

# **INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA EN LA SOCIALIZACIÓN DEL INFANTE**

**ITZEL ADRIANA RODRÍGUEZ FALCÓN**

**ABRIL 2020**

### **AUTORREGULACIÓN**

Es la habilidad para acatar una demanda, iniciar y cesar actividades de acuerdo a las demandas sociales, para modular la intensidad, frecuencia y duración de los actos verbales y motores en contextos sociales y educativos (Koop, 1982).

La regulación involucra todos los aspectos de la adaptación humana. Vivir y aprender exigen que las personas reaccionen ante los acontecimientos de un mundo cambiante y una vez que lo logran aprenden a regular esas reacciones. La habilidad para reaccionar y el precio que hay que pagar por ello dependen de la habilidad para recuperarse de las reacciones. Por ejemplo, alterarse por cosas que son preocupantes puede ser muy útil, motiva a la gente a actuar para mejorar su vida; seguir preocupado, machacando o llevando a cuentas las emociones negativas como si fueran un talismán es algo que puede ser muy destructivo para uno mismo y para los demás. Hacer un esfuerzo por explorar problemas o situaciones nuevas es algo muy importante y útil, pero dedicarse a resolver un problema hasta el punto de quedar exhausto, o de colapsarse, va en contra de la salud. Adaptarse y desarrollarse en forma adecuada requiere de saber reaccionar y regularse. Los recién nacidos y los niños pequeños a menudo son buenos para reaccionar, pero necesitan ayuda con la regulación. Los niños desarrollan de manera ascendente la capacidad de regular sus reacciones, sobre todo en ambientes que les apoyan. El desarrollo puede verse como una capacidad creciente de autorregulación, expresada en la capacidad del niño para funcionar de manera cada vez más independiente en los contextos personales y sociales.

La reacción y la regulación abarcan todos los aspectos de la vida, desde la capacidad de trabajar más cuando se ha descansado, hasta la de combatir mejor las enfermedades cuando se puede “encender” y “apagar” con mayor eficiencia el

sistema inmune. La regulación durante las primeras etapas del desarrollo está profundamente arraigada en las relaciones del niño con otras personas. Al cuidar a los infantes, los padres están actuando como extensiones de sus sistemas reguladores internos. El que padres y niño establezcan vínculos es tal vez la tarea básica de los primeros meses de la vida; sin embargo, no siempre es fácil establecer esa conexión, pues se requiere tener la capacidad de percibir y comprender las necesidades del bebé, y los conocimientos, la energía y los recursos necesarios para responder de manera útil. Aportar las experiencias que permitan a los niños hacerse cargo y autorregularse, en un aspecto tras otro de sus vidas, es una descripción general de la tarea que padres, maestros y protectores deben realizar desde el inicio de la infancia hasta los años de la adolescencia. El paso inicial en los primeros días de la vida de los niños consiste en establecer una o más acciones de regulación con ellos y luego, gradualmente, dejarles la responsabilidad de la regulación en los aspectos cotidianos como dormir, caminar y tranquilizarse.

El desarrollo de la autorregulación está vinculada al dominio de la estimulación fisiológica, las emociones y la atención, que son tareas fundamentales para los primeros años, pero entrañan influencias y procesos de desarrollo muy variados. La razón para considerar aquí los componentes de la autorregulación en desarrollo, es que constituyen las primeras formas en que lactantes y preescolares aprenden a dominarse y adquieren el autocontrol conductual, emocional y cognitivo esencial para funcionar de manera competente a lo largo de la vida (Bronson, 2000; Kopp, 2000). Cada elemento es importante porque refleja la creciente madurez e integración de varias áreas del cerebro (sobre todo las regiones frontales) que permiten una mayor autovigilancia y la inhibición deliberada de conductas indeseadas (Diamond; Taylor, 1996).

Los cambios neurobiológicos coinciden con la observación común de que, entre el nacimiento y la edad de seis años, los niños se vuelven cada vez más eficientes ejerciendo el autocontrol y aplicando congruentemente reglas a su propia

conducta, ya sea que se manifiesten por su buen desempeño en los juegos, su capacidad de esperar a que les den una galletita, su capacidad de mantenerse tranquilos durante los servicios religiosos o de no distraerse mientras están concentrados en una tarea. Se cree que si se presentan mayores progresos en las mismas regiones cerebrales en esta etapa, a mayor edad se desarrollará un nivel más alto de razonamiento, de la capacidad para resolver problemas (Case, 1992), y de la capacidad para planear y ejecutar acciones complejas; a estas habilidades frecuentemente se les conoce como “control ejecutivo” (Stuss, 1992).

### **Aprender a regular las emociones**

Cuando los niños adquieren una mejor comprensión de las emociones se vuelven más capaces de manejar sus sentimientos (Fox, 1994; Garber y Dodge, 1991; Kopp, 1989; Thompson, 1990). La regulación de las emociones acaso sea el aspecto más desafiante del desarrollo emocional. Regular los sentimientos dependen de hacer funcionar la comprensión de la emoción en contextos de la vida real que pueden ser muy frustrantes, preocupantes o incómodos. Hasta las emociones positivas exigen ser reguladas; la exuberancia es apropiada en el campo de juego, pero no en el hospital. La tarea de regular las emociones no es para decirlo de manera simple, cuestión de aprender a suprimir las emociones. De manera más general, consiste en desplegar las emociones eficazmente en las relaciones, mientras se juega y se aprende, y en una gama amplia de ambientes. El hecho de que culturas y hasta familias individuales difieran en sus normas de expresión y de manejo apropiado de las emociones hace que esta tarea sea en especial difícil para los niños que pasan de un ambiente cultural (por ejemplo, una familia inmigrante) a otro (como el ingreso a preescolar, que puede o no reflejar la cultura de su hogar). Al comienzo de su vida, los niños son incapaces de modular la expresión de sentimientos abrumadores, tampoco integran sus emociones, de manera adecuada, a la construcción de las interacciones sociales ni muestran emociones cuyo objetivo sea enfocar y sostener la atención. Sin embargo, desde muy tierna edad, los infantes desarrollan capacidades rudimentarias

para dominar sus propias experiencias emocionales, en parte aprendiendo a identificar a aquellos que pueden ayudarlos. Esto se observa, en primer lugar, cuando un niño que tiene un malestar busca consuelo (Thompson, 1990). A mediados del segundo año, ya puede observarse que los niños hacen verdaderos esfuerzos por evitar o pasar por alto situaciones emocionalmente perturbadoras, hablan solos dándose ánimo o tranquilizándose, cambian o sustituyen metas que les causan frustración y aplican otras estrategias en verdad sofisticadas para manejar sus emociones (Braungart y Stifter, 1991). Para la época escolar, los repertorios reguladores de los niños ya se volvieron eficientes y flexibles y aumentan a medida que aprendan, por ejemplo su interpretación de los hechos tal vez afecte su forma de reaccionar y que pueden disimular sus emociones si es necesario (Harris, 1993).

Los niños que aprenden a dominar sus emociones constructivamente enfrentan mejor sus decepciones, frustraciones y sentimientos dolorosos, que son tan frecuentes cuando son pequeños y puede suponerse como resultado, no sólo son más felices sino que también se relacionan mejor con otras personas en el hogar, con sus cuidadores y en el patio de juego. Así, la correspondencia directa entre la regulación de las emociones y las relaciones con los compañeros tiene implicaciones fundamentales sobre los esfuerzos que se hacen para fomentar interacciones sociales positivas en los niños que presentan dificultades en este ámbito. La adquisición de la capacidad de regular las emociones también ayuda a los niños a creer que las emociones son controlables, dominables y que se les puede utilizar y expresar apropiadamente, ayuda a saber que los propios sentimientos no tienen que abrumar, debilitar o desorganizar, lo que Saarni llama "eficacia emocional personal". Los niños que sienten que no controlan sus emociones son más propensos a berrinches, falta de atención y a retirarse en forma rápida de situaciones estresantes y por lo tanto promueven las profecías que se cumplen por sí solas (Garber, 1991).

La capacidad de autorregulación es prerequisite para la tarea crítica de aprender a cumplir con estándares de conductas tanto externos como internos (Zahn-Waxler, 1992). El cumplimiento depende de la capacidad del niño para controlar sus reacciones, así como de su motivación para hacerlo.

Los padres contribuyen de múltiples maneras al desarrollo de la capacidad del niño para regular sus emociones. El papel de los padres al socializar la regulación de la emoción consiste en ir poco a poco, cediendo las riendas al niño, tal como ocurre con la capacidad naciente del niño para regular situaciones como el llanto. Al principio los padres y otros cuidadores intervienen directamente para calmar o tranquilizar al infante, organizando sus experiencias en torno de rutinas que son manejables y predecibles; estas conductas dan al pequeño un mundo predecible, reducen sus exigencias emocionales de las experiencias cotidianas y organizan sus propios esfuerzos por regular sus emociones. Más adelante los padres y otras personas, guían a los niños en estrategias para utilizar sus emociones de modo que concuerden con las necesidades de una situación dada, ya sea reconfortar a un amigo lastimado, aprender a tomar turnos o enfrentarse a la frustración de intentar una tarea que está fuera de su capacidad (Thompson, 1990).

La regulación de las emociones se facilita no sólo por las intervenciones inmediatas de los padres, sino también por la seguridad y confianza que la relación con su cuidador inspira en los niños para enfrentar diariamente sentimientos que aún no existen en su vocabulario; por otro lado, si se deja que los niños manejen solos estas estrategias puede provocarles confusión y miedo (Diamond y Taylor, 1996).

La tarea de aprender a dominar las propias emociones e integrarlas a la vida cotidiana constituye un desafío diferente para niños con distintos temperamentos, así como para sus padres. La capacidad de inhibir una respuesta que alguien se propone efectuar, a veces llamada control voluntario, despertó un interés especial en los investigadores que tratan de comprender

cómo las diferencias individuales en las tendencias de los niños para responder a acontecimientos estresantes o emocionantes afectan el desarrollo de la regulación de emociones.

### **Regulación de la atención y función ejecutiva**

Así como los lactantes y niños pequeños deben aprender a controlar sus emociones, también aprenderán a controlar su conducta y a regular sus procesos mentales. La capacidad de pensar, recuperar y recordar información, de resolver problemas y de participar en otras actividades simbólicas complejas relacionadas con lenguaje oral, lectura, escritura, matemáticas y conducta social depende del desarrollo de la atención, la memoria y la función ejecutiva (Lyon, 1996).

Las dificultades con estos aspectos más cognoscitivos de la autorregulación pueden causar problemas en la escuela, las relaciones y la vida. La autorregulación de la atención y de las capacidades cognitivas a menudo se describen como una forma de la función ejecutiva, que es un término genérico utilizado para referirse a toda una variedad de capacidades interdependientes necesarias para toda actividad que tenga un propósito, que esté dirigida hacia una meta, como aprender a sostener un lápiz y garabatear en un papel, ensartar cuentas o dar a un amigo un vaso de jugo sin derramarlo (Luria, 1966; Shallice, 1982). Para este tipo de conductas, el niño debe ser capaz de mostrar una serie de habilidades relativamente complejas, que incluyen generar y mantener una representación mental apropiada que le guíe hacia el alcance de una meta (“Necesito sostener el hilo y hacer pasar el extremo por el agujero de la cuenta”), supervisar el flujo de información acerca de los propios progresos (“Ya logré una, ahora probaré otra”) y tener estrategias de solución de problemas modificables y adaptables, de modo que la conducta vaya continuamente dirigida hacia la meta (“Esa cuenta es demasiado difícil de ensartar; tal vez necesite una cuenta con un agujero más grande”). Estas habilidades se requieren, ya sea que la tarea incluya clasificar adecuadamente cubos de colores, lograr ingresar a un grupo de compañeros o montar con éxito un triciclo.

Es difícil definir qué sostiene a la función ejecutiva, en parte porque la función ejecutiva, la atención y la memoria son interdependientes y tienen límites nebulosos (Lyon, 1996). Pese a la dificultad de establecer una definición clara, hay un consenso creciente, entre los investigadores, sobre lo que incluyen las funciones ejecutivas: autorregulación, secuencias de conducta, flexibilidad, inhibición de respuestas, planeación y organización de la conducta (Eslinger, 1996). El control y la modulación de la conducta se facilitan gracias a las capacidades de iniciar, cambiar, inhibir, sostener, planear, organizar y aplicar una estrategia (Denckla, 1989).

De acuerdo en que la edad preescolar es importante fomentar el desarrollo de la autorregulación, se va a proponer un taller que pueda orientar a los infantes en lograrlo.

## Bibliografía

Mendez, L. (2011). *Estrategias para promover la autorregulación en niños preescolares*. México: Puentes para crecer.

SEP, (2017). *Aprendizajes Clave para la Educación Integral. Educación Preescolar*. . México: SEP.

SEP, (2019). *"Promover la cultura de paz en y desde nuestra escuela" Fichero de actividades didácticas, del Programa Nacional de Convivencia Escolar*. Ciudad de México: SEP.

Sanchez, E. M. (2005). *Cursro de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente en Educación Preescolar*. México: SEP.

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL DE PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

Implementar un taller en niños y niñas de 5 años de escuela pública para fomentar su autorregulación a través de juegos con reglas.



## OBJETIVOS PARTICULARES POR CADA SESIÓN

1. Propiciar que identifiquen sus emociones que experimentan y las manejen de forma adecuada.
2. Ayudar a través de los juegos tradicionales el manejo de sus emociones de forma asertiva.
3. Promover a que usen el diálogo cuando se presente una situación de conflicto al participar en los juegos cooperativos.
4. Lograr mediante el juego que los niños aprendan a respetar y esperar su turno.
5. Facilitar en los alumnos que cumplan el seguimiento de las reglas del juego para lograr una convivencia armónica.

## DESARROLLO DEL TALLER

Nombre de Institución: Jardín de Niños "Margarita Maza de Juárez"

<b>NOMBRE DE TALLER: APRENDIENDO A AUTORREGULARME</b>					
<b>TOTAL DE SESIONES</b>	<b>5</b>	<b>FECHA</b>	23 AL 27 DE MARZO DEL 2020	<b>DIRIGIDO A</b>	NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS
<b>COORDINADORA:</b>	ITZEL ADRIANA RODRÍGUEZ FALCÓN	<b>DURACIÓN (HORAS)</b>	<b>TOTAL</b> 5 HORAS		
<b>OBJETIVO GENERAL: IMPLEMENTAR UN TALLER EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 AÑOS DE ESCUELA PÚBLICA PARA FOMENTAR SU AUTORREGULACIÓN A TRAVÉS DE JUEGOS CON REGLAS.</b>					
<b>MOTIVO: REALIZARÉ EL TALLER PARA FAVORECER LA SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y NIÑAS MEDIANTE LOS JUEGOS CON REGLAS PARA QUE APRENDAN AUTORREGULAR SUS EMOCIONES Y CONDUCTAS.</b>					

Objetivo Particular o de la sesión Sesión No. 1	Tarea (Nombre)	Actividad o Técnica (Pasos)	BOA (Apoyos, estrategias, tipos y niveles de estrategias)	Material y Escenario	Duración
<p><b>Propiciar que identifiquen sus emociones que experimentan y las manejen de forma adecuada.</b></p>	Formación de Motivos.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se da la bienvenida a los alumnos y se realiza el canto “Saludar las manos” al ejecutar los movimientos.</li> <li>2. Se explica a los alumnos cuál es el objetivo a alcanzar en la sesión: “Identificar las emociones que experimentan”.</li> <li>3. Se mencionan las actividades que se llevarán a cabo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mostrarles el orden de las actividades que realizarán durante la sesión a través de imágenes.</li> <li>2. Solicitarles que mencionen en voz alta la secuencia de actividades.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de las actividades a realizar.</li> <li>• Canción “saludar las manos”.</li> <li>• Bocina.</li> </ul>	10 minutos
	Reconocimiento de emociones básicas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Platicar sobre las emociones que conocen al expresarlas.</li> <li>2. Identificar a través de emojis las emociones básicas al nombrarlas (alegría, tristeza, enojo, miedo).</li> <li>3. Exponer de forma verbal y por medio de dibujos las situaciones que los hacen sentirse alegres, enojados, tristes y con miedo.</li> </ol> <p>Nota: Lo graficarán sobre un cuadro que dirá: me siento alegre cuando.... Y en ese espacio dibujarán</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cuestionarlos: ¿Qué emociones conoces? ¿a ti que te hace sentir feliz, triste, enojado o asustado? Se les hará saber que todas las emociones son válidas.</li> <li>2. Ayudas visuales a nivel perceptivo para nombrar las emociones de alegría, enojo, tristeza y miedo.</li> <li>3. Orientarlos en que reconozcan los</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de las emociones a través de los emojis.</li> <li>• Cuadro donde dibujarán lo que les hace sentir felices, tristes, enojados y con miedo.</li> <li>• Colores</li> </ul>	20 minutos

		lo que les hace sentirse de esa manera.	motivos que los hace sentir alegres, enojados, tristes o con miedo, de tal manera lo expresen de forma verbal externa.		
	Identificación de emociones que son positivas o negativas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Distinguir por medio de sensaciones en su cuerpo o gesticulaciones cuales de las emociones son positivas (alegría) ya que les provoca risa o una satisfacción de sentirse a gusto y cuales serían negativas (enojo, tristeza, miedo) ya que les provoca sentirse con ganas de llorar, los hace ponerse rojos del enfado etc.</li> <li>2. A través del termómetro de las emociones. Los alumnos colocarán cada emoji en un nivel de acuerdo si esa emoción los hace sentir a gusto o los hacen sentir mal, por ejemplo el enojo estará en el nivel más alto del termómetro ya que al sentirse así ocasiona consecuencias.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se les solicita que realicen las gesticulaciones de las emociones por ejemplo cuando están alegres... sonríen, cuando están tristes... lloran, cuando están enojados... fruncen el ceño, cuando tienen miedo... gritan.</li> <li>2. Guiar en que identifiquen las emociones a través de los emojis en que nivel se encuentran dentro del termómetro al reconocer las consecuencias cuando están enojados, tristes o con miedo que puede ocasionar.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Termómetro de las emociones</li> <li>• Emojis de las emociones (alegría, tristeza, miedo, enojo).</li> </ul>	20 minutos
	Termómetro de las emociones				

	Cierre	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Formar un círculo y cada uno compartirá las emociones que han experimentado y elegirán una al expresar el motivo que los hace sentir así. pueden compartir algo personal, procurando ser empáticos ante la situación.</li> <li>2. Se expone que hay más emociones que también son importante conocer.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Ayudar a los alumnos a cuestionarlos ¿Qué emociones experimentaste? ¿Cuál fue el motivo que te hizo sentir de esa manera? ¿quieres compartir con tus compañeros lo que te sucedió? A partir de su participación de forma verbal, reconocerán las emociones y los motivos que le generan sentirse así.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salón de clases.</li> </ul>	10 minutos
Bitácora (observaciones durante la sesión):					Duración total: 60 minutos

Objetivo Particular o de la sesión Sesión No. 2	Tarea (Nombre)	Actividad o Técnica (Pasos)	BOA (Apoyos, estrategias, tipos y niveles de estrategias)	Material y Escenario	Duración
<b>Ayudar a través de los juegos tradicionales el manejo de sus</b>	Formación de Motivos.	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Se da la bienvenida a los alumnos y se realiza el canto “Hola, hola” al ejecutar los movimientos.</li> <li>5. Se explica a los alumnos cuál es el objetivo a</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Mostrarles el orden de las actividades que realizarán durante la sesión a través de imágenes.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de las actividades a realizar.</li> <li>• Canción “Hola, hola”.</li> </ul>	10 minutos

emociones de forma asertiva.		<p>alcanzar en la sesión: “cómo manejar sus emociones al ganar o perder durante el juego”.</p> <p>6. Se mencionan las actividades y los juegos que se llevarán a cabo.</p>	<p>4. Después de explicar se les solicita que mencionen cuáles son las actividades a realizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bocina.</li> </ul>	
	<p>Lectura de cuento Rabia de juego.</p> <p>Actividades de ayuda para evitar las emociones negativas.</p>	<p>4. Lectura del cuento “Rabia de juego”. Se cuestiona a los alumnos: ¿Qué emoción sintió Tina al perder en el juego de dómimo? ¿Cómo la ayudo Toni para afrontar el enfado? ¿Qué otras alternativas crees que pueda hacer Tina para no sentirse enfadada? ¿Alguna vez te has sentido como Tina? ¿Cómo te sientes cuando pierdes en un juego?</p> <p>5. Enseñar afrontar las emociones negativas a través de ejemplos por medio de imágenes:          *Si llegas a sentirte enfadado puedes salirte y observar hormigas.....          *Dibuja.....          *Tomate un respiro y cuenta hasta 10...          *Si te sientes triste busca a una persona y abrázala...</p>	<p>4. Explicar la importancia de reconocer sus emociones y las maneras de cómo pueden afrontarlas si son negativas.</p> <p>5. Ayudas visuales a nivel perceptivo para nombrar las emociones y las acciones que pueden llevar a cabo.</p> <p>Nota: se pueden dar opciones de lo que pueden hacer a través de un cartel:          Si me siento enojado puedo...          *cantar          *leer          *bailar          *escuchar música</p> <p>6. Identificar por medio del cuento las emociones negativas que pueden sentir al</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de las emociones.</li> <li>• Cuento “Rabia de juego”.</li> <li>• Imágenes de acciones para afrontar las emociones negativas.</li> <li>• Cartel de imágenes con sugerencias a realizar.</li> </ul>	<p>20 minutos</p>

			momento de perder un juego y buscar una solución al externarlo de manera verbal para dejar de sentirse de esa manera.		
Juegos tradicionales:  Carrera de sacos.  Sillas musicales.	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Se menciona que jugarán a la carrera de sacos y sillas musicales.</li> <li>4. Explicar las reglas de cada juego a través de imágenes.</li> <li>5. Mencionar que durante el juego llegarán a perder y perciben sentirse enfadados o tristes, llevar a cabo las acciones para evitar las emociones negativas.</li> <li>6. Se invita a jugar a los alumnos, primero la carrera de sacos y después las sillas musicales.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicarles cuales son las reglas del juego de carrera de sacos y sillas musicales a través de pictogramas.</li> <li>2. Uso de ayudas verbales, así como preguntas que les permita orientar acerca de sus emociones que percibieron al momento de los juegos.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 6 costales.</li> <li>• 30 sillas.</li> <li>• Música.</li> <li>• Bocina.</li> <li>• Imágenes de las reglas de los juegos</li> </ul>	20 minutos	
Cierre	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Al finalizar los juegos regresar al salón.</li> <li>5. Cada alumno compartirá con el grupo lo que sintió (nombrando la emoción), al participar en la carrera de costales y sillas musicales.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ayudar a los alumnos a reconocer sus emociones durante su participación en los juegos, de manera que lo externen de forma verbal.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salón de clases.</li> </ul>	10 minutos	

		<p>6. Se cuestionará ¿Quién de los compañeros se enojó durante los juegos?</p> <p>7. El alumno que haya identificado la emoción de enfado, tristeza o miedo compartirá como la manejo de manera asertiva.</p>	<p>2. Cuestionar ¿qué acciones que les permitieron autorregular sus emociones negativas? Y orientarlos a buscar soluciones asertivas.</p>		
Bitácora (observaciones durante la sesión):					Duración total: 60 minutos

Objetivo Particular o de la sesión Sesión No. 3	Tarea (Nombre)	Actividad o Técnica (Pasos)	BOA (Apoyos, estrategias, tipos y niveles de estrategias)	Material y Escenario	Duración
<b>Promover a que usen el diálogo cuando se presente una situación de conflicto al participar en los juegos cooperativos.</b>	Formación de Motivos.	<p>7. Se da la bienvenida a los alumnos y se realiza el canto “Si estas feliz” al ejecutar los movimientos que menciona la canción.</p> <p>8. Se explica a los alumnos cuál es el objetivo a alcanzar en la sesión: “Usar el diálogo cuando tengan un conflicto con un compañero al momento de jugar”.</p> <p>9. Se mencionan las actividades y el juego que se llevarán a cabo.</p>	<p>5. Mostrarles el orden de las actividades que realizarán durante la sesión a través de imágenes.</p> <p>6. Después de explicar se les solicita que mencionen cuáles son las actividades a realizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de las actividades a realizar.</li> <li>• Canción “Si estas feliz”.</li> <li>• Bocina.</li> </ul>	10 minutos

	<p>¿Qué sucede en las imágenes?</p> <p>¿Qué es un conflicto?</p> <p>Cuestionamientos</p> <p>Ejemplos de conflictos en su vida diaria.</p>	<p>6. Se muestra a los alumnos imágenes que presenten conflictos entre personas, se les pedirá que las observen y describan lo que ven en éstas.</p> <p>7. Explicar a los niños lo que es un conflicto: “es una situación donde dos o más personas que tienen diferentes formas de pensar o sentir no pueden ponerse de acuerdo”.</p> <p>8. Interrogarlos: ¿ustedes han tenido un conflicto con alguien? ¿Por qué motivo fue el conflicto? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Solucionaron el conflicto sin agredirse? Se dará oportunidad para escuchar algunas participaciones.</p> <p>9. Se pedirá que dibujen en una hoja blanca maneras de resolver conflictos. Después se sentarán en círculo y se retomarán algunas participaciones voluntarias. Con ayuda de la docente se escribirán y dibujarán en el pizarrón las propuestas de los alumnos que participaron y se complementarán con</p>	<p>7. Ayudar a los alumnos a reconocer que es un conflicto por medio de preguntas orientadoras: ¿Qué saben, que conocen y que experiencias conflictivas les han ocurrido?</p> <p>8. Por medio de apoyos visuales a nivel perceptivo se explicarán los pasos a seguir ante una situación de conflicto.</p> <p>Nota: estos se pueden escribir y dibujar en el pizarrón:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1- Respirar y recobrar la calma.</li> <li>2- Buscar ayuda de un adulto.</li> <li>3- Usar el diálogo para escucharse uno al otro.</li> <li>4- Proponer soluciones.</li> <li>5- Llegar a negociar con la otra persona.</li> <li>6- Elegir la solución que les guste a ambos.</li> </ol> <p>9. Por medio de las imágenes los alumnos identificarán las diferentes maneras</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de conflictos entre personas.</li> <li>• Hojas blancas.</li> <li>• Colores.</li> <li>• Pizarrón.</li> <li>• Plumones para pizarrón.</li> </ul>	<p>20 minutos</p>
--	---	---	---	--	-------------------



	Pasos a seguir ante un conflicto.	<p>otras sugerencias que pueden llevar a la práctica. Por ejemplo:          Ante una situación de conflicto puedes...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*Respirar y recobrar la calma.</li> <li>*Buscar ayuda de un adulto.</li> <li>*Usar el diálogo para escucharse uno al otro.</li> <li>*Proponer soluciones.</li> <li>*Llegar a negociar con la otra persona.</li> <li>*Elegir la solución que les guste a ambos.</li> </ul> <p>5. Se retirará con los niños ejercer los pasos que no generen agresión ante un conflicto.</p>	de manejar conflictos sin agredirse, solicitándoles que los practiquen cuando se les presente un conflicto.		
	Juego "Cruzar el puente"	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Se menciona que jugarán "cruzar el puente".</li> <li>8. Se explican las reglas del juego cooperativo a través de imágenes.</li> <li>9. Se invita a jugar a los alumnos, recordando que durante el juego deben evitar tener conflictos y proponer soluciones para que ambos niños puedan cruzar el puente al mismo tiempo sin caerse.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. Explicarles cuales son las reglas del juego cooperativo "cruzar el puente" a través de imágenes.</li> <li>4. Orientarlos si alguno tuvo dudas antes de realizar el juego.</li> <li>5. Con ayudas verbales se les recuerda como cooperar con el otro compañero para pasar el puente sin que</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3 bancas largas.</li> <li>• Imágenes de las reglas del juego.</li> <li>• Patio.</li> </ul>	20 minutos

			ninguno se caiga siempre y cuando usen su lenguaje al comunicarse.		
	Cierre	8. Al finalizar el juego se pedirá regresar al salón. 9. Cada alumno comentará su experiencia al momento de jugar y como llevo a cabo el diálogo con su otro compañero al cruzar el puente. Mencionarán si les fue fácil o complicado el tomar acuerdos y escucharse.	3. Ayudar a los alumnos a que puedan llevar a cabo el diálogo y toma de acuerdos durante el juego de cruzar el puente. 4. Hacer una autoevaluación que les permita reflexionar si lograron el objetivo o en que pueden mejorar para la próxima vez que se vuelva a jugar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Salón de clases.</li> </ul>	10 minutos
	Autoevaluación del juego cooperativo	10. Se autoevaluaran al expresar quienes se les dificulto dialogar al momento del juego y se le recomendará el seguir los pasos ante un conflicto para la siguiente ocasión que se vuelva a jugar. 11. Se enfatizará que el diálogo es la mejor forma de resolver conflictos sin lastimar a los demás.			
Bitácora (observaciones durante la sesión):					Duración total: 60 minutos

Objetivo Particular o de la sesión Sesión No. 4	Tarea (Nombre)	Actividad o Técnica (Pasos)	BOA (Apoyos, estrategias, tipos y niveles de estrategias)	Material y Escenario	Duración
<b>Lograr mediante el juego que los niños aprendan a respetar y esperar su turno.</b>	Formación de Motivos.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se da la bienvenida a los alumnos y se interpreta el canto “Hola ¿Qué tal?” al invitarlos a ejecutar los movimientos.</li> <li>2. Se explica a los alumnos cuál es el objetivo a alcanzar en la sesión: “Aprender a respetar y esperar su turno al momento de jugar”.</li> <li>3. Se mencionan las actividades y los juegos que se llevarán a cabo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mostrarles el orden de las actividades que realizarán durante la sesión a través de imágenes.</li> <li>5. Después de explicar se les solicita que mencionen cuáles son las actividades a realizar.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de las actividades a realizar.</li> <li>• Canción “Hola ¿Qué tal?”.</li> <li>• Bocina.</li> </ul>	10 minutos
	Lectura de cuento ¡YO PRIMERO!	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Lectura del cuento “Yo primero”. Al finalizar se pregunta a los alumnos: ¿Por qué el cerdito siempre dejaba a todos atrás? ¿Qué hacía el cerdito para ser siempre el primero en todo? ¿Qué enseñanza la dio la bruja al cerdito por querer siempre ser el primero? ¿Ahora qué piensas, crees que ser el primero es el mejor? ¿Tu si esperas tu turno? ¿O siempre quieres ser el primero en la fila? ¿Por</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. Identificar por medio del cuento “Yo primero” la importancia de aprender a formarse y esperar su turno sin querer ser siempre el primero. Retomar los consejos de la bruja, no siempre es bueno ser el primero, ayudar a identificar la importancia de esperar el turno en todo momento.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuento ¡Yo primero!</li> <li>• Canción de Don pingue.</li> <li>• Bocina.</li> <li>• Títere de mago.</li> <li>• Imágenes de ejemplos donde están esperando turnos.</li> </ul>	20 minutos

	<p>Juego Don pingue</p> <p>El mago informa la importancia de respetar turnos</p>	<p>qué crees que es importante esperar el turno?</p> <p>11. Por medio del juego de Don pingue, permitirá que algunos niños conversen acerca de sus experiencias al respetar su turno. Por ejemplo cuando se forman para lavar las manos, al tomar un juguete, al ir a guardar su mochila, para salir formados del salón entre otras más.</p> <p>12. El títere del mago les platicará a los alumnos la importancia de respetar su turno en cualquiera de las actividades que impliquen formarse. Lo hará con ayuda de imágenes al írselas mostrando a los niños como por ejemplo: Espera tu turno al subir al autobús, al comprar los boletos del cine, al entrar al salón de clases, al comprar en la tienda, al comprar las tortillas, al comprar un boleto del metro, al jugar en la feria etc.</p> <p>13. Se recuerda que el respetar turnos les</p>	<p>Resaltando que a veces les puede tocar ser los primeros o los últimos en la fila pero valen por igual al momento de participar.</p> <p>11. Explicar la importancia de aprender a respetar turnos para tener una mejor convivencia con los demás.</p> <p>12. Por medio del títere les dará ayudas visuales a nivel perceptivo para identificar ejemplos sobre cómo pueden aprender a esperar su turno.</p>		
--	--	---	--	--	--

		ayudará a tener una mejor organización y convivencia con los demás.			
Juegos: Memorama Canicas Pesca Boliche Tragabolas	<p>10. Se organiza al grupo en 5 equipos y se les menciona que llevarán a cabo diferentes juegos (memorama, canicas, pesca, boliche y tragabolas).</p> <p>11. Se explican las reglas de cómo se juega cada uno a través de imágenes.</p> <p>12. Cada vez que escuchen sonar el pandero cambiarán con su equipo a otro juego al ir formados.</p> <p>13. La consigna será que deberán esperar su turno para poder participar en cada juego. Por ejemplo: cuando les toque jugar la pesca deberán esperar su turno al tomar la caña y pescar.</p>	<p>6. Se formarán los 5 equipos de tal manera que queden distribuidos de forma mixta.</p> <p>7. Explicarles a todos los equipos cuales son las reglas de cada juego través de las imágenes.</p> <p>8. Se implementarán ayudas verbales para los alumnos que se les dificulte esperar su turno al momento de jugar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de las reglas de juego del boliche, memorama, canicas, tragabolas y pesca.</li> <li>• 1 juego de memorama.</li> <li>• 1 juego de boliche.</li> <li>• 1 juego de pesca.</li> <li>• 1 juego de tragabolas con 1 pelota.</li> <li>• 1 tablero de canicas.</li> </ul>	20 minutos	
Cierre  Compartir experiencias cuando jugaron.	<p>12. Cuando se concluyan los juegos se les invitará a los alumnos a sentarse en círculo y cada uno compartirá como se sintió al esperar su turno, mencionará si le fue</p>	<p>5. A partir de cuestionamientos, hacer la reflexión en los alumnos sobre cómo fue su participación en los juegos y si logro el</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salón de clases.</li> <li>• Cuento de Elmo y la paciencia.</li> </ul>		

	Ayudas para aprender a esperar turno.	<p>sencillo o complicado formarse y esperar su momento de juego.</p> <p>13. Expresarán quien de sus compañeros no logro esperar su turno por lo que se llevará a casa el cuento de Elmo y la paciencia para que lleve a la práctica los consejos que menciona.</p>	<p>objetivo al respetar su turno al momento de jugar.</p> <p>6. Ayudar a los alumnos que se les complique respetar y esperar su turno al momento de jugar. Al mencionarle algunos tips que pueden llevar a cabo en el siguiente juego para lograrlo. Si aprendes a esperar turno puedes:  *Ser buen amigo.  *Ser paciente  * Aprendes a escuchar  *Aprendes a convivir mejor</p>		10 minutos
Bitácora (observaciones durante la sesión):					Duración total: 60 minutos

Objetivo Particular o de la sesión Sesión No. 5	Tarea (Nombre)	Actividad o Técnica (Pasos)	BOA (Apoyos, estrategias, tipos y niveles de estrategias)	Material y Escenario	Duración
<b>Facilitar en los alumnos que cumplan el seguimiento de las reglas del juego para lograr una convivencia armónica.</b>	Formación de Motivos.	10. Se da la bienvenida a los alumnos y se realiza el canto “El juego del siamés” junto con otro compañero para realizar los movimientos. 11. Se explica a los alumnos cuál es el objetivo a alcanzar en la sesión: “conozcan la importancia de seguir las reglas del juego para lograr una sana convivencia”. 12. Se mencionan las actividades y los juegos que se llevarán a cabo.	7. Mostrarles el orden de las actividades que realizarán durante la sesión a través de imágenes. 8. Después de explicar se les solicita que mencionen cuáles son las actividades a realizar.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de las actividades a realizar.</li> <li>• Canción “El juego del siamés”.</li> <li>• Bocina.</li> </ul>	10 minutos
	Video cuento “Los niños que no saben respetar las reglas”  Cuestionamientos acerca de la importancia de seguir reglas.	1. Proyectar Video cuento “Los niños que no respetan las reglas” 2. Cuestionar a los alumnos ¿Qué pasaría si no existieran las reglas? ¿Qué les ocurrió a los niños que no respetaron las reglas? ¿Por qué será importante seguir las reglas? ¿Tú eres como los niños que no obedecen las reglas? ¿Por qué actúas de esa manera? Se dará apertura para que	13. Por medio de la ayuda visual del video se ayudará a reconocer la importancia de seguir las reglas para una mejor convivencia. 14. Por medio de cuestionamientos los alumnos verbalizarán de forma externa lo que saben acerca de las reglas y su	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyector</li> <li>• Laptop</li> <li>• Bocina</li> <li>• Video cuento “Los niños que no saben respetar las reglas”</li> <li>• Noticia sobre que son las reglas.</li> <li>• Imágenes de niños no siguiendo las</li> </ul>	20 minutos

	<p>Información de lo que son las reglas.</p> <p>Ejemplos de niños que no siguen reglas dentro del salón.</p> <p>Dibujos de reglas de la escuela y aula.</p>	<p>algunos niños expresen sus ideas.</p> <p>3. Por medio de una imagen de noticia se informará a los niños que son las reglas, para que existen y cuál es su importancia.</p> <p>4. Se les entregará una imagen a cada alumno sobre unos niños jugando dentro del salón, se le pedirá que la observen unos segundos y se preguntará ¿Por qué es importante respetar las reglas? ¿Cuáles son las consecuencias de no cumplirlas? Se ayudará a los niños hacer la reflexión de la imagen que observaron en cuanto si no siguen las reglas dentro del salón pueden ocasionar accidentes.</p> <p>5. Los alumnos dibujarán las reglas que creen convenientes que deben cumplir dentro de la escuela y del salón. Se elegirán a seis alumnos para que compartan sus respuestas.</p>	<p>importancia de llevarlas a cabo dentro de la escuela y al momento de jugar.</p> <p>15. Explicación del concepto de lo que son las reglas y para que existen.</p> <p>16. Por medio de ayudas visuales los alumnos identificarán cuáles son las consecuencias de no seguir las reglas dentro del aula.</p> <p>17. Los niños expresarán de forma verbal y por medio del dibujo las reglas que reconocen que son importantes llevar a cabo en el aula y la escuela.</p>	<p>reglas del salón.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Hojas blancas.</li> <li>• Colores.</li> </ul>	
--	---	---	--	---	--



	<p>Elegir juego colectivo que les guste.</p> <p>Explicación de reglas del juego</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se realizará un juego colectivo, se colocará en el pizarrón la imagen de cada juego y se nombrará: *Policías y ladrones. *Pato, pato, ganso. *Gallinita ciega. *Listones. Los alumnos votaran por uno y el que tenga mayor puntaje es el que se llevara a cabo.</li> <li>2. El grupo explicará claramente las reglas del juego y con ayuda de la maestra las registrará en el pizarrón de forma convencional.</li> <li>3. Ya que estén completas las reglas se saldrá a jugar al patio.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Se les pedirá a los alumnos que expliquen de forma verbal cuales son las reglas del juego que eligieron.</li> <li>10. Los niños serán los que guiarán el juego y autoevaluarán su participación durante el juego.</li> <li>11. El docente será mediador para ir registrando en el pizarrón las reglas del juego como lo vayan dictando los alumnos para explicar las reglas y después salir a jugar.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes de los juegos: Policías y ladrones, Pato, pato, ganso, Gallinita ciega y Listones.</li> <li>• Pizarrón</li> <li>• Plumón para pizarrón.</li> <li>• 1 paliacate.</li> <li>• Listones de colores.</li> </ul>	<p>20 minutos</p>
	<p>Cierre</p> <p>Reflexionar ¿qué pasaría si no se cumplieran las reglas del juego?</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>14. Se regresará al salón al finalizar el juego.</li> <li>15. Se cuestionará a los alumnos ¿se llevaron a cabo las reglas del juego elegido o hubo alguna que hayan olvidado?</li> <li>16. Se reflexionará sobre cuáles serían las consecuencias si alguien no respetará las reglas del juego.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>7. Ayudar a los alumnos a que se autoevalúen como fue su participación en el juego, si lograron cumplir con todas las reglas del juego o que fue lo que les faltó.</li> <li>8. Explicar de forma verbal externa cuales serían las consecuencias de</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Salón de clases.</li> </ul>	<p>10 minutos</p>

			no respetar las normas de juego al estar conscientes de lo que pudiera pasar.		
Bitácora (observaciones durante la sesión):					Duración total: 60 minutos

## CONCLUSIÓN

Los elementos teóricos que contienen mi programa de intervención son con relación al enfoque Socio-Cultural de Lev. S. Vygostky retome la importancia que tiene la cultura y la sociedad en el desarrollo del ser humano ya que están intrínsecamente relacionadas y como el juego se convierte en la fuente del desarrollo del niño al permitirle llegar a su zona de desarrollo próximo. En cuanto a las metodologías para favorecer la socialización, “el juego” fue mi herramienta para diseñar el taller ya que me aportará situaciones positivas en la personalidad del niño, la posibilidad de que resuelvan conflictos, encuentren varias soluciones y lleguen a la reflexión. Por lo que retome los juegos con reglas, juegos tradicionales y juegos de mesa para favorecer la autorregulación en los niños preescolares. Debido a que el propósito de dicho taller es lograr la autorregulación, identifique el concepto y lo que conlleva a desarrollarla (la inhibición, memoria de trabajo y flexibilidad mental) al vincularse siempre con su comportamiento, pensamientos y emociones.

El programa que diseñe si toma en cuenta los puntos clave para el desarrollo de la planeación, por qué tome en cuenta los elementos que me permitieron tener una buena orientación como: el diseñar el objetivo general al identificar a que grupo va dirigido, la edad, género y sector, si es variable independiente o dependiente. Y al plantear los objetivos particulares que se deberán cumplir en cada sesión al tener un motivo interno o externo con cada actividad.

Puse en práctica la base orientadora de la acción al describirla en cada sesión como la docente guiará al alumno, permitiendo que los niños estén conscientes de cuál es el objetivo de cada sesión, las actividades a desarrollar y como lo van a lograr, al utilizar preguntas orientadoras y permitirles que exista ensayo-error. Tome en cuenta los elementos de la base orientadora de la acción: como su **organización** de cada actividad, que estrategias utilice, cuáles fueron los pasos a seguir, que materiales ocupe, como se lleva a cabo su **ejecución** y la **verificación**.

Mi programa cumple con los objetivos de la Teoría de la Actividad por qué hubo un objetivo, un motivo, una orientación al responder con las preguntas: ¿Qué? ¿Por qué? ¿Cómo y dónde? ¿Cuándo? y determinar limites o reglas, existe una ejecución de cómo llevarse a cabo cada actividad y un control de resultados.

Aprendí que es importante investigar de diversas fuentes lo que es la autorregulación para ampliar el conocimiento acerca del tema y poder organizar mis ideas de lo que trabajaría al ir desarrollando el taller. A partir de cómo fueron surgiendo los objetivos específicos me di a la tarea de buscar actividades que lo favorecieran, la verdad se me dificulto el pensar y diseñar ya que la socialización se me hace compleja en cómo se las puedes enseñar a los alumnos, pero al diseñarla con la base orientadora de la acción me permito reflexionar y buscar las maneras de cómo se puede orientar para que logren su aprendizaje y se promueva su zona de desarrollo próximo. Como docente me permitió autoevaluarme la forma en como diseño mis planeaciones al favorecer el área de Educación Socioemocional con mis alumnos, por lo que tengo que mejorar mi intervención.

Las mejoras que haría es llevar a cabo el taller con mis alumnos para darme cuenta en que actividades puedo perfeccionar y hacer los cambios necesarios. En cuanto a las áreas de oportunidad de mi taller considero que me hace falta buscar otras maneras de cómo puedo orientar a los alumnos para favorecer sus aprendizajes.