar si mi compañero tiene algo bueno
- Alumno J: Ser compartido maestra
- Y durante el juego que observaron:
- Alumno P: Que la alumna “A” se molestó y gritó todo el momento de la actividad
- Alumno D: Sentimos tranquilidad cuando me puso la toalla maestra y hecho el líquido de rosas sólo que la alumna “A” no se callaba, pero no sé qué pasó que de repente ya no se escuchó

Les mencioné que lo que pasó fue que todos mantuvieron la calma después de un hecho que causó conflictos que incluso antes de terminar la actividad fueron empáticos entre sus compañeros y tuvieron una conducta al inicio y al final de la actividad y que eso es lo que debemos de hacer cuando se nos presentan situaciones de conflicto y para evitar una situación debemos de mostrar buenas conductas como las que se vieron y pusieron en práctica ese día

Inicie la actividad de esta manera pues ya que me sirvió mucho el que los alumnos recordarán y tuvieran presentes las conductas, las causas que nos pueden llevar a un conflicto.

Decidí finalizar con el juego pues ya que no solo se veía reflejado el aprendizaje de una buena conducta y el conflicto, sino que también pude notar como los alumnos al observar a su compañera con una emoción distinta fueron empáticos y aplaudieron el logro de ella.

Para llevar a cabo esta actividad utilice el aula del grupo pues ya que al ser menos quedaba más espacio para trabajar dentro de la misma, además al ser dentro evita la distracción de los alumnos al ver pasar algún maestro o compañero de otro grupo pues ya que los alumnos suelen distraerse fácilmente, también evita que los alumnos utilicen el ir al baño como excusa para ir a los juegos.

Considero que es importante tomar en cuenta los acuerdos de convivencia antes durante y después de la actividad pues ya que con esto los alumnos tienen presentes las reglas del aula, el trato con los compañeros del entorno escolar y en casa, además de evitar que los problemas o las conductas que puedan surgir pasen a mayor riesgo estando en el aula.

En esta actividad fungí como guía, explique a los alumnos de una manera más clara logrando el entendimiento y el objetivo de la actividad en la cual se autorregularon después de una problemática surgida y fueron respetuosos y empáticos entre ellos mismos.

Ferreiro Gravié, R. (2007):

“Pero para aprender significativamente es necesario, además, que haya momentos de interacción del sujeto que aprende, con otros que le ayuden a moverse de un no saber, a saber, de no poder hacer, a saber, hacer, y lo que es más importante de no ser, a ser (Vygotsky, 1997a). Esto es precisamente lo que el aprendizaje cooperativo retoma de la teoría de Lev S. Vygotsky (1896-1934): la necesidad del otro, de las otras personas, para comprender lo que se aprende”

En esta actividad al hacer uso del juego les es más significativo a los alumnos pues ya que al ser algo que les gusta y les llama la atención aprenden de manera más sencilla, al tener interacción entre compañeros les ayuda a comprender más y ver qué están haciendo bien y lo que no está bien, en este caso los alumnos observaron cómo se sentía su compañera y actuaron de manera positiva para que cambiara su sentir de manera positiva.

Es importante tomar en cuenta las conductas disruptivas dentro del aula por lo cual Hollins, en el año 1955 elaboró una lista de conductas-problema como son:

- Atraer la atención.
- Malos modales
- Amenazas, crueldades.
- Falta de cuidados
- Mentir., acusica.
- Desobediencia.
- Uso habitual de la violencia.
- Falta de atención.
- Insolencia, falta de respeto.
- Falta habitual de concentración.

Fernández Pozar (2002) redacta otra lista de conductas problema basadas en la escala de Hollins, en las que las conductas son consideradas como (muy grave, grave, poca grave, nada grave) así como una clasificación frecuencial (máxima, regular, poco). En 1979 Pelechanose enumeran otras conductas-problema en el aula:

- Golpear a los compañeros.
- Ser violentos.
- Buscar peleas.
- Romper cosas.
- Molestar a los compañeros mientras trabajan.
- Irritable.
- Imponer reglas del juego en beneficio propio

Ordinariamente los alumnos problemáticos presentan más de una conducta distorsionadora en el aula, el promedio de alumnos disruptivos por clase es de 3-4 teniendo la clase unos 30 alumnos, hay desproporción entre los colegios, respecto a la hora de producirse es indistintamente y las conductas más frecuentes son: charlatán, distraído, inquieto, agresivo, ruidoso, injurioso, rebelde, indolente, mentiroso, no participativo (García Correa y otros, 1983, p. 38, en García, 2008).

Considero que al hacer uso del juego en las actividades funciona bien pues ya que para los alumnos les es más significativo y llamativo, además de también ser un generador de experiencias y aprendizajes.

Durante el transcurso de la actividad observé las diferentes emociones que los alumnos manifestaron. Al inicio, se mantenían tranquilos y entusiasmados; sin embargo, conforme avanzaba la dinámica, surgieron sentimientos de enojo y tristeza al no lograr los resultados

esperados. En algunos casos, se podía notar en sus rostros cierta preocupación al observar el desempeño de sus compañeros. No obstante, después de una pausa, los alumnos retomaron una actitud positiva, mostrándose felices y evidenciando empatía, respeto y disposición para el trabajo en equipo.

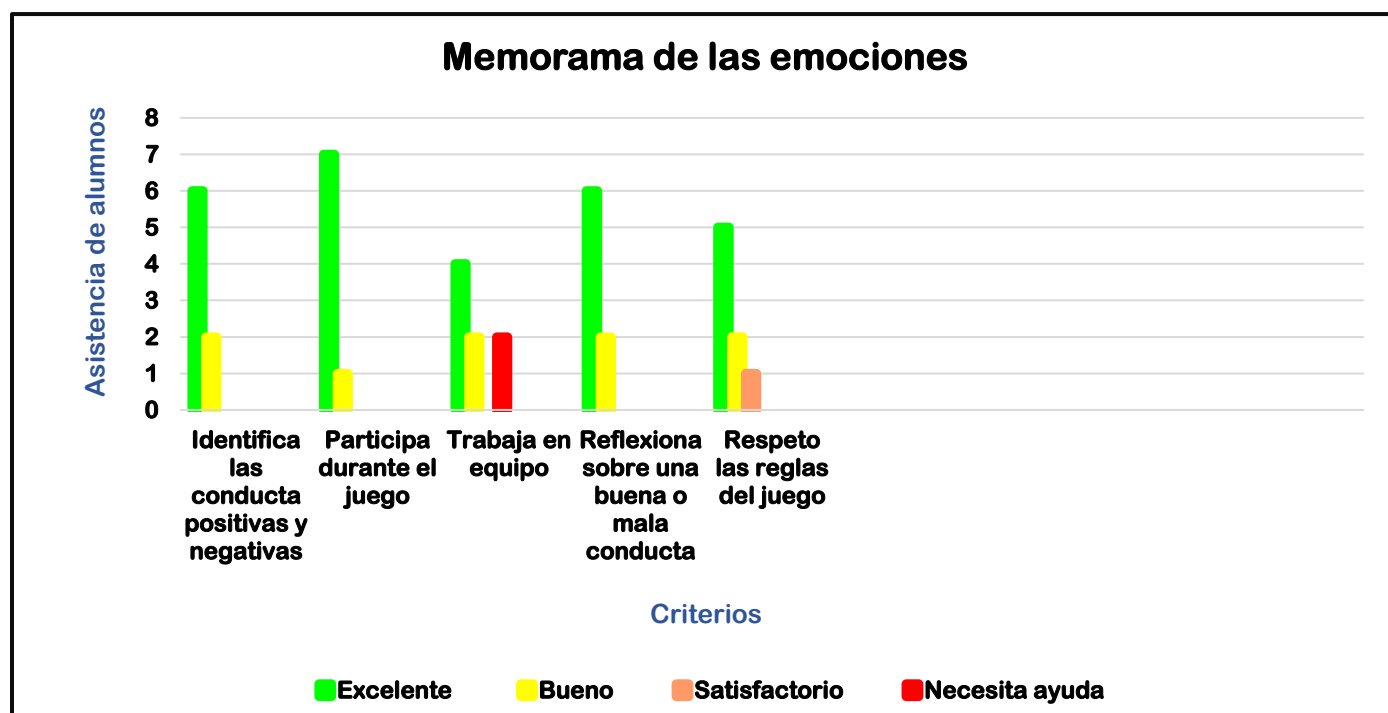


Gráfico. Muestra los resultados del instrumento rúbrica

Al ser un juego poco desconocido para ellos fluyó de manera positiva a pesar del momento de descontrol y las distintas emociones que presentaron los alumnos al finalizar se comprendió los acuerdos de convivencia, y las buenas y malas conductas logrando el propósito que se tenía planteado en el plan de acción.

La evaluación de esta actividad fue llevada a cabo con la técnica de análisis de desempeño con el instrumento rúbrica con los criterios de evaluación: 1. Identifica las conductas positivas y negativas, 2. Participa durante el juego, 3. Trabaja en equipo, 4. Reflexiona sobre una buena o mala

conducta y 5. Respeto las reglas del juego, con cuatro niveles de desempeño Excelente (4), Bueno (3), Satisfactorio (2), Necesita apoyo (1).

Esta rúbrica fue aplicada en los 8 alumnos que asistieron el día de la realización de la actividad.

Actividad 3

Nombre de la actividad: Orca de las emociones
Fecha de aplicación: Miércoles 26 de febrero del 2025
Campo formativo: De lo humano y lo Comunitario
Contenido: Interacción motriz
Procesos de Desarrollo y Aprendizaje: Organiza e implementa situaciones de juego e iniciación deportiva, para favorecer la convivencia en la escuela y la comunidad.

La tercera sesión del plan de acción efectuada lleva por nombre “Oca de las emociones” y se llevó a cabo el 26 de febrero del 2025. La cual tuvo la asistencia de 12 alumnos de los cuales 7 eran hombres y 5 eran mujeres. Con esta actividad se pretende que los alumnos reconozcan, expresen y regulen sus emociones mediante el juego de la oca, como una estrategia lúdica que promueva el desarrollo de habilidades socioemocionales y la convivencia armónica en el aula. Se hizo uso de una lona de 3x3mts de cada lado, un dado el cual contenía en cada cara un número del 1 al 6 representado con círculos, el tablero de la oca contenía casillas de colores y las emociones como, tristeza, enojo, alegría, miedo, calma y sorpresa. Se tuvo una secuencia de inicio desarrollo y cierre realizado trabajo individual.

La actividad se llevó a cabo en un horario de 11:30 a 12:30 en el Centro de Atención Múltiple CAM “Ovidio Decroly” en el aula de 6to grado de primaria, tenía como propósito el

promover la identificación y autorregulación de las emociones en los estudiantes mediante el juego de la oca, favoreciendo una convivencia armoniosa y el autocontrol en situaciones de su día a día.

Inicie pidiéndoles a los alumnos que me ayudaran a recorrer sus mesas ubicándolas pegadas a la pared con el fin de que hubiera un espacio en el centro del salón para desarrollar la actividad, posteriormente les pedí que se sentaran en el piso y les mencione que por la hora en la que se realizaba la actividad no sería posible salir al patio de la escuela, pues ya que había sol y algunos alumnos les causaba alergia pero por otro lado las canchas de la escuela estaban cerradas ya que había un panal muy grande de abejas y corrían el riesgo de una picadura que de igual manera 3 de sus compañeros eran alérgicos.

Les explique que realizaríamos un juego de manera individual en la cual todos estarían involucrados, además les comente que para esta actividad pondríamos en práctica nuestras emociones, respetaríamos los turnos de participación, no ofenderíamos a nuestro compañero si se equivoca o si llega en último lugar. Así como también que todos eran ganadores al ser parte de la actividad. Les comente que haríamos uso de un tablero gigante y utilizaríamos un dado grande a lo que el alumno “D” menciona “yo creo que es una serpiente y una escalera” a lo que les respondí que era algo parecido pero sin las escaleras que únicamente tenía forma de serpiente, además de que tenía un punto de salida y una meta de llegada, así como también diversas indicaciones como: tira el dado otra vez, retrocede uno y avanza uno, les mostré que cada casilla tenía un color distinto y una emoción.

Se mostraron muy emocionados por iniciar el juego a lo que la alumna “A” dijo “Ya maestra, ya hablaste mucho ya queremos jugar”, por lo cual procedí a extender la lona pidiendo a los 12 alumnos que cada uno se tomara de una parte de la orilla y comenzaran a estirar para que la lona quedara toda extendida. Posteriormente se formaron por estaturas de mayor a menor y se

sentaran en el piso como estaban formados, les mencione que una de las reglas era que se jugaría con los tenis o zapatos puestos.

En lo que fui a mi área donde coloqué los materiales que se utilizan para las actividades dentro del aula por un pequeño momento perdí la atención de los alumnos y en lo que regrese tres de los alumnos ya se habían retirado los tenis, a lo que les mencione, recuerdan cual era una de las reglas que les mencione a lo que respondieron:

- Alumno D: Maestra huelen muy feos los pies de mi compañero “S”.
- Alumna M: Usted nos dijo que no debíamos quitarnos los tenis.
- Alumno A: Hace calor y yo siento mis pies calientes y así ya no
- Alumna P: Pero así no se ensucian nuestros calcetines.

A lo que respondí, recuerden que esa era una de las reglas y no la siguieron, posteriormente uno de los alumnos con sordera se levantó y abrió todas las ventanas que faltaban del lado izquierdo y su compañero con la misma discapacidad tomó el aromatizante y lo roció por el aula y los pies de cada alumno, prosiguieron a quitarse los tenis por consecuente el resto del grupo realizó lo mismo. No les mencioné nada y seguí con la actividad. Les pedí a los alumnos que observaran el tablero y les mostré el dado y les pregunté que podían observar en ellos y los alumnos mencionaron:

- Alumno E: Es muy grande
- Alumna J: Tiene caritas como el teléfono de mi mami
- Alumna M: Maestra tiene cara como cuando estoy feliz

Les afirmé que eso era justo lo que ellos pensaban y veían, pero les explique que cada carita era una emoción y les explique con ejemplos y situaciones personales cada emoción.

Les explique que para esta actividad debían de mencionar una situación y de qué manera la podrían resolver esto sería de acuerdo a la emoción que aparecía en la casilla en la que habían llegado, posteriormente les puse una muestra de alguna situación como se presenta a continuación:

- DF: ¿Quién se ha sentido triste en los últimos días?
- (Sin respuesta de los alumnos)
- DF: Alumna A: cómo te sientes el día de hoy, feliz, triste, enojada y con miedo?
- Alumna A: No se maestra no me hables.
- (Lo menciona en un tono fuerte y da la espalda a la DF)
- DF: Procede a preguntar al resto del grupo como creen que se siente la alumna “A”
- Alumno D: Pues fácil maestra está feliz
- DF: Ella se encuentra enojada o triste porque alzo su voz y se volteo no creen
- Alumno P: Si maestra
- DF: Creen que es correcto gritar cuando nos enojamos?
- Alumno P: No maestra
- DF: ¿Cómo podemos calmarnos?
- Alumno P: Respirando o salir a caminar
- DF: Es correcto podemos relajarnos como tú nos dices

Posteriormente preguntó a los alumnos si todos habían comprendido el ejemplo a lo que seis alumnos mencionaron que sí. Comente que durante la actividad ayudaría a los que tengan dificultad para identificar la emoción y expresar una situación.

Pasado esto les mencione que para comenzar a jugar ellos lanzarían primero el dado con los números y avanzarían posteriormente debían de mencionar en que casilla quedaron, con eso

debían de compartir una situación en la que presentaron esa emoción y si era una situación de problema que podíamos hacer para resolverlo. Esto sería con ayuda de la DF y apoyo de los compañeros si no como resolverlo.

Comencé pasando del más pequeño al más grande al inicio todos se mostraban muy emocionados y al transcurrir la actividad se apoyaban unos a los otros si no identificaban que emoción y número les salía, más sin embargo solo 6 de los 12 alumnos sabían cómo resolver un conflicto y la otra mitad necesitaba ayuda e ideas para resolver. Pasados 8 minutos de la actividad la alumna A iba en 2do lugar para llegar a la meta más sin embargo uno de sus compañeros que estaba detrás de ella le salió el número 6 y tirar el dado otra vez, obtuvo una posición más adelante que ella, se molestó y comenzó a llorar sin salirse del tablero manteniéndose en la actividad y mencionando constantemente yo soy Checo Pérez más rápida que todos, a lo que le respondía así es alumna A, eres como Checo, buscando tranquilizar y a la vez motivar a la alumna.

La motivación por parte de los docentes genera ánimo y confianza en los niños(as) durante el proceso de enseñanza aprendizaje, y que recae con mayor fuerza al utilizar enfoque en el aprendizaje basado en el juego, individualización del aprendizaje, uso de la tecnología educativa y énfasis en el desarrollo socioemocional. (Ojeda, 2020)

Inicié la actividad de esta manera debido a que resultó más funcional explicar a los alumnos, mediante ejemplos concretos, diversas situaciones relacionadas con las emociones y las posibles formas de resolverlas. Consideré que la ejemplificación era un recurso indispensable, ya que los alumnos requieren de referencias claras y cercanas a la realidad para lograr comprender mejor las actividades propuestas.

Además, durante el desarrollo de la dinámica, brindé orientación constante, poniendo especial atención en aquellos alumnos que presentaban mayores dificultades para identificar y reconocer las situaciones planteadas. Esta estrategia permitió ofrecer un acompañamiento más personalizado, favoreciendo tanto la comprensión como la participación activa del grupo.

De esta forma, la actividad no solo buscó la apropiación de conocimientos, sino también la construcción de un espacio de aprendizaje significativo en el que los estudiantes pudieran relacionar sus experiencias personales con los contenidos trabajados.

Por otra parte la actividad se realizó dentro del aula pues ya que busque en todo momento el bienestar de los alumnos.

Al llevar a cabo la actividad se logró que los alumnos expresaran sus emociones con ayuda, pues ya que sin el apoyo presentaban dificultades para identificar la emoción y la situación que habían vivido. Además el reconocer, expresar y regular sus emociones mediante el juego de la oca, como una estrategia lúdica que promovió el desarrollo de habilidades socioemocionales y la convivencia armónica en el aula.

Expresar las emociones tiene que ser una parte fundamental de nuestra vida y de nuestras relaciones, tanto con los demás como con nosotros mismos, y la dificultad para identificarlas y expresarlas correctamente puede crear problemas y gran malestar.

El primer paso para expresar emociones correctamente es aprender a identificarlas. Si no identifican lo que sienten, es muy probable que expresen sus emociones de forma inapropiada.

Fue importante tomar en cuenta los siguientes puntos:

- Tener una buena mirada. Niños y niñas están aprendiendo a convivir, por lo que todo lo que los adultos ven como un problema de convivencia en realidad es una oportunidad de enseñar algo.
- Buscar estrategias. No se trata de evitar que los niños y niñas sientan una determinada emoción, sino de enseñarles cómo afrontarla.
- Aprender a tener emociones. Esas estrategias permitirán a niños y niñas tener emociones, que también implica aprender a sentirse mal.

Considero que el juego es una herramienta pedagógica fundamental para el desarrollo socioemocional de los alumnos, ya que les permitió expresar, identificar y regular sus emociones de manera natural y espontánea. A través de esta actividad lúdica y reglada, los niños experimentaron sentimientos de alegría, enojo, y sorpresa en un ambiente controlado que facilitó el aprendizaje y la reflexión. Este proceso no solo contribuyó a la autoconciencia emocional, sino también a la empatía y al fortalecimiento de habilidades sociales.

Además de esto considero que es importante retomar el tema de las emociones previo a las actividades, recordando a los alumnos el significado y la importancia de cada una de ellas, sin embargo para que el juego tenga un impacto más a fondo en los alumnos, es importante tomar en cuenta el propósito claro. No simplemente realizar actividades recreativas, sino que deban estar orientadas a que los alumnos puedan reconocer lo que sienten, y logren comprender por qué reaccionan de determinada forma y aprendan a entender sus emociones de manera positiva.

A pesar de lo ya antes mencionado la mayor parte del grupo logro entender sus emociones, y como poder solucionar un problema emocional, más sin embargo fue y es importante el trabajar

continuamente seguimiento de reglas pues ya que algunos de los alumnos presentan dificultades para seguirlas.

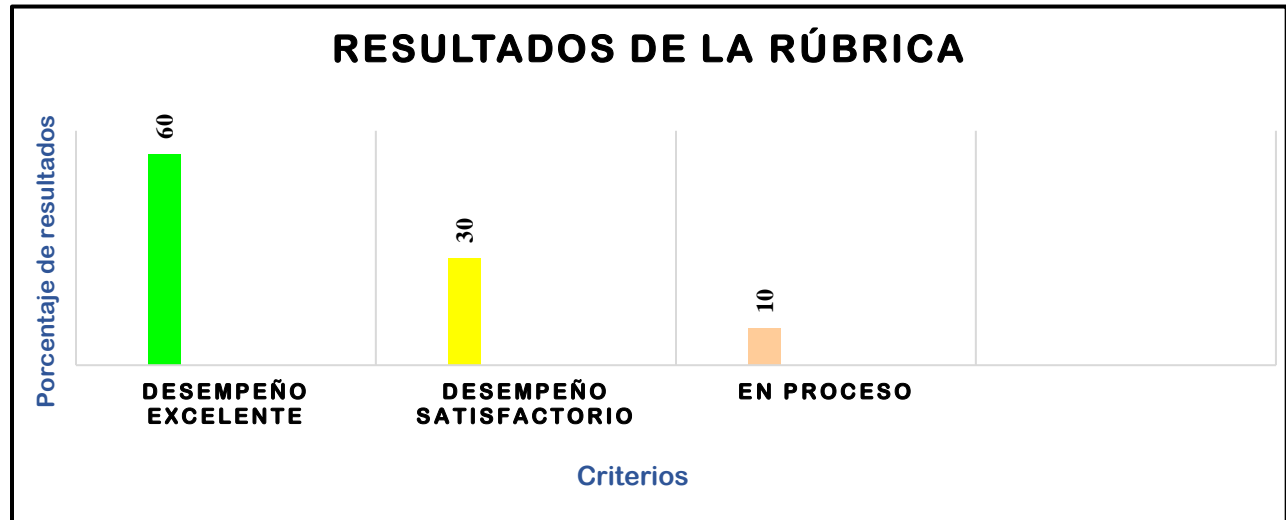


Gráfico. Muestra los resultados de la actividad Oca de las Emociones

La evaluación de esta actividad fue llevada a cabo con la técnica de análisis de desempeño y observación, con el instrumento rúbrica con los criterios de evaluación: 1. Identifica la emoción, 2. Explica una solución ante la emoción, 3. Propone una solución ante la situación, 4. Participa y trabaja en equipo, con cuatro niveles de desempeño Excelente (3), Satisfactorio (2), En proceso (1).

Esta rúbrica fue aplicada en los 12 alumnos que asistieron el día que se realizó la actividad;

Por lo tanto los porcentajes del total de los resultados de la evaluación fueron los siguientes: El 60% de los alumnos cumplen con la excelencia los 4 indicadores, por otra parte el 30% lo logran de manera satisfactoria y el 10% del grupo está en proceso de lograr los indicadores de la evaluación.

Actividad 4

Nombre de la actividad: Jenga de las emociones
Fecha de aplicación: Viernes 04 de abril del 2025
Campo formativo: De lo humano y lo Comunitario
Contenido: Toma de decisiones y creatividad, ante problemas de la vida.
Procesos de Desarrollo y Aprendizaje: Evalúa la asertividad para expresar sus emociones sin perjudicar a otra persona

La cuarta sesión se denominó “Jenga de las emociones” en la cual tuvo la asistencia de 8 alumnos que integran el grupo y tiene como objetivo favorecer en los alumnos la toma de decisiones y el desarrollo de la creatividad a través del juego “Jenga de las emociones”, promoviendo la expresión asertiva de sus sentimientos y la resolución positiva de situaciones cotidianas sin generar conflictos.

La actividad se desarrolló de manera individual siguiendo una secuencia estructurada de inicio, desarrollo y cierre. Los materiales utilizados para esta actividad fueron envases de cartón leche, pinturas a base de agua de acuerdo a las emociones, azul (tristeza), verde (desagrado), amarillo (Alegría), negro (miedo), rojo (enojo). Además de recursos tecnológicos como el cañón y la computadora. Por último los prototipos de las emociones hechas a mano. Cabe mencionar que para llevar a cabo esta actividad abordar el tema se consideró los comentarios realizados por la maestra titular del grupo así como también se tomaron en cuenta las capacidades e intereses de los alumnos.

La actividad se llevó a cabo el día 04 de abril del 2025, durante toda la jornada de clase de 8:30 a 12:00, en el aula de 6° grado del Centro de Atención Múltiple “Ovidio Decroly”. Tenía como propósito Que los alumnos aprendieran a identificar, comunicar y regular sus emociones de

manera asertiva mientras participaban en dinámicas lúdicas, desarrollando habilidades para tomar decisiones conscientes y creativas frente a los problemas de la vida, fortaleciendo así un ambiente de respeto, empatía y convivencia armónica dentro y fuera del grupo.

Comencé el día como de costumbre dándoles la bienvenida, realizando el registro de asistencia y la fecha del día en la cual menciona:

- DF: Necesito de su ayuda de 2 personitas que quieran agregar la asistencia de sus compañeros y el/la otro(a) me ayude a escribir la fecha.
- A lo cual responde.
- Alumna A: Yo pongo la fecha
- Alumna M: Yo puedo poner la asistencia de mis compañeros
- El alumno S: Comenta, maestra agua.
- DF: Responde, muy cierto alumno “S”, se estaba olvidando registrar quien trae su botella de agua.
- DF: Procede a pedir al alumno “S” que después de registrar la compañera “M” la asistencia, registre y pregunte a sus compañeros quien lleva su botella de agua.

Posteriormente, se realizó con los alumnos la activación física, como de costumbre, dentro de la rutina diaria. Esta práctica les ayuda a despejar la mente y a mantenerse más atentos y despiertos para desarrollar las actividades del día. Para ello, se toman en cuenta los gustos musicales de los alumnos, quienes tienen la oportunidad de escoger una canción por día.

Una vez concluida la activación, procedí a preguntar a los alumnos:

- DF: ¿Se cansaron?

Alumna P: Sí, mucho, maestra.

DF: ¡Ay! ¿Tan rápido? Si solo bailamos dos canciones.

Alumna A: Pues sí, están muy largas.

DF: Oigan, ¿quién todavía tiene sueño? Levante la mano.

- A lo que solo una alumna alzó la mano.
- DF: ¿Por qué, alumna “A”?

Alumna A: Es que ayer fui al cine a ver Lilo y Stitch y me dormí muy tarde.

DF: Ahora entiendo. ¿Y los demás aún tienen sueño?

TG: Ya no, maestra.

DF: Eso es una buena señal, pues quiere decir que su cerebro ya está oxigenado.

Vayan a tomar agua, los observo con sed.

TG: (Proceden a tomar agua y sentarse en su lugar).

DF: ¿Están listos para comenzar a trabajar?

TG: Sí, maestra, muy listos.

DF: Eso me parece perfecto, entonces ¡comencemos!

- Procedí a explicarles a los alumnos el tema que abordaríamos y las actividades que desarrollaríamos durante el día. Para introducirlos al tema, les pregunté:
- DF: ¿Recuerdan cuáles son las emociones que existen?

(DF procede a preguntar al alumno “E”)

DF: Alumno “E”, ¿recuerdas alguna?

Alumno E: No.

DF: (Pregunta al grupo) ¿Quién está feliz el día de hoy?

TG: ¡Nosotros, maestra!

- Ante esto, la alumna “A” responde:
- Alumna A: Aaaa, ya recuerdo, esa es una emoción.

- DF: Eso es correcto, alumna “A”.

Les recordé que una emoción es lo que sentimos en nuestro corazón y en nuestra mente cuando nos pasa algo. Es como una señal que nos avisa cómo estamos por dentro.

Les puse como ejemplo:

- Cuando juegas y te diviertes, sientes alegría.
- Si alguien te quita tu juguete, puedes sentir enojo.
- Cuando algo no sale como esperabas, aparece la tristeza.
- Si escuchas un ruido fuerte en la noche, puedes sentir miedo.

Además les mencione que las emociones no son buenas ni malas, todas nos ayudan a entender lo que necesitamos. Lo importante es aprender a reconocerlas y expresarlas de una manera que no lastime a los demás ni a nosotros mismos.

Después de la explicación, procedí a presentarles el video “*Bluey y Bingo nos enseñan las 5 emociones básicas*”. Una vez concluido, pregunté a los alumnos qué emociones habían observado. Ellos respondieron: enojo, tristeza y miedo. Entonces les comenté que se les había olvidado mencionar una de las emociones más importantes y que casi todos los días sentimos.

Alumna P: ¡Ay, maestra! ¿Por qué no dijiste antes? Pues la felicidad.

DF: Muy bien, alumna P, lo recordaste correctamente.

Una vez concluido les presente otro de los videos en el cual les explicaba cómo podemos controlar el enojo, pues esto con el fin de que los alumnos que la mayor parte del día se muestran con esa emoción la entendiera además tome en cuenta el gusto de ellos por consiguiente el video era “Bluey gestión de emociones”, este les ayudo a como poder liberar el enojo.

Una vez concluido el inicio, proseguí a mostrarles unos monstruos que coloqué en el pizarrón. Los alumnos asignaron una emoción a cada color y, posteriormente, tenían que pasar uno por uno a ubicar los ojos y la boca de acuerdo con la emoción que habían escogido.

Después de esto, les entregué unas cajas de cartón de leche que debían pintar de acuerdo a la emoción que sentían en ese momento, pero guiándose con los colores asignados a cada una. Una vez pintadas, procedimos a juntarlas para jugar al Jenga, con el fin de observar el avance en el seguimiento de reglas, el autocontrol y la identificación de emociones.

Al inicio, la alumna “A” se molestaba al ver que algún compañero derribaba la torre y hacía rabietas que confundían a los demás. Decía que ya no quería jugar porque, según ella, sus compañeros hacían trampa. Le expliqué que se trataba de un juego en el cual debían mantener la torre en pie sin que se cayera, pero ella no lo comprendía y se enfureció más. Le recordé lo que hacía Bluey para olvidar el enojo.

La alumna decidió irse al baño, que es el lugar donde suele sentirse tranquila y encontrar la calma. Después de tres minutos, procedí a preguntarle si quería seguir jugando, a lo que contestó que sí, que ella sola saldría del baño. Su respuesta me emocionó, pues poco a poco fue comprendiendo y regulando sus emociones, algo que antes no lograba controlar.

Al salir del baño, sus compañeros le cedieron el turno; sin embargo, la torre volvió a derrumbarse, pero esta vez ya no se molestó, sino que reaccionó de manera contraria, mostrándose emocionada y riendo al ver que se caía.

Decidí iniciar esta actividad de esa manera porque observé que los alumnos presentaban dificultades para identificar sus emociones, así como también para reconocer la existencia de otras diferentes a las que ya conocían, pues en la mayoría de los casos solo lograban identificar unas

cuantas. Esta situación me motivó a buscar una estrategia que les permitiera a los alumnos ampliar su conocimiento y comprensión emocional de forma práctica y significativa.

El juego del “Jenga de las emociones” como propuesta fue inspirada en los gustos de los alumnos y en la necesidad de aprovechar el interés que mostraban hacia las actividades lúdicas. El juego permitió generar un ambiente dinámico en el que, a través de la manipulación de las piezas y la interacción entre compañeros, los niños pudieron expresar lo que sentían, asignar un color a cada emoción y reflexionar sobre las situaciones en las que estas aparecen en su vida cotidiana.

Además, el Jenga de las emociones ofreció la oportunidad de trabajar otras habilidades relacionadas con la toma de decisiones, el autocontrol y el respeto de reglas. “A” medida que retiraban las piezas, los alumnos se enfrentaban a pequeños retos que exigían paciencia y concentración, favoreciendo la autorregulación emocional. Asimismo, la dinámica sirvió para reforzar la empatía, ya que los estudiantes aprendieron a reconocer y respetar las emociones de sus compañeros, comprendiendo que todos sienten de manera distinta.

Las emociones predisponen a los individuos a una respuesta organizada en calidad de valoración primaria (Bisquerra, 2001), esta respuesta puede llegar a ser controlada como producto de una educación emocional, lo que significa poder ejercer control sobre la conducta que se manifiesta, pero no sobre la emoción en sí misma, puesto que las emociones son involuntarias, en tanto las conductas son el producto de las decisiones tomadas por el individuo (Casassus, 2006).

Hablar con niños y niñas de lo que les pasa es lo que les permitirá entender sus emociones. Si evitamos que expresen una emoción desagradable, estamos evitando fuentes de información fundamentales, porque las emociones ayudan a entender que suceden.

Las emociones, lo que sienten niños y niñas, tiene que ver con las cosas que les pasan. Como adultos, es imposible controlar eso. Pero sí se les puede enseñar a cómo gestionarlo. ¿De qué manera? Poniendo el foco en lo que hacen con lo que sienten.

Entre los problemas más habituales que podemos tener con las emociones, podemos encontrar:

- Reaccionar con una intensidad excesiva o incoherente con la situación vivida (exagerada expresión emocional o poca expresión).
- Respuesta emocional distinta o incongruente con la situación que la produce.
- Sentimientos muy limitados ante la experiencia vivida

Para esta actividad les es difícil etiquetar sus emociones de forma correcta, para ellos no es tarea fácil.

A muchos de los alumnos que nunca han aprendido a expresar sus emociones, por el motivo que sea, les es difícil etiquetar cuáles son esas emociones. Esto hace que, algunos de ellos sienten ira cuando la emoción con la que en realidad están lidiando es dolor u alguna otra emoción.

Además de lograr el autocontrol de la alumna, fue un factor determinante el uso de recursos didácticos adaptados a los intereses del grupo. Entre estos destacó la incorporación de videos acordes a las preferencias de los alumnos, los cuales facilitaron la comprensión de situaciones cotidianas vinculadas con las emociones. Dichos materiales visuales despertaron su atención,

motivación y disposición para participar de manera activa durante la actividad, favoreciendo que establecieran una conexión entre lo observado y sus propias experiencias personales.

De igual manera, resultó de gran relevancia la oportunidad brindada a los alumnos para identificar y expresar sus emociones a través de etiquetas representadas con distintos colores. Esta estrategia resultó significativa, ya que les permitió asociar cada color con una emoción específica, reforzando el aprendizaje de una manera más concreta y visual. El uso de colores no solo facilitó la identificación emocional, sino que también sirvió como un recurso de autorregulación, pues los estudiantes lograron reconocer cómo se sentían y expresarlo sin dificultad frente a sus compañeros.

La combinación de estas estrategias, sumadas al desarrollo de actividades lúdicas como el jenga de las emociones, contribuyó al fortalecimiento de competencias socioemocionales en los alumnos, especialmente en lo referente a la autorregulación, la empatía y la convivencia armónica en el aula. En este sentido, se constató que el aprendizaje se vuelve más significativo cuando se atienden los intereses del grupo, se utilizan recursos visuales atractivos y se ofrecen espacios de participación que permitan la expresión libre y respetuosa de las emociones.

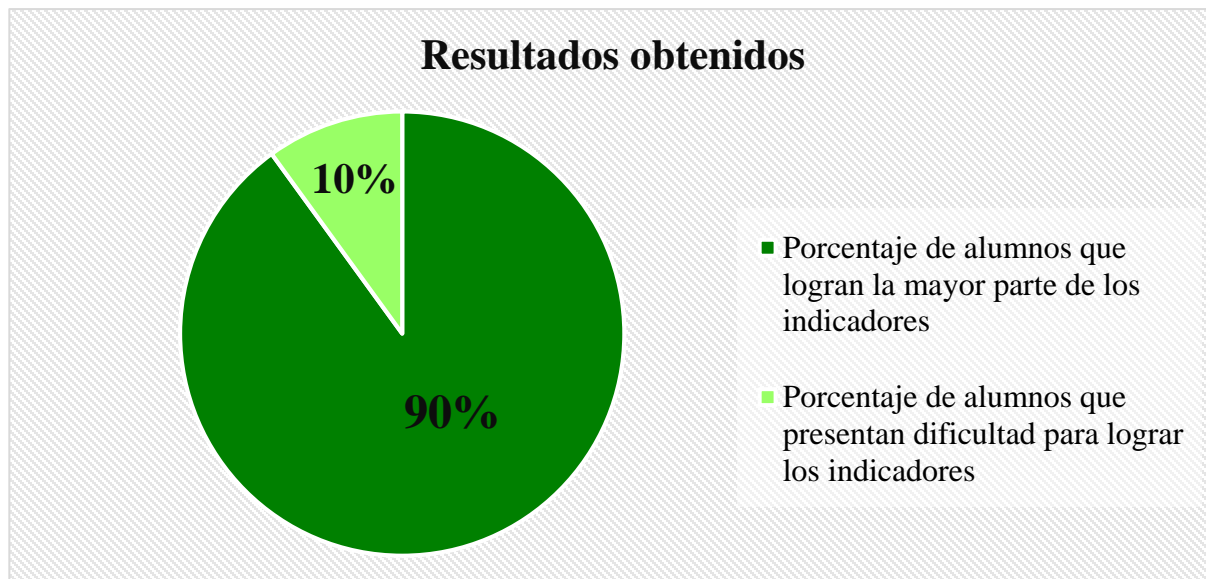


Gráfico. Muestra los resultados de la lista de cotejo de actividad 4.

Por tanto se obtuvo como resultado que el 90% de los alumnos lograron la mayor parte de los indicadores, por otro lado el 10% de los alumnos presento dificultades para alcanzar los indicadores de logro.

Los cuales son: 1. identifica correctamente la emoción asignada a cada color, 2. expresa verbalmente cómo se siente durante el juego, 3. espera su turno sin interrumpir a los compañeros, 4. controla su frustración al caer la torre, 5. coopera y respeta las reglas del juego.

En conclusión, la experiencia evidenció que la implementación de materiales y dinámicas ajustadas a las necesidades y motivaciones de los alumnos favorece el logro de objetivos relacionados con la educación emocional, convirtiéndose en un elemento clave dentro de la práctica docente inclusiva. Además esta actividad no solo buscó que los alumnos identificaran y nombraran las emociones, sino también que comprendieran su importancia en la convivencia diaria. Al integrar el juego como herramienta de aprendizaje, se logró captar el interés del grupo, facilitando la reflexión y el desarrollo de competencias socioemocionales que resultan fundamentales para su vida escolar y personal.

Actividad 5

Nombre de la actividad: Lotería de los alimentos
Fecha de aplicación: Viernes 11 de abril del 2025
Campo formativo: De lo humano y lo Comunitario
Contenido: Pensamiento lúdico, estratégico y creativo
Procesos de Desarrollo y Aprendizaje: Emplea el pensamiento estratégico y divergente ante situaciones de juego o cotidianas, para valorar la actuación, individual y colectiva, y adaptarla de acuerdo con el contexto

La quinta sesión del plan de acción efectuada lleva por nombre “lotería de los alimentos” en la cual tuvo la asistencia de 7 alumnos, tiene como objetivo principal favorecer en los alumnos la identificación de emociones y el fortalecimiento de la autorregulación a través de la actividad “lotería de los alimentos”, promoviendo un ambiente lúdico que vincule el aprendizaje de hábitos alimenticios saludables con la expresión y control adecuado de las emociones durante el juego. La actividad se desarrolló de manera grupal e individual tomando en cuenta la participación de los alumnos. Se tuvo la secuencia de inicio, desarrollo y cierre. Los materiales para esta actividad fueron juguetes de alimentos saludables y no saludables, dos figuras de los personajes Elmo y Sullivan, en las cuales se identificaban con el rostro feliz y el otro triste, además se hizo uso de tableros de los alimentos y taparrosas.

En esta actividad los alumnos desarrollarán la capacidad de reconocer y expresar sus emociones de manera correcta mientras participan en la “lotería de los alimentos”, fortaleciendo la autorregulación y, al mismo tiempo, adquiriendo conciencia sobre la importancia de mantener hábitos alimenticios saludables en un entorno de respeto, convivencia y aprendizaje significativo.

Inicié la actividad después de haber llevado a cabo el “jenga de las emociones”, ya que los días viernes no tenían actividades extracurriculares y contaba con la jornada completa para realizar las dinámicas. Además, consideré importante reforzar el control de las emociones y la autorregulación en los alumnos.

Comencé explicándoles que realizaríamos dos actividades, primero de manera grupal y posteriormente individual. Les mencioné que en la primera actividad clasificaríamos los alimentos saludables y no saludables a través de dos figuras una de estas sería el personaje de Elmo y el otro sería Sullivan, en las cuales ellos tendrían que identificar qué emoción observaban, tomando en cuenta que en días anteriores ya se había abordado el tema de la salud.

Después, les expliqué que jugaríamos a la lotería con imágenes de alimentos y que, para llevar a cabo la dinámica, era importante reconocer también la emoción que transmitían las figuras. Al preguntarles si podían hacerlo, los alumnos respondieron afirmativamente. Posteriormente, les pedí recordar los juegos realizados anteriormente y los valores y reglas que debíamos mantener durante la actividad.

Les pregunté cuáles de estos recordaban y sus respuestas fueron las siguientes:

- Alumna An: “Pues la felicidad, maestra”.
- DF: “Esa es una emoción, ¿verdad?” (Pregunté al grupo).
- TG: “Sí, maestra”.
- DF: “¿Creen que es bueno estar felices cuando jugamos?”.
- Alumna P: Sí maestra porque cuando estamos felices no estamos peleando ni molestamos a nuestros compañeros.
- DF: ¡Muy bien alumna P!, oigan y cuando no molestamos a nuestro compañero que valor creen que sea?

- Alumno D: ¿Puede ser el respetar a mi amigo?
- DF: Es correcto alumno “D” recuerden que es muy importante acordarnos de las buenas y malas conductas pero también, siempre respetar a nuestro compañero nos ayuda a evitar problemas que nos pueden provocar estar tristes o enojados.

Una vez concluido esto les mostré las figuras de los personajes de Elmo y Sullivan, les pregunte:

- DF: ¿Cómo creen que se siente Elmo? ¿Qué pueden observar en su rostro?
- Alumno D: Está feliz, maestra, y pienso que él come mucha fruta.
- DF: Es correcto, Alumno D. Elmo está feliz porque ha comido muchas frutas y verduras, pero he olvidado, ¿para qué son buenas las frutas y verduras? ¿Alguien me podría decir?
- Alumna Am: ¡Ay, maestra, tú siempre te olvidas! Son para que estemos muy fuertes, saludables y felices.
- DF: ¡Ah, ya lo recordé! Tienes razón, nos ayudan a estar muy fuertes y saludables.
- DF: Oigan y Sullivan cómo está hoy?, ¿Creen que se sienta bien?
- Alumno G: No
- Alumno: Noo
- Alumno D: No maestra tiene una cara triste.
- DF: Muy bien y por qué piensas que está triste?, alguien me podría decir?
- Alumno E: Procede a realizar el movimiento golpeándose la mano, jalando sus orejas hacia afuera y sacando la lengua
- DF: ¿Te pego Brenda? (el alumno durante los días hace mención de esto)

- Alumno E: Responde con un sí y se levanta de su lugar para señalar a Sullivan
- DF: Aaa ya entiendo su mamá lo regaña y por eso está triste
- Alumno E: Si
- DF: Les diré porqué está triste. Él ha comido muchos alimentos que contienen grasa y azúcar, por lo que le provocó un dolor estomacal.
- Alumna Am: Ay, ya sabemos maestra!, ¿Ahora comenzaremos a jugar?
- DF: Si les repartiré los alimentos y uno a uno pasaran en orden a colocarlos, si necesitan ayuda para clasificar sus compañeros y yo los apoyaremos.
- TG: ¡Sí maestra!

Los alumnos se mostraron muy entusiasmados al realizar la actividad pues ya que en todo momento estuvo presente el respeto entre ellos, el orden y lograron identificar las emociones que se podían observar en las figuras.

Esta actividad decidí llevarla a cabo manteniendo el mismo tema sobre las emociones, pero con la intención de variar y realizar una propuesta diferente en la cual los alumnos, por sí mismos, pudieran identificar las conductas y las emociones presentes durante el desarrollo de la dinámica. Mi propósito principal fue que los estudiantes no solo reconocieran las emociones en un plano teórico, sino que logran experimentarlas y analizarlas de manera práctica, en un contexto de juego y convivencia así como también mantener los hábitos alimenticios saludables.

En todo momento les mostré acompañamiento, brindándoles la seguridad necesaria para que se sintieran en confianza y con la libertad de expresar lo que sentían sin temor a equivocarse o ser juzgados. Consideré fundamental que los alumnos tuvieran un espacio en el que pudieran explorar, descubrir y reflexionar acerca de lo que significa experimentar emociones diversas, así

como identificar cuáles conductas son adecuadas y cuáles requieren de un mayor control y autorregulación.

La motivación para llevar a cabo esta actividad surgió a partir de la necesidad que observé en los alumnos de fortalecer su capacidad de autorregulación y de reconocimiento emocional, ya que en actividades anteriores se evidenciaron dificultades para identificar con claridad lo que sentían o cómo reaccionar frente a ciertas situaciones. Además, me impulsó el interés de aprovechar el gusto que muestran por las actividades lúdicas, ya que el juego se convierte en un recurso significativo y atractivo que facilita el aprendizaje de manera natural. De esta forma, pude integrar un enfoque pedagógico que no solo mantuviera su interés, sino que también contribuyera a su desarrollo socioemocional de una manera más profunda y significativa.

Geliebter et al. y Bongers et al, mencionan que la ingesta de alimentos en individuos de distinto estado nutricional, indicando que las personas con exceso de peso, comían más frente a emociones negativas mientras que las personas con estado nutricional normal aumentaban preferentemente su ingesta frente a emociones positivas.

Por otra parte, Macht M encontró que los sujetos experimentaban más hambre frente a los sentimientos de ira (consumiendo una alimentación “rápida”, más descuidada) y de alegría, (ingesta de una alimentación hedónica: más agradable al paladar) que en presencia de emociones como la tristeza y el miedo; explicación que estaría dada porque la ira y la alegría son emociones más frecuentes en la vida, al contrario de lo que son el miedo y la tristeza.

Es importante retomar lo que señala el autor Macht. M, ya que se observa una relación directa con la conducta de una de las alumnas. Dicha alumna presenta episodios de ira y, además, su alimentación es poco saludable. También suele ingerir sus alimentos de manera muy rápida, logrando terminar antes que sus compañeros; una vez que concluye, acostumbra a pedir más alimento a los demás. Esta situación refleja cómo los hábitos alimenticios pueden influir en las emociones y en la autorregulación de la conducta, tal como lo explica el autor.

La Secretaria de Salud menciona, que una alimentación adecuada promueve la salud y el bienestar físico y emocional de las personas. Alimentarse no consiste sólo en comer para saciar el hambre, sino en consumir alimentos que nutran a nuestro organismo de una manera equilibrada, de acuerdo con las características de cada persona, para tener una vida saludable.

Considero que el haber realizado estas actividades favoreció significativamente en el desarrollo emocional de los alumnos, ya que durante la mayor parte del proceso lograron autorregularse, trabajar de manera colaborativa, mostrar empatía hacia sus compañeros y participar activamente en la realización de las dinámicas propuestas. Estos aspectos no solo reflejaron un avance en la forma en que los alumnos se relacionan con los demás, sino también en la manera en que reconocen y gestionan sus propias emociones.

A pesar de que en algunas ocasiones no expresaron sus emociones de manera directa, la realización de una actividad distinta contribuyó al fortalecimiento de habilidades emocionales esenciales, tales como la comprensión, la identificación y la expresión de lo que sienten.

De esta manera, se logró que los alumnos tuvieran la oportunidad de experimentar un espacio seguro en el que, a través del juego y la interacción, se reforzaran valores como el respeto, la tolerancia y la cooperación.

Además, estas experiencias permitieron destacar que la incorporación de actividades lúdicas en el aula representa una estrategia eficaz para propiciar aprendizajes significativos, ya que no solo se enfocan en el aspecto cognitivo, sino también en el desarrollo socioemocional. Esto es fundamental para que los alumnos construyan herramientas que les ayuden a enfrentar diversas situaciones de la vida cotidiana con mayor seguridad, autocontrol y resiliencia.

A pesar de la situación presentada con la alumna, ella misma logró comprender lo que estaba sintiendo, además de encontrar la manera de relajarse y autorregularse para poder continuar participando de manera positiva en la actividad. Este hecho resultó muy significativo, ya que evidenció un avance en su capacidad de reconocer sus emociones y buscar estrategias adecuadas para manejar lo que le ocurría en ese momento.

Asimismo, su disposición para reincorporarse al trabajo grupal reflejó un progreso importante en el desarrollo de habilidades socioemocionales, puesto que anteriormente le resultaba más difícil retomar la calma y volver a integrarse después de experimentar enojo o frustración. Gracias a este proceso, se favoreció no solo su bienestar personal, sino también la dinámica colectiva, ya que pudo colaborar con sus compañeros de una manera más armoniosa y constructiva.

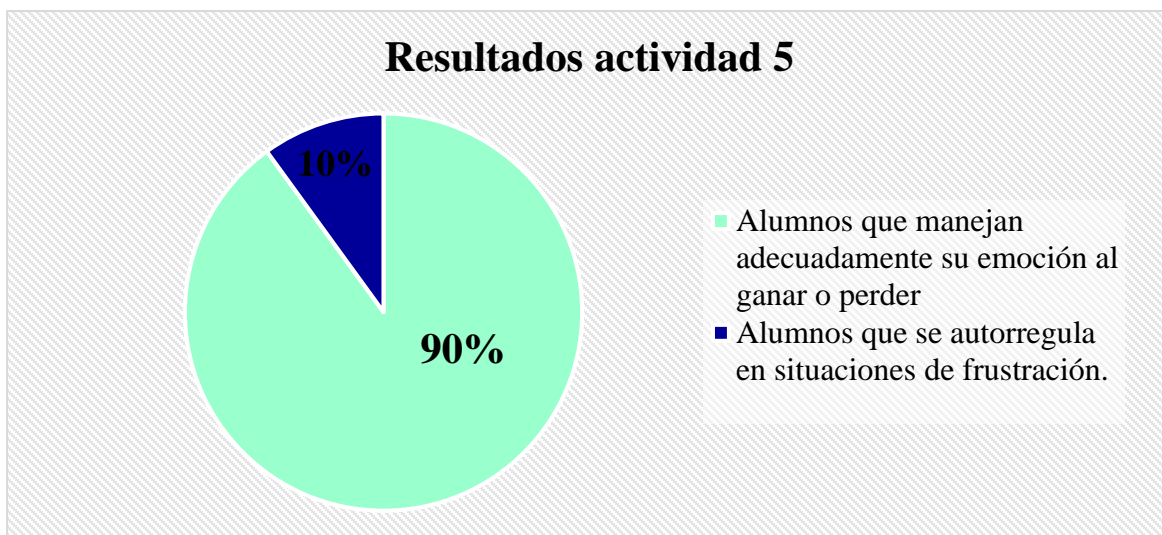


Gráfico. Muestra los resultados del registro anecdótico.

Por lo tanto, se obtuvo como resultado que el 90% de los alumnos que asistieron el día de la actividad lograron manejar adecuadamente sus emociones tanto al ganar como al perder. Este dato refleja un avance positivo en la forma en que la mayoría de los estudiantes aplicaron estrategias de autorregulación y demostraron una actitud positiva frente a los resultados del juego. Además, se observó que mostraron respeto hacia sus compañeros, manteniendo un ambiente de convivencia sana y colaborativa.

Por otra parte, el 10% de los alumnos presentó algunas dificultades para autorregularse en situaciones de frustración, especialmente cuando la actividad no salía como ellos esperaban, no cumplían sus expectativas o cuando no obtenían el resultado que deseaban. Sin embargo, estas manifestaciones se convirtieron en una oportunidad valiosa para trabajar de manera más intencionada en el reconocimiento y control de las emociones, ya que permitieron identificar las áreas que requieren mayor acompañamiento pedagógico y apoyo socioemocional.

Conclusiones

De acuerdo con lo observado durante el desarrollo de las actividades, puedo concluir que hubo un cambio significativo y satisfactorio en el grupo de alumnos. A medida que avanzaron las intervenciones, los alumnos mostraron una mayor comprensión e identificación de sus emociones, así como una creciente capacidad para reconocer conductas adecuadas e inadecuadas. Este proceso permitió que comenzaran a resolver conflictos de manera más asertiva, demostrando avances en el seguimiento de reglas, el fortalecimiento de la empatía y el trabajo colaborativo.

Se evidenció también un notable incremento en su nivel de atención y participación activa durante las actividades propuestas. Esto reafirma la importancia del juego como una herramienta fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que no solo les permitió explorar y expresar sus emociones, sino que también los impulsó a desarrollar habilidades clave para afrontar situaciones desafiantes de manera saludable.

A través del juego, los alumnos pudieron experimentar y practicar la autorregulación emocional y conductual, enfrentando emociones como la frustración, la alegría o la sorpresa dentro de un entorno seguro y controlado. Este proceso de autorregulación les permitió aprender a reconocer cómo se sienten, a detenerse antes de reaccionar impulsivamente y a actuar de forma más reflexiva y consciente.

El trabajo realizado con la autorregulación favoreció que los alumnos adquirieran aprendizajes significativos para la vida. Después de la aplicación de cada una de las actividades y juegos, los alumnos mostraron un mejor comportamiento, disposición y motivación para participar y aprender. El uso del juego como estrategia permitió que se involucraran de manera activa, disfrutando el proceso mientras desarrollaban habilidades para controlar sus emociones y tomar

decisiones adecuadas. Gracias a estas experiencias, los alumnos pudieron reconocer la importancia de trabajar en su autorregulación, lo cual les brindó un espacio para reflexionar sobre sus propios avances.

Es importante mencionar que las emociones y actitudes relacionadas con el quehacer diario en el aula continuaban manifestándose; sin embargo, con el paso del tiempo, los alumnos comenzaron a buscar alternativas y soluciones ante las situaciones que se les presentaban.

De esta manera, se hicieron más conscientes de sus propias emociones y comportamientos, demostrando iniciativa, responsabilidad y deseo de cambio, aspectos fundamentales para su desarrollo personal y académico.

Por otra parte, el juego reglado como las dinámicas grupales o los juegos cooperativos fomentó la negociación, la resolución de conflictos y la capacidad de ponerse en el lugar del otro, lo cual logro obtener habilidades para una convivencia armónica. Al llevar a cabo actividades lúdicas y juegos reglados en el aula, los alumnos aprendieron a respetar turnos, controlar impulsos, escuchar a sus compañeros y colaborar con otros.

Tengo en cuenta que el uso del juego en el aula no solo fortaleció las habilidades sociales y emocionales de los alumnos, sino que también promovió entornos de aprendizaje positivos, donde la convivencia fue más armoniosa, el respeto mutuo se hizo presente y la autorregulación se convirtió en una competencia en desarrollo constante.

Además de tomar en cuenta los planes y programas para llevar a cabo las actividades, se pensó en todo momento en las capacidades, intereses y gustos de los alumnos. Estas actividades permitieron que los alumnos se sintieran involucrados y motivados, favoreciendo una participación más activa y constante en el desarrollo de las dinámicas.

Asimismo, se consideraron los conocimientos previos de los alumnos frente a las actividades que se fueron implementando a lo largo del periodo de prácticas profesionales, lo que facilitó la construcción de aprendizajes más sólidos. De igual manera, se tomó en cuenta el nivel de desarrollo cognitivo y socioemocional de cada alumno, reconociendo que cada uno presenta ritmos y estilos de aprendizaje distintos. Esto permitió adaptar las estrategias de intervención para responder a las necesidades individuales, fomentar la inclusión y asegurar que todos tuvieran la oportunidad de avanzar en su proceso formativo.

En este sentido, la planeación no se limitó únicamente a cumplir con los lineamientos establecidos en los programas oficiales, sino que también se enfocó en crear un ambiente de confianza, respeto y empatía. Con esto, se buscó promover no solo el aprendizaje académico, sino también el fortalecimiento de habilidades sociales, la autorregulación emocional y la convivencia positiva entre los alumnos.

La elaboración del presente informe contribuyó significativamente al fortalecimiento de mis competencias profesionales, permitiéndome desarrollar un pensamiento crítico, reflexivo y creativo. Durante el proceso de intervención, surgieron diversas situaciones en las que algunos alumnos manifestaban inconformidades, desacuerdos o dificultades para trabajar en grupo, lo que me llevó a analizar cada caso desde una perspectiva más amplia y buscar soluciones adecuadas. Estas experiencias me impulsaron a diseñar estrategias que fomentaran el diálogo, la empatía y la resolución pacífica de conflictos, al mismo tiempo que promovían un ambiente de respeto y colaboración dentro del aula.

Asimismo, a lo largo de la práctica se presentaron distintos retos logísticos y organizativos, ya que en varias ocasiones fue necesario ajustar los tiempos de aplicación de las actividades para que coincidieran con la asistencia completa del grupo, evitando interferir con las terapias o

compromisos extracurriculares de los alumnos dentro y fuera de la escuela. Esta situación me llevó a planificar cuidadosamente cada sesión, seleccionando los días y momentos más adecuados, así como los espacios que favorecieran la participación activa de todos.

En este proceso, aprendí a adaptarme a los imprevistos, tomar decisiones oportunas y buscar soluciones creativas ante las problemáticas que surgían, lo cual fortaleció mi capacidad para actuar con flexibilidad, responsabilidad y autonomía profesional. Sin duda, estas experiencias me permitieron reconocer la importancia de la planeación, la organización y la reflexión constante dentro de mi formación como futura docente.

La puesta en práctica de mis habilidades comunicativas se fortaleció de manera significativa, ya que mantuve en todo momento una interacción constante y efectiva con los alumnos, lo cual me permitió orientar adecuadamente el desarrollo de cada una de las actividades. Procuré ajustar mi vocabulario y mis expresiones para asegurar que las instrucciones fueran claras y comprensibles, brindando descripciones detalladas sobre los espacios, materiales, estrategias y las normas que debían seguirse en cada situación.

Por parte del grupo, la respuesta fue sumamente positiva, pues durante toda la jornada de prácticas logré establecer una relación cercana y de confianza con el grupo. Se mantuvo siempre un clima de respeto mutuo entre docente y alumnos, lo que favoreció la comunicación abierta. Los alumnos compartían conmigo sus emociones, inquietudes y opiniones, tanto sobre las actividades como sobre diversos aspectos de su vida cotidiana, lo que fortaleció el vínculo educativo y favoreció un ambiente de aprendizaje colaborativo.

Bibliografías

- Amparo Calandín. La importancia de expresar tus emociones.
- Anaya, N. C. (2010). Diccionario de psicología. 2ª. Ed. Bogotá: Ecoe Ediciones, p.53
- Bisquerra (2001). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje.p.03
- Colmenares, A. M., & Piñero, M. L. (2008). La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. Laurus, 14(27), p.108
<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>
- El Carmen Gómez, M., & da Resurrección Cuña, A. (2017). Estrategias de intervención en conductas disruptivas. *Educação por escrito*, 8(2), 278-293.
- Fernández & Justicia. (2006, p. 1) Neira Hermida, K. (2017). La convivencia escolar: factores que afectan el desarrollo integral de los niños del grado cuarto de primaria en la Institución Educativa Francisco de Paula Santander Sede Pacande. Ibagué: Universidad del Tolima, 2017.
- Ferreiro Gravié, R. (2007). Una visión de conjunto a una de las alternativas educativas más impactante de los últimos años: El aprendizaje cooperativo. Revista electrónica de investigación educativa, 9(2), 1-9
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/45625743/1305-libre.pdf?1463251067=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DLOS_CENTROS_DE_ATENCION_MULTIPLE_UNA_MIR.pdf&Expires=1747531627&Signature=RE3jkBUbFESyvKYv4mOKy756Ldn26xcTI49EivrH4CiRhKCz8nsoPa8jsQQCSJ4Iy~QOD6BYjjVtQR2k9YKbVhWifo9okzD9BU3XdBvYeum1roxQhHZADoCV1wOHeIUzDECI4iQXDlia4TxXf3NReZH2Valt4NQThxH6xeTJ7-i7GTUy2cp9Zwv7~PXHulpI0wpWKIN6Ic2zKolnx6QnWUUyp5eiDAcSOpySdo-y3DdepzrWNT14XrXFh8~YJya0Q30oCt~S3jvwCDarFoIiOHovWoCfw8stlVK1JIE-qzEc1QjjLEAXzq3tjdnJCeqGMEcrYU0pAoSWp9DrBJZQi_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA
- <https://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/padres-familia/educacion-especial>

<https://www.amparocalandinpsicologos.es/blog/expresaremociones/>

<https://www.scielo.org.mx/pdf/ed/v30n1/1665-5826-ed-30-01-237.pdf>

INEE (2016). La Educación Obligatoria en México. Informe 2016. México: INEE.

MA, A., MO, M., LO, E. J., & SA, R. LOS CENTROS DE ATENCIÓN MÚLTIPLE:
UNA MIRADA DESDE SUS DOCENTES.p.2-3

Macht M. Cómo las emociones afectan la alimentación: Un modelo de cinco vías.

Appetite 2008; 50: 1-

11. https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_nlinks&pid=S0717-7518202000020028600005&lng=en

Manual de atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo
derivadas de. DISCAPACIDAD AUDITIVA

NEM. Educación Socioemocional en el marco de la Nueva Escuela Mexicana

<https://educacionbasica.sep.gob.mx/wp-content/uploads/2024/08/Educacion-socioemocional-en-el-Marco-de-la-NEM.pdf>

Pérez Serrano, G. (1998). Investigación cualitativa: Retos e Interrogantes. La
Investigación-Acción. Tomo I. Madrid: Muralla.

Piñeiro, J. L., & Flores, P. (2018). Reflexión sobre un problema profesional en el
contexto de formación de profesores. *Educación matemática*, 30(1), 237-251.

Quintero Guevara, Y. K. (2016). El juego reglado: potencializador de la tolerancia y el
respeto.p18

<http://repositorio.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2848/TE-19770.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Saldarriaga-Zambrano, P. J., Bravo-Cedeño, G. D. R., & Loo-Rivadeneira, M. R. (2016).

La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía
contemporánea. *Dominio de las Ciencias*, 2(3 Especial), 127-137

Sánchez, P. A., Frutos, A. E., & García, C. M. C. (2017). El impacto del contexto escolar
en la inclusión educativa. *Revista de Educación inclusiva*, 10(2), p.195-210

<https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/334/308>

SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA. ANEXO 7 PLAN DE ESTUDIO DE LA
LICENCIATURA EN INCLUSIÓN EDUCATIVA.

Secretaría de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación 2024. Educación especial

SEP.(2010).Discapacidad intelectual Guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica.

Sistema Nacional de Protección de Niñas, Niños y Adolescentes. (2023). Deporte: recurso esencial en la crianza positiva de niñas, niños, y adolescentes.

<https://www.gob.mx/sipinna/articulos/deporte-recurso-esencial-en-la-crianza-positiva-de-ninas-ninos-y-adolescentes#:~:text=Favorece%20el%20crecimiento%20f%C3%ADsico%20y,la%20agilidad%20y%20el%20equilibrio.>

Skinner, B. F. (1974). Ciencia y conducta humana. Barcelona: Fontanella.

Vahos, L. E. G., Muñoz, L. E. M., & Londoño-Vásquez, D. A. (2019). El papel del docente para el logro de un aprendizaje significativo apoyado en las TIC. Encuentros, 17(02), 118 131.

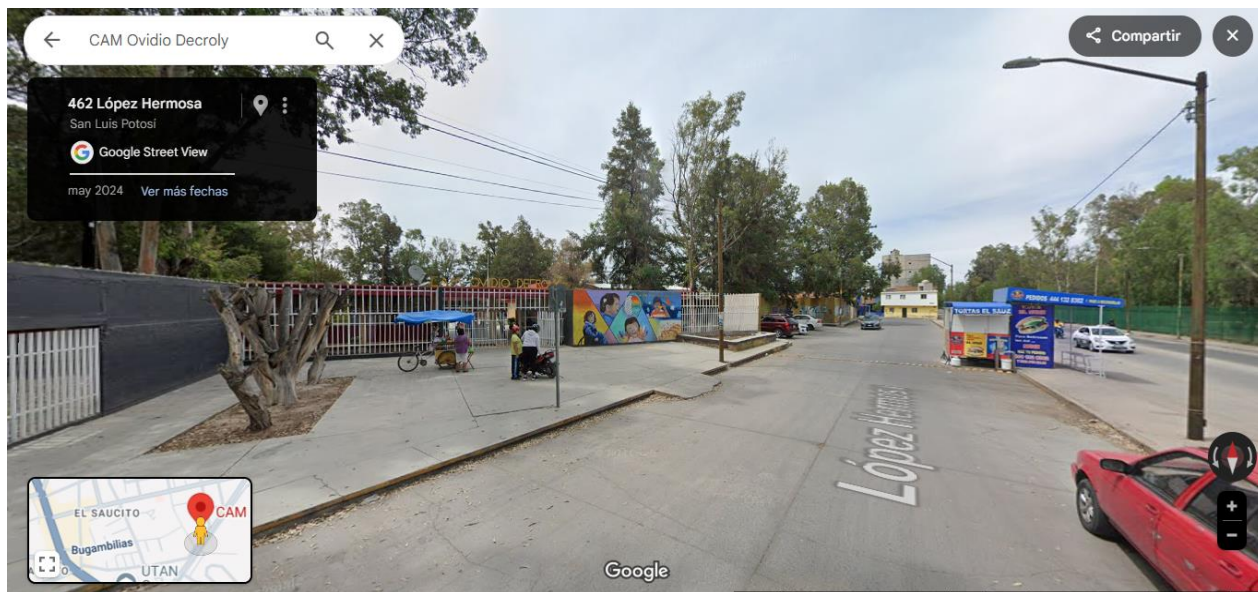
Valle, A., Cabanach, R. G., González, L. M. C., & Suárez, A. P. F. (1998). Las estrategias de aprendizaje: características básicas y su relevancia en el contexto escolar. Revista de psicodidáctica, (6), 53-68.

<https://www.redalyc.org/pdf/175/17514484006.pdf>

Vargas, A. I. M. (2004). La evaluación educativa: Concepto, períodos y modelos. Actualidades investigativas en educación, 4(2).

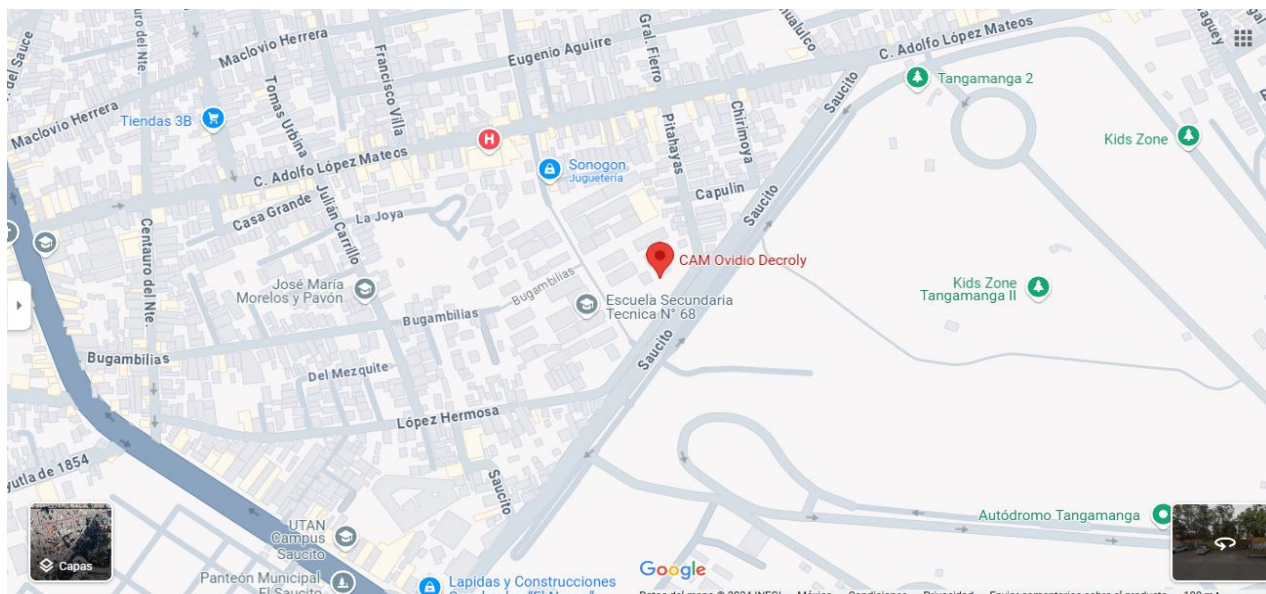
Anexos

Anexo 1



Google maps. (Centro de Atención Múltiple CAM "Ovidio Decroly") Recuperado 12 de enero de 2025.

Anexo 2



Google maps. Imagen de ubicación geográfica vía cercana del (Centro de Atención Múltiple CAM "Ovidio Decroly") Recuperado 12 de enero de 2025.

Anexo 3.



Google maps. Imagen satelital (Centro de Atención Múltiple CAM “Ovidio Decroly”) Recuperado 12 de enero de 2025.

Anexo 4.





Infraestructura de las aulas dentro del CAM.

Anexo 5.



Actividad, Memorama de la conducta

Anexo 6.



Alumnos realizando la actividad Jenga de las emociones

Anexo 7.



Alumnos realizando actividad lotería de los alimentos

Anexo 8.

Nombre de la actividad: Carrera de la conducta				
Escala actitudinal				
Indicadores	Siempre	A veces	Casi nunca	Nunca
Mantiene la calma ante situaciones que le generan frustración.	8	3	3	/
Se muestra responsable con las actividades.	10	2	2	/
Reflexiona sobre sus errores.	4	6	3	1
Controla sus impulsos y evita interrupciones.	8	3	1	2
Pone en práctica el seguimiento de reglas.	6	4	2	2
Muestra disposición para mejorar su actitud.	6	4	2	2

Evaluación de actividad 1

Anexo 9.

Nombre de la actividad: Memorama de la conducta Rúbrica				
Criterios	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita ayuda (1)
Identifica las conducta positivas y negativas	Identifica con claridad y seguridad todas las conductas positivas y negativas. TOTAL: 6	Identifica la mayoría de las conductas correctamente. TOTAL: 2	Tiene dificultad para identificar algunas conductas. TOTAL: 0	Identifica pocas conductas correctamente o las confunde. TOTAL: 0
Participa durante el juego	Participa activamente, respeta turnos y muestra entusiasmo. TOTAL: 7	Participa con interés y respeta en general las reglas. TOTAL: 1	Participa de forma limitada o requiere motivación constante. TOTAL: 0	Muestra poco interés o interrumpe el desarrollo del juego. TOTAL: 0
Trabaja en equipo	Coopera, escucha y respeta a sus compañeros durante toda la actividad. TOTAL: 4	Coopera en general, aunque a veces necesita recordatorios. TOTAL: 2	Coopera parcialmente o presenta actitudes individualistas. TOTAL: 0	Tiene dificultades para cooperar o genera conflictos. TOTAL: 2
Reflexiona sobre una buena o mala conducta	Expresa con claridad por qué una conducta es adecuada o no en el entorno escolar. TOTAL: 6	Explica en su mayoría el motivo de las conductas. TOTAL: 2	Requiere ayuda para reflexionar sobre las conductas. TOTAL: 0	No logra reflexionar o justificar adecuadamente las conductas. TOTAL: 0
Respeto las reglas del juego	Sigue todas las reglas establecidas con responsabilidad. TOTAL: 5	Sigue la mayoría de las reglas con algunos recordatorios. TOTAL: 2	Necesita apoyo frecuente para seguir las reglas. TOTAL: 1	No respeta las reglas y requiere constante intervención del adulto. TOTAL: 0

Evaluación de actividad 2





































Anexo 10.

Nombre de la actividad: Oca de las emociones			
Rúbrica			
	Excelente (3)	Satisfactorio (2)	En proceso (1)
Identifica la emoción	Reconoce de manera clara y precisa la emoción representada en la casilla. Total:6	Reconoce la emoción, aunque con dudas o apoyo del docente/compañeros. Total:3	Presenta dificultad para identificar la emoción, incluso con ayuda. Total:3
Explica una solución ante la emoción	Explica con sus propias palabras como se manifiesta esa emoción en la vida cotidiana. Total:5	Explica la emoción de manera breve, aunque incompleta. Total:4	Tiene dificultades para expresar que significa la emoción. Total:3
Propone una solución ante la situación	Propone una estrategia clara, positiva y viable para manejar la emoción o resolver la situación. Total:6	Propone una solución, aunque poco clara o requiere apoyo. Total:3	No logra proponer una solución o sugiere respuestas inadecuadas. Total:3
Participa y trabaja en equipo	Participa activamente, respeta turnos y escucha a sus compañeros. Total:4	Participa de forma esporádica o requiere recordatorios para respetar reglas. Total:6	Muestra poca participación o dificultad para seguir las reglas del juego. Total:2

Evaluación de la actividad 3

Anexo 11.

Nombre de la actividad: “jenga de las emociones”
Lista de cotejo

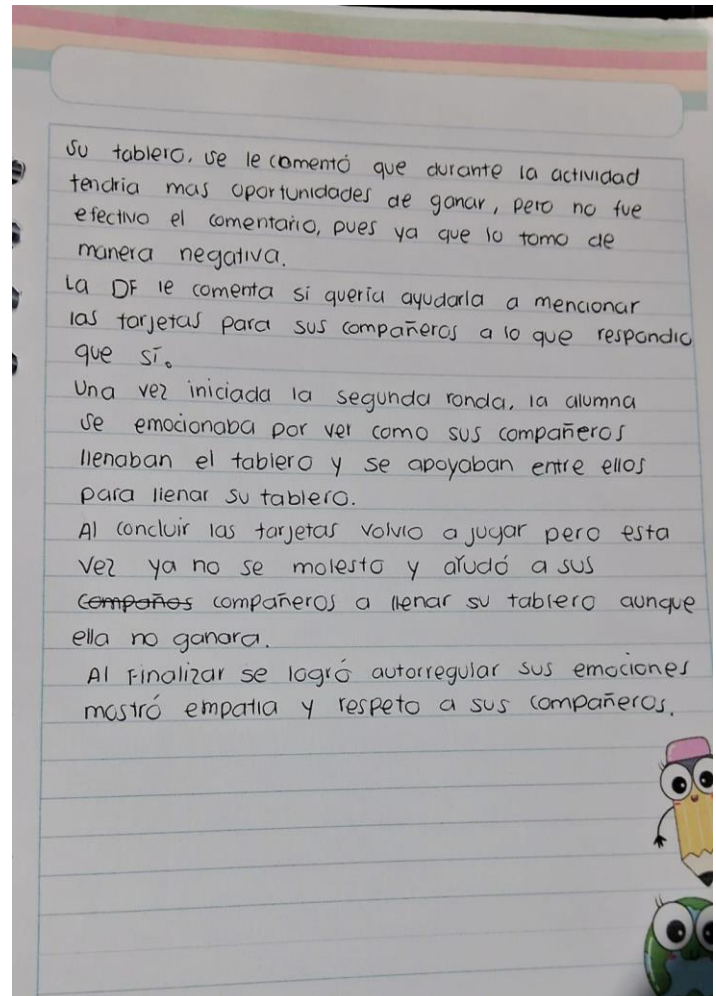
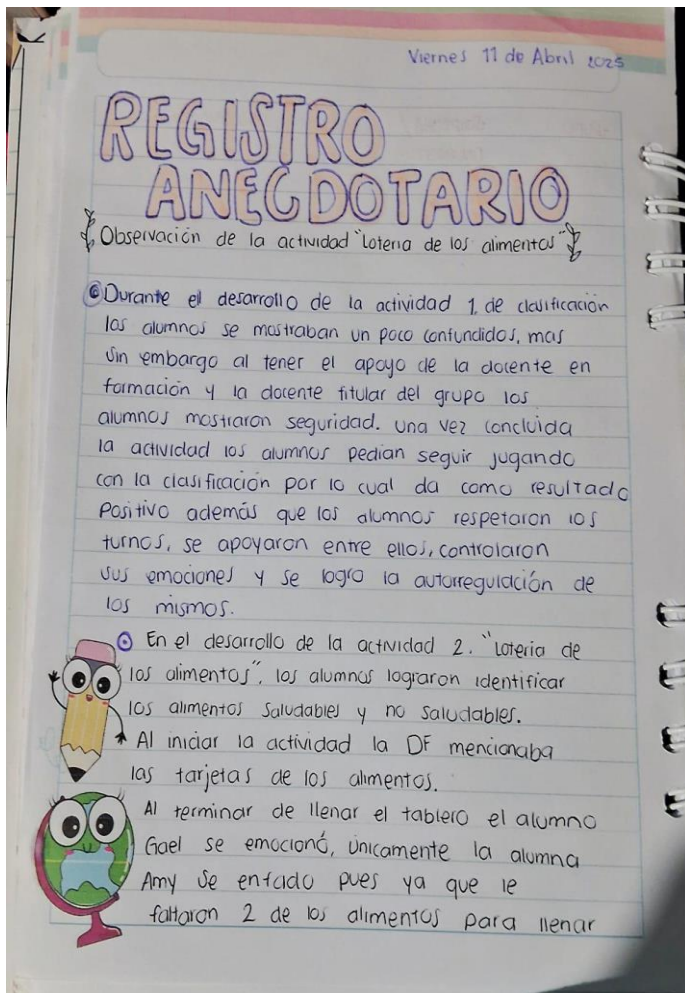
Nombre del alumno	Identifica correctamente la emoción asignada a cada color.	Expresa verbalmente cómo se siente durante el juego.	Espera su turno sin interrumpir a los compañeros.	Controla su frustración al caer la torre.	Coopera y respeta las reglas del juego.
Alumna A					
Alumna A					
Alumna S					
Alumna P					
Alumno G					
Alumno E					
Alumno D					
Alumno S					

Evaluación de la actividad 4

Anexo 12.

Nombre de la actividad: "Lotería de los alimentos"

Registro anecdotal



Evaluación de la actividad 5