



UADY

UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DE YUCATÁN

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE YUCATÁN

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES:
INTERVENCIÓN EN TERCERO DE
PREESCOLAR PARA FAVORECER LA
EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL
TESIS**

PRESENTADA POR

ANDREA MONREAL CAUCH

EN SU EXAMEN DE GRADO

EN OPCIÓN AL GRADO DE

MAESTRA EN PSICOLOGÍA APLICADA EN EL ÁREA DE ESCOLAR

DIRECTORA DE TESIS

MTRA. MARÍA LOURDES PINTO LORIA

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO

2018

Declaro que esta investigación es de mi propia autoría, a excepción de las citas de los autores mencionadas a lo largo de ella. Así también declaro que este trabajo no ha sido presentado previamente para la obtención de ningún título profesional o equivalente.

Agradezco el apoyo brindado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado la beca No. 604573 durante el periodo agosto 2016-julio 2018 para la realización de mis estudios de maestría que concluyen con esta tesis, como producto final de la Maestría en Psicología Aplicada de la Universidad Autónoma de Yucatán.

Agradecimientos

A mi familia y amigos que me apoyaron, motivaron e inspiraron durante este proceso. A mis padres por ser pacientes, comprensivos y amorosos en cada momento de mi vida. A mis compañeros de la maestría, por sus enseñanzas, experiencias y consejos que me ayudaron a mejorar en el ámbito profesional y personal.

A los maestros que me brindaron comprensión, apoyo, paciencia y tiempo durante la realización de este trabajo. Gracias por compartir experiencias, aprendizajes y por todas sus enseñanzas tanto académicas, personales y laborales.

Contenido

Resumen.....	1
1. Introducción	2
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Justificación.....	8
1.3. Marco Teórico	10
1.3.1 Antecedentes del desarrollo socioemocional.....	10
1.3.2. Desarrollo socioemocional en niños entre 5 y 6 años.....	14
1.3.3. Educación emocional y educación socioemocional.....	17
1.3.4 Programas de intervención.....	24
2. Evaluación diagnóstica del problema.....	27
2.1 Descripción del escenario y participantes	27
2.2 Instrumentos, técnicas y estrategias utilizadas	27
2.3 Procedimiento.....	29
2.4 Informe de resultados de la evaluación diagnóstica.....	31
3. Programa de intervención.....	43
3.1 Introducción	43
3.2 Objetivos	43
3.3 Programa de intervención.....	44
4.1 Evaluación de los efectos	62

5. Discusión y conclusiones	66
Referencias	72
Apéndice A. Categorización de la información obtenida en la técnica del dibujo	80
Apéndice B. Cartas descriptivas de la intervención	82
Apéndice C. Formato de consentimiento informado	¡Error! Marcador no definido. 29
Apéndice D. Instrumentos.....	130

Lista de tablas

Tabla 1. <i>Distribución de ítems del dominio social de la escala AEPS</i>	29
Tabla 2. <i>Resultados de la evaluación diagnóstica por cada área del AEPS</i>	33
Tabla 3. <i>Categorización de la información obtenida en la técnica del dibujo</i>	33
Tabla 4. <i>Participantes que fueron elegidos, rechazados y olvidados, de la pregunta ¿Con quién prefieres jugar en el salón de clases?</i>	34
Tabla 5. <i>Participantes que fueron elegidos, rechazados y olvidados en el pretest, de la pregunta ¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases?</i>	37
Tabla 6. <i>Comparación de los índices grupales con y sin casos especiales de la pregunta ¿Con quién prefieres jugar?</i>	40
Tabla 7. <i>Comparación de los índices socio métricos grupales con y sin casos Especiales de la pregunta ¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases?</i>	41
Tabla 8. <i>Distribución del programa de intervención</i>	45
Tabla 9. <i>Distribución de áreas, metas y actividades del programa de intervención</i>	46
Tabla 10. <i>Resultados de la evaluación postest por cada área del AEPS</i>	49
Tabla 11. <i>Categorización de la información obtenida en la técnica del dibujo después del programa de intervención</i>	50
Tabla 12. <i>Participantes elegidos, rechazados y olvidados en el postest respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar en el salón de clases?</i>	53
Tabla 13. <i>Participantes elegidos, rechazados y olvidados en el postest de la pregunta ¿Junto a quién prefieres jugar en el salón de clases?</i>	54
Tabla 14. <i>Comparación de los índices socio métricos grupales con y sin casos especiales, respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar?</i>	57
Tabla 15. <i>Comparación de los índices socio métricos grupales con y</i>	

<i>sin casos especiales, respecto a la pregunta</i>	
<i>¿Junto de quien prefieres sentarte en el salón de clases?</i>	59
Tabla 16. <i>Porcentaje de participación y de logro en las áreas</i>	
<i>del programa de intervención</i>	59
Tabla 17. <i>Diferencias pre-post por cada área del AEPS</i>	63
Tabla 18. <i>Diferencias entre índices sociométricos grupales respecto a la</i>	
<i>pregunta ¿Con quién prefieres jugar? Y ¿Junto a quien prefieres sentarte?</i>	64
Tabla 19. <i>Comparación de medias y prueba t, respecto a las dos</i>	
<i>preguntas de la sociometría</i>	64

Lista de figuras

<i>Figura 1.</i> Resultado general del diagnóstico dominio social	31
<i>Figura 2.</i> Resultado diagnóstico de las áreas del dominio social	32
<i>Figura 3.</i> Resultados individuales de los índices de popularidad y antipatía	33
<i>Figura 4.</i> Sociograma de las interacciones respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar?	36
<i>Figura 5.</i> Resultados individuales de los índices de popularidad y antipatía	38
<i>Figura 6.</i> Sociograma de las interacciones de la pregunta ¿Con quién prefieres jugar?	39
<i>Figura 7.</i> Comparación de Sociogramas grupales respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar en el salón de clases?	40
<i>Figura 8.</i> Comparación de Sociogramas grupales respecto a la pregunta ¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases?	42
<i>Figura 9.</i> Puntajes obtenidos de la prueba AEPS después de la intervención	48
<i>Figura 10.</i> Puntuaciones obtenidas en el área social después de la intervención	49
<i>Figura 11.</i> Representación del índice de popularidad y antipatía post de la intervención de la pregunta ¿Con quién prefieres jugar?	52
<i>Figura 12.</i> Sociograma de las interacciones respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar en el salón de clases?	53
<i>Figura 13.</i> Representación del índice de popularidad y antipatía post intervención Respecto a la pregunta ¿Junto a quién prefieres sentarte en el salón?	55

<i>Figura 14.</i> Sociograma de las interacciones respecto a la pregunta ¿Junto a quién prefieres sentarte en el salón?	56
<i>Figura 15.</i> Comparación de sociogramas grupales post intervención respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar en el salón de clases?	57
<i>Figura 16.</i> Comparación de sociogramas grupales post intervención respecto a la pregunta ¿Junto a quién prefieres sentarte en el salón de clases	58

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo estimular el nivel de desarrollo de las habilidades socioemocionales en 25 niños de tercero de preescolar de una escuela privada de Mérida Yucatán. Se utilizó la metodología mixta; en un primer momento se realizó una exploración cualitativa por medio de la técnica del dibujo, para conocer las emociones de los alumnos en el salón de clases, además, se realizó el diagnóstico del área social, con el sistema de evaluación, valoración y planteamiento de Programas para Infantes y Preescolares (AEPS) que mide cuatro habilidades: interacción con otros, participación, interacción con el ambiente y conocimiento de sí mismo y de otros. De igual manera, se aplicó un test sociométrico, el cual reflejó la estructura social del grupo. Para el análisis de datos cuantitativos se calcularon medidas descriptivas y, para los datos cualitativos se realizó un análisis de contenido con categorías definidas de acuerdo a la información obtenida. Con base en los resultados, se diseñó un programa de intervención basado en el instrumento AEPS. Al finalizar la intervención, para evaluar los efectos del programa se realizó nuevamente un análisis de los datos obtenidos a través del Statistical Package for Social Science (SPSS) versión 21; una exploración de las emociones y habilidades sociales de los participantes. Por lo tanto, los resultados finales indican el incremento de habilidades socioemocionales, así como la mejora de la convivencia en el aula. En síntesis, se concluye que la intervención realizada, demostró cambios significativos en cuanto la estimulación de habilidades socioemocionales en los alumnos de tercero de preescolar.

1. Introducción

Actualmente, la escolarización se ha convertido en un derecho de los niños y las niñas por los beneficios que genera tanto en el ámbito cognitivo como en el desarrollo socio-personal de los menores. Gracias a la escuela, los niños y las niñas viven nuevas experiencias, se relacionan con adultos que no son familiares y sobre todo, entran en establecer vínculos con gente de sus mismas edades. La participación en la escuela favorece la autonomía e independencia del menor, al tiempo que posibilita la competencia social. Por lo tanto, entre los beneficios que genera la escolarización, hay que destacar la promoción de las relaciones sociales con otros iguales, fundamentales para el desarrollo socio personal de los niños y las niñas a estas edades (Hidalgo, Sánchez y Lorence, 2008).

En cuanto al país, según el Instituto Nacional para Evaluación de la Educación (INEE, 2012), el Estado Mexicano tiene la obligación de garantizar condiciones suficientes para asegurar, el derecho de todas las personas a recibir una educación de calidad. Es decir, al menos, que asistan de manera regular a la escuela, permanezcan en ella hasta concluir la escolaridad obligatoria y que logren aprendizajes relevantes para la vida. Ahora bien, la educación se relaciona con el bienestar humano y el desarrollo mundial.

Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2015), la educación tiene que ser un factor para la transformación, introduciendo conocimientos, habilidades, valores y actitudes que los alumnos necesitan para poder favorecer a un mundo más inclusivo, justo y pacífico. Por lo tanto, se deben de considera tres dimensiones conceptuales que abarcan tres ámbitos del aprendizaje, las cuales son las siguientes: cognitivo, en la cual se considera la adquisición de conocimientos, comprensión y pensamiento crítico; socioemocional en el que se considera el sentido de pertenencia a la humanidad que permite compartir valores, responsabilidades, empatía y respeto ante la diversidad y diferencias. Por

último, el ámbito conductual, que implica acciones responsables con la finalidad de lograr un ambiente más pacífico.

Por otra parte, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (2017) indica que cada vez se genera más conciencia de la importancia de la función de la educación, específicamente en el área infantil, debido a que se procura más el bienestar del niño, tanto en su desarrollo cognitivo, como en su desarrollo socioemocional, el cual abarca el impacto de las emociones en el aprendizaje de los alumnos.

1.1. Planteamiento del problema

En el documento “Una mirada actual a la educación encierra un tesoro” de la UNESCO (2013), se examina de nuevo el informe Delors de 1996 para evaluar la pertinencia actual de la visión que se plantea para la educación, en el cual destaca los siguientes cuatro pilares de la educación: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos. Estos pilares del aprendizaje fueron inspirados por una conceptualización integrada de la calidad y pertinencia de la educación que aportan las dimensiones cognitiva, moral y cultural del aprendizaje, las cuales han producido un alto impacto de influencia para la elaboración de programas de estudio y reformas en la educación en diversos países. Sin embargo, aún no se logra la consolidación de esos cuatro pilares mencionados anteriormente y aún se han establecidos modelos y programas educativos que consideran el aprendizaje cognitivo más importante que el emocional, lo cual limita a los alumnos de la posibilidad de la adquisición de aprendizajes significativos que favorezcan a su formación integral y de los beneficios que brinda el desarrollo de habilidades emocionales (Dela barrera, Donolo, Acosta y González, 2012).

Se requiere un cambio en la concepción del paradigma de la educación racional centrada en el aprendizaje de contenidos, ignorando las dimensiones no académicas de los alumnos, especialmente las emociones. Por ello, es de vital importancia considerar a las emociones como un elemento esencial en el proceso de aprendizaje (García, 2012).

Es importante destacar que, a pesar de las innovaciones en el ámbito educativo, los orígenes de las escuelas fueron inspirado en fábricas, debido a esto, de manera automática se piensa que el aprendizaje es como un trabajo que los niños deben de realizar, sometiéndolos a métodos aburridos o lentos y ese es uno de los motivos por el que a los niños no les gusta la escuela. Una investigación realizada hace algunos años reveló que los niños se sienten menos felices en la escuela que en cualquier otro lugar, lo cual se debe a que no se sienten libres y cuando a los niños sí les gusta la escuela, generalmente se debe a los amigos que tienen en ese lugar, no por las clases (Gray, 2016).

Ahora la mayor parte de la gente concibe a la niñez y a la educación como unidos en forma terminante, es por ello que los niños empiezan a ir a la escuela a edades cada vez más tempranas y es ahí donde pasan la mayor parte del día. El año escolar se ha alargado, al igual que el día escolar, asimismo, se han aumentado las tareas, la escuela se ha apoderado de la vida de los niños y lo que importa en el sistema educativo actual es el desempeño de los estudiantes que se mide y compara con el de otros estudiantes, el de otras escuelas e incluso el de otros países con la finalidad de saber quiénes son los mejores y quiénes son los peores, considerando que cualquier cosa que aumente el desempeño, aunque sea solo de forma automática y con la intención de pasar un examen se considera “Educación”. Desde el punto de vista de muchos padres y educadores actuales, la niñez no es una etapa para aprender sino para construir un currículo (Gray, 2016).

Por otra parte, en la actualidad las familias consideran que las instituciones educativas tienen la responsabilidad de garantizar la adquisición de conocimientos y de resolver los problemas de atención, conducta, integración social y equilibrio emocional, debido a esto los padres de familia tienden a exigir y delegar esas responsabilidades que son propias de un centro escolar. Por consiguiente, el docente carece de la colaboración de las familias durante el proceso educativo, lo cual generan presión, juicios y en algunas ocasiones temor por parte de los docentes (Usategui y del Valle Loroño, 2009).

La ausencia de la participación de los padres en el ámbito educativo es una constante que no favorece la mejora en los procesos educativos, pero también, existen errores que se presentan en el sistema educativo que imposibilitan la adquisición de aprendizajes significativos, como la de convertir el aprendizaje en trabajo. Los niños llegan al mundo con el deseo de aprender, por ello son juguetones y exploran para entrenarse en el mundo social y físico al que se deben de adaptar. Aproximadamente, en los primeros cuatro años de vida aprenden, sin instrucción, grandes cantidades de información, entender y hablar su lengua materna y con esto aprenden a expresar sus deseos, a discutir, divertirse, enojarse, hacer preguntas y amistades. No obstante, se les detiene con el sistema de enseñanza y la lección más importante que adquieren en la escuela es que el aprendizaje es un trabajo que debe evitarse cuando sea posible (Gray, 2016).

Los factores previamente mencionados son algunos de los desafíos que se presentan en los ámbitos educativos de la actualidad. Ante ellos, es importante la formación integral de los alumnos, de tal manera que el alumno comience con el desarrollo de actitudes, habilidades y por último conocimientos, con la finalidad de un mejoramiento continuo. Asimismo, se considera importante la enseñanza de habilidades socioemocionales que les permita a los niños aprender a conocerse y comprenderse a sí mismos para establecer y mantener relaciones positivas, además

de mejorar la atención, el conocimiento y regulación de sus emociones, favoreciendo el bienestar de los estudiantes (SEP, 2017).

Por otro lado, durante el momento en que definía el tema de estudio, y el sitio para la investigación, inicie mi residencia en una escuela ubicada al nor-orienté de la ciudad de Mérida, que cuenta con los niveles educativos, desde preescolar hasta preparatoria. Durante la entrevista con la psicóloga del instituto educativo para definir el área donde se requería mi apoyo, mencionó que ella y la directora consideran importante una atención en el nivel educativo de preescolar, específicamente en el grupo de tercero, debido a que manifestaban diferentes características, que anunciaron sobre la necesidad de realizar una intervención, que pudiera favorecer con la mejora de la formación integral de los alumnos. A continuación, describo las palabras de la psicóloga de la escuela, cuando se discutía acerca de la pertinencia de la intervención, en dicho nivel educativo:

“...estoy preocupada por el grupo de tercero de preescolar, porque hay alumnos que presentaran características diferentes, las cuales están generando un clima del aula tenso. Tal es el caso, de un niño diagnosticado con el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), y otro que no está diagnosticado pero presenta las mismas características, además hay un alumno que presenta conductas muy agresivas con sus compañeros En general el grupo no sigue indicaciones, existe problemas de conducta, no respeta las normas, el rendimiento académico de los alumnos es bajo y la maestra tampoco ayuda mucho, debido a que no ha podido controlar al grupo, sus clases no son interactivas, su actitud no ha sido favorable y ha estado faltando por enfermedad. Además, los padres de los niños mencionados y de algunos otros del grupo no se han interesado lo suficiente y no dan seguimiento con el trabajo que se realiza en el departamento de Psicología, por ello considero que se necesita trabajar con ese grupo...”

Posteriormente, se tuvo un primer encuentro con la directora del preescolar y se platicó acerca de la pertinencia de la intervención debido a las situaciones que se han presentado en el grupo, la directora consideró oportuna la propuesta, argumentando que los alumnos de ese grupo necesitaban mejorar; de tal manera que pudieran adquirir herramientas para el crecimiento integral de los estudiantes. A continuación, describo lo mencionado por la directora durante nuestro primer encuentro:

“...creo que es importante trabajar con ese grupo, debido a que hay muchas necesidades. Por ejemplo: los niños presentan poca integración entre ellos, problemas de conducta y agresividad, además sus calificaciones son bajas y la mayoría se queja de que no les gusta su salón de clases porque hay mucho ruido, muchos gritos y las clases son aburridas. Últimamente he suplido a la maestra de ese grupo y he estado trabajando con ellos las normas de convivencia y les ha costado mucho trabajo seguir indicaciones...Creo que les hará mucho bien que se les dedique un espacio para que puedan mejorar su conducta y sea un mejor grupo...”.

De primera instancia, estas expresiones realizadas por la psicóloga del plantel educativo y la directora del preescolar, confirman sobre lo que anteriormente se mencionó acerca de los diferentes desafíos que se presentan en la educación, tales como la poca atracción de los niños a la escuela, la ausencia de la participación de los padres en el ámbito educativo y la necesidad de poner atención a específicamente a dos pilares de la educación, los cuales son: de aprender a ser y aprender a vivir juntos. Por lo tanto, se decide que el grupo requiere la intervención, que sirva de apoyo para atender las necesidades que el grupo presenta y de esta manera favorecer la formación integral de los estudiantes; en el sentido de estimular las habilidades socioemocionales.

1.2 Justificación

La OCDE (2015) en su informe *Habilidades para el progreso social: El poder de las habilidades sociales y emocionales*, destaca la importancia que tienen las habilidades socioemocionales para el logro de los objetivos planteados y el bienestar personal. Considera esencial la capacidad para alcanzar metas, cooperar con los demás de manera positiva y efectiva, así como manejar las propias emociones para enfrentar los retos del siglo XXI, principalmente en el caso de la actual población infantil y adolescente. De igual modo, Marchesi (2009) indica en el documento *Las Metas Educativas 2021*, una de las metas importantes que hace referencia a que la educación del siglo XXI debe trabajar el desarrollo emocional y social. El autor señala que la escuela tiene un papel fundamental en el desarrollo de la autonomía de los alumnos, en el manejo de sus emociones y que es pertinente brindarles oportunidades para poner en práctica sus habilidades. Es un espacio donde es relevante la integración social de los alumnos, promoviendo el respeto y la tolerancia.

Por otra parte, es de vital importancia reconocer que la educación preescolar debe de ser de calidad con la finalidad de favorecer e influir de manera positiva en la vida de los niños, debido a que los efectos positivos se ven reflejados en el desarrollo cognitivo, emocional y social, además, existen oportunidades de ampliar el ámbito de relaciones con otros niños y adultos. Así como también, favorece la convivencia entre pares, construyen la identidad personal, aprender a actuar con mayor autonomía, a valorar las diferencias y a ser sensible las necesidades de los demás (SEP, 2017). Por consiguiente, es de gran importancia realizar intervenciones desde la educación preescolar con la finalidad de abordar no solo la parte cognitiva de los alumnos, sino también, para favorecer el desarrollo de habilidades socioemocionales desde la infancia, con la finalidad de contribuir a la calidad de vida de cada uno de los alumnos durante esta etapa.

Asimismo, hay que tomar en cuenta que los niños son sujetos activos, pensantes, con capacidades y potencial para aprender en interacción con su entorno. De esto modo, los recientes aportes de investigaciones indican que en los primeros cinco años de vida se forman las bases del desarrollo de la inteligencia, la personalidad y el comportamiento social, es por ello que es relevante la estimulación de las habilidades sociales en esos primeros años de vida, lo cual tendrá un impacto positivo en el ámbito familiar y escolar (Lacunza y Contini, 2011). Respecto a las habilidades emocionales, se considera que desempeñan un papel importante en la vida de las personas, puesto que por medio de ellas se espera que el individuo logre una realización personal que permita la construcción de mejores humanos y grupos sociales, sobre todo cuando se trabajan desde la infancia (Gómez, 2017).

Por lo tanto, la educación del siglo XXI necesita hacerse cargo de la formación socio afectiva, debido a que se vive en una sociedad competitiva, democrática, digitalizada y en constante transformación, en consecuencia, estos cambios requieren de un desarrollo humano integral, con la finalidad de poder ser productivos en una vida social, política, económica que permita alcanzar un bienestar en el estilo de vida (Mena, Romagnoli y Valdés, 2009).

Ante el panorama previamente mencionado, se establece en México por la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2017) un modelo educativo en el cual se pretende impulsar el potencial de los niños y jóvenes, considerando tres componentes curriculares, entre los que destaca el de área de desarrollo personal y social que incluye la educación sociemocional, considerándola como una innovación del currículo, debido a que se tiene evidencia de la relación que existe entre el aprendizaje y la adquisición de herramientas socioemocionales en los alumnos. Por lo tanto, el desarrollo de habilidades socioemocionales debe de iniciarse en edades tempranas, desde que empieza la etapa escolar y continuamente.

1.3. Marco Teórico

1.3.1. Antecedentes del desarrollo socioemocional. Uno de los consorcios que ha tenido un gran impacto en el ámbito del aprendizaje académico, emocional y social es CASEL (*Consortium for the Advancement of Social and Emotional Learning*) el cual fue fundado en 1994 con la finalidad de desarrollar la educación emocional y social en todo el mundo. Debido a ello, su misión es ayudar a que el aprendizaje social y emocional sea una parte integral en la educación desde preescolar hasta secundaria. (Bisquerra, 2003). El aprendizaje social y emocional es el proceso en el cual las personas adquieren conocimientos, actitudes y habilidades para reconocer y manejar emociones, demostrar interés hacia los demás, establecer buenas relaciones, tomar decisiones correctas y enfrentar desafíos en diferentes situaciones y se considera importante debido a que existen índices de niños que se enfrentan con diversos obstáculos sociales y emocionales que dificultan su éxito en la escuela y en la vida (CASEL, 2008).

En 1990 Salovey y Mayer utilizan por primera vez el término de inteligencia emocional, pero siete años más tarde la definieron como la habilidad de observar, identificar y experimentar adecuadamente las emociones, con la intención de favorecer el crecimiento emocional e intelectual (Chabot y Chabot, 2009).

Según Salovey y Mayer (1997), la inteligencia emocional es la habilidad para observar, valorar y expresar emociones con precisión; la habilidad para permitir o generar sentimientos que faciliten el pensamiento; la habilidad para comprender emociones y el conocimiento emocional; y la habilidad para regular las emociones favoreciendo al crecimiento cognitivo y emocional.

En la actualidad la inteligencia emocional se identifica como un conjunto de las siguientes capacidades: capacidad de reconocer y expresar los propios sentimientos y emociones, para poder identificar el de los demás (empatía), para controlar las propias emociones y la de otros, para

superar fracasos y adversidades (resiliencia), para tomar decisiones correctas, mantener actitud positiva ante la vida, mejorar la autoestima y generar la automotivación (Palomero, 2005).

Por otro lado, existe la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner (1995) la cual hace referencia a la idea de que las personas deben de enfrentarse a diversas problemáticas y desafíos a lo largo de su vida. En esta teoría se identifican ocho tipos distintos de inteligencia, las cuales son las siguientes: inteligencia lógico matemático, lingüística, espacial, musical, corporal, interpersonal, intrapersonal y naturalista. Entre las inteligencias mencionadas anteriormente, se destaca la inteligencia interpersonal en la cual se menciona la capacidad de identificar las propias emociones, describirlas, examinarlas, nombrarlas y valorarlas. Además, esta inteligencia hace referencia a la capacidad de relacionarse adecuadamente con otras personas y abarca las habilidades sociales.

Por otra parte, existe la teoría de la inteligencia emocional de Goleman, la cual también menciona la inteligencia interpersonal e intrapersonal. De acuerdo con Goleman (2004), los procesos que componen la inteligencia emocional son los siguientes:

1. Conocer las propias emociones
2. Manejar y regular las emociones
3. Motivarse a sí mismo.
4. Reconocer las emociones de otros.
5. Establecer relaciones interpersonales

Para finalizar, Bar-On (2010) menciona que la inteligencia socioemocional es un conjunto de habilidades y competencias que constituyen la efectividad con la que las personas se entienden, comprenden a otros, expresan sus emociones y afrontan las demandas de la vida cotidiana.

Ahora bien, Saarni (1999, 1997) haciendo referencia a las competencias emocionales como un concepto independiente del concepto de inteligencia emocional y las define como un conjunto de capacidades y habilidades que una persona necesita para desenvolverse y adaptarse en un ambiente de cambios, con la finalidad de surgir como una persona eficiente y con mayor confianza en sí misma. A continuación, se mencionan las ocho competencias básicas que conforman su modelo:

1. Conciencia emocional de uno mismo.
2. Habilidad para discernir y entender las emociones de otros.
3. Habilidad para usar el lenguaje y expresiones propias de la emoción.
4. Capacidad de empatía
5. Habilidad para diferenciar la experiencia emocional subjetiva interna de la expresión emocional externa.
6. Habilidad para la resolución adaptativa de situaciones adversas y estresantes.
7. Conciencia de comunicación emocional en las relaciones.
8. La capacidad de la autoeficacia emocional.

Bisquerra (2009), desde un enfoque socio-formativo indica que las competencias emocionales son el conjunto de conocimientos, habilidades, capacidades y actitudes necesarias para tomar conciencia, comprender, expresar y regular las emociones. El desarrollo de estas competencias brinda muchas ventajas en diferentes áreas de la vida e influyen de manera positiva en los procesos de aprendizaje, las relaciones interpersonales, la solución de problemas y favorece el bienestar personal.

Para este autor las competencias emocionales son las siguientes:

1. Conciencia emocional.
2. Regulación emocional.
3. Autonomía personal.
4. Competencia social
5. Habilidades de vida para el bienestar.

Respecto a la competencia social, se define como la capacidad para mantener buenas relaciones con los demás. Esto involucra el respeto y dominio de las siguientes habilidades sociales básicas: escuchar, saludar, despedirse, dar las gracias, pedir un favor, manifestar agradecimiento, pedir disculpas, mantener una actitud de diálogo. Por ello, se destaca la relación entre las habilidades sociales y el bienestar emocional, ya que ambas influyen entre sí (Bisquerra y Pérez, 2007).

Para Ballester y Gil (2002) las habilidades sociales constituyen un requisito primordial para desarrollar y establecer una buena socialización del niño entre sus iguales e influye en su rendimiento, es decir el niño mostrara interés por el entorno en la medida en que sienta seguro en su contexto. Las habilidades sociales se aprenden y en este aprendizaje existen dos variables:

- a) La propia conducta. Lo que la persona hace, dice, piensa, etc.
- b) Las conductas de los demás. La reacción del entorno ante lo que la persona realiza.

Las habilidades sociales, poseen las siguientes características: en primera instancia se logran mediante la enseñanza o entrenamiento como se ha mencionado anteriormente, seguidamente, son diferentes de acuerdo al sexo, edad, clase social y educación. Posteriormente, contienen rasgos observables como el lenguaje no verbal, componentes emocionales y cognitivos, por último, menciona que son conductuales y se exteriorizan ante una determinada situación (Caballo, 2010).

El proceso adaptivo y socializador es más evidente en la infancia en la cual se establecen los primeros pilares para las habilidades sociales en conductas como sonreír a otros con alguna atención, realizar gestos, vocalizar, observar a los compañeros detenidamente, responder de manera adecuada a la conducta de otros niños, además de las conductas de brindar ayuda, cooperación y compartir (Muñoz, et al., 2014).

Ahora bien, las habilidades socioemocionales son herramientas que permiten a las personas entender y regular sus emociones, comprender las de otras personas, sentir y manifestar empatía por los demás, establecer y desarrollar relaciones positivas, tomar decisiones responsables, así como definir y alcanzar metas personales (CASEL, 2017).

La incorporación de las habilidades socioemocionales al currículo formal ha implicado muchos retos tanto a nivel de enseñanza, como de implementación y evaluación, sin embargo, el nuevo modelo educativo ha incluido estas habilidades como parte del programa de estudios, debido a los diferentes beneficios que han encontrado en el contexto escolar. Ante ello, en el 2017, se presentó el Nuevo Modelo Educativo para la educación obligatoria en México, considerando el desarrollo de habilidades socioemocionales, las cuales define como herramientas por medio de las cuales las personas pueden entender y regular sus emociones; establecer y alcanzar metas; sentir y manifestar empatía hacia los demás; establecer y mantener relaciones positivas; tomar decisiones (SEP, 2017).

1.3.2. Desarrollo socioemocional en niños entre 5 y 6 años. El estudio del desarrollo humano se divide en tres ámbitos que se caracterizan por la aparición de diferentes factores esperados. Los ámbitos son los siguientes: a) Desarrollo biopsicosocial, que se enfoca en el crecimiento de los individuos, los cambios corporales, factores genéticos, salubres y nutricionales, además, incluye las habilidades motoras que forman parte del ámbito psicosocial. Ambos son estudiados por la biología. b) Desarrollo cognitivo, que abarca los elementos del

conocimiento y los procesos mentales para comprender lo que ocurre, tales como percepción, imaginación, lenguaje y memoria. Este ámbito es estudiado desde las ciencias como la psicología. c) Desarrollo Psicosocial, el cual incluye el desarrollo de las emociones, las habilidades sociales y el temperamento. Este ámbito, es estudiado desde la sociología y está influido por la cultura, el contexto y las relaciones interpersonales (Berger, 2011).

En las etapas de desarrollo psicosocial de Erik Erikson (2000), los niños de 6 a 11 años de edad se encuentran en la etapa donde necesitan enfrentarse a las nuevas demandas sociales y académicas que se presentan en la etapa escolar. Por lo tanto, es de vital importancia ayudar a los niños a desarrollar su autonomía, libertad, creatividad y competencias, debido a que es importante conducirlos al éxito.

El desarrollo es diferente en cada persona; cada ciclo vital se convierte en un camino único e irrepetible. En las primeras etapas de ese camino, el niño no se encuentra solo, quienes lo rodean, quienes se encargan de su cuidado y de satisfacer sus necesidades tienen mucho que hacer y decir en la forma en que cada niño o niña realiza su propio camino a lo largo de la infancia. En el ámbito afectivo, los niños y niñas tienen la necesidad de sentirse queridos y aceptados por los demás, especialmente, por sus padres y cuidadores frecuentes. La necesidad de disfrutar de seguridad emocional se verá garantizada en la medida en que las figuras de apego mantengan relaciones estables y adecuadas con ellos a lo largo de toda la infancia, lo cual es fundamental para seguir construyendo el autoconcepto, desarrollar una buena autoestima y, en general, para avanzar adecuadamente en el desarrollo socio-personal. En el ámbito emocional empieza a surgir la necesidad de comprender, expresar, compartir, regular y usar socialmente las emociones. Debido a que los infantes comienzan a experimentar emociones más complejas y contradictorias, gracias a su participación en distintos contextos de socialización, al tiempo que se observan los primeros indicios de comprensión y control emocional. El desarrollo emocional está

especialmente ligado con los progresos que van teniendo lugar en el ámbito cognitivo y social. El acercamiento a nuevos escenarios sociales facilitará aún más que los niños y las niñas aprendan a expresar, comprender y controlar sus emociones (Hidalgo, Sánchez y Lorence, 2008).

Desde los 6 años los niños aumentan las relaciones entre pares y la socialización, así como también desarrollan la capacidad de lograr la autonomía familiar, las cuales son características esenciales del desarrollo humano (Renom, 2007).

La capacidad de comprender las propias emociones y la de los demás se desarrolla entre los seis y doce años de edad. De igual manera, en este rango de edad los niños desarrollan mejor la comprensión, conceptos más complejos acerca de sí mismos y el control emocional. Es por ello, que pueden identificar qué es lo que les hace sentir alegría o tristeza y la forma como los demás reaccionan ante las expresiones de sus emociones. (González como se citó en Osés Bargas et al., 2013).

El desarrollo socioemocional brinda al infante un sentido de identidad dentro del contexto y como aprender; además beneficia el establecimiento de relaciones con los demás, impulsando la comunicación y ofreciendo ayuda para resolver conflictos, obteniendo confianza en sí mismo y permitiendo el logro de metas (Moore, 1992).

En el documento “*Tiempo de crecer*” del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2015), se define el desarrollo socioemocional como un proceso por medio del cual los niños aprenden a identificar sus cualidades, limitaciones, emociones y sentimientos, así como la capacidad para expresarlos sin afectar a otros y esto favorece su autoconocimiento, autoestima y sus habilidades para relacionarse con los demás. Las características del desarrollo socioemocional de los niños entre 4 y 5 años son las siguientes: en primer lugar, pueden reconocer sus características físicas, como color de ojos, cabello, entre otros, así como también, sus preferencias con respecto a diferentes actividades. Igualmente, puede confiar en sus capacidades y se alegra por sus logros;

puede reconocer y expresar diferentes emociones, como alegría, tristeza, miedo, enojo y sorpresa, además, puede controlar sus impulsos, expresar sentimientos, demostrar cariño, compartir materiales, seguir indicaciones, respetar turnos y reglas del juego, controlar impulsos y considerar las emociones propias y de otros.

Cabe destacar, que en la actualidad el desarrollo socioemocional en la infancia se encuentra influenciado por el uso de las tecnologías. Durante la última década la región de América Latina ha demostrado un gran avance respecto al crecimiento global y acceso a internet, lo cual puede intervenir directamente de forma positiva o negativa la socialización entre pares, la construcción de la realidad y de conocimiento. Todo lo anterior se debe a que existe en una gran facilidad y acceso al internet que en ocasiones puede ser perjudicial si no se monitorea de una forma adecuada (Pavez, 2014).

1.3.3. Educación emocional y educación Socioemocional. Las emociones y su aprendizaje a lo largo de la vida, han sido temas de investigaciones que se han vinculado con cómo trabajarlas en los contextos escolares y principalmente en el aula, debido a que es ahí donde se encuentran inmersas, tanto las emociones de los alumnos, como la de los profesores, es por ello que se debe de identificar como se procesan, expresan, desarrollan y controlan las emociones. Ante ello, se plantea la educación emocional que surge a partir de la relación entre dos conceptos: inteligencia y emoción (Agulló, Filella, Soldevilla y Ribes, 2011).

Los niños desde su nacimiento se desarrollan en un ambiente rodeado de emociones y los primeros vínculos emocionales se establecen en la familia. Por lo tanto, desde los primeros años de vida, el menor aprende a manifestar emociones, a recibir la de los demás y a responder ante ellas tratando de controlarlas y su bienestar y calidad de vida estará vinculado en cómo se desarrolle emocionalmente; la escuela será el segundo lugar en el cual se han de presentar y establecer vínculos emocionales (Heras, Cepa y Lara, 2016).

En cuanto a la educación emocional infantil, López (2011) hace referencia a que es la formación de las capacidades emocionales. Es decir, el desarrollo emocional que tiene un niño para construir conocimientos, habilidades y actitudes que favorezcan a su toma de conciencia emocional, así mismo, que aprenda a expresar y regular sus emociones con la ayuda de un adulto.

Según Bisquerra (2002) la educación emocional es un proceso educativo, continuo y permanente, debido a que debe estar presente durante toda la formación académica y en la vida; además favorece el desarrollo emocional como parte esencial del desarrollo cognitivo. Para ello se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con el objetivo de ofrecer la formación al ser humano para afrontar mejor las situaciones y desafíos que se presentan a lo largo de la vida, procurando el bienestar social y personal.

La educación emocional permite un mejor conocimiento de uno mismo y de los demás, lo cual favorece a una mejor comprensión y control de emociones negativas. De igual manera, la educación emocional ayuda a prevenir enfermedades, adoptar estilos de vida saludables y afrontar mejor las situaciones de estrés, además incrementa la autoestima, la comunicación y confianza (Ortega, 2010).

De acuerdo con Bisquerra (2011) los objetivos generales de la educación emocional son los siguientes:

- Adquirir un mejor conocimiento de las propias emociones
- Identificar las emociones de las otras personas
- Desarrollar la habilidad para regular las propias emociones
- Prevenir los efectos perjudiciales de las emociones negativas
- Desarrollar la habilidad para generar emociones positivas
- Desarrollar la habilidad para generar emociones positivas

- Desarrollar la habilidad de automotivarse
- Adoptar una actitud positiva ante la vida
- Aprender a fluir

Ahora bien, la educación socioemocional es un proceso educativo que promueve el desarrollo de cinco competencias sociales y emocionales interrelacionadas (CASEL, 2017):

- Conocimiento de sí mismo: evaluar las emociones, intereses, valores, fortalezas y confianza en sí mismo.
- Autogestión emocional: expresión y regulación de las emociones para un manejo adecuado del estrés, control de la impulsividad, perseverancia y monitoreo del logro de metas personales y académicas.
- Conciencia social: ser capaz de ponerse en el lugar de los demás, reconocer y apreciar las similitudes y diferencias tanto individuales como colectivas.
- Habilidades de relación: establecer y mantener relaciones positivas y sanas, basadas en la cooperación; prevenir, gestionar y resolver conflictos interpersonales; buscar y ofrecer ayuda cuando sea necesario y trabajo en equipo.
- Toma de decisiones responsables: la capacidad de tomar decisiones constructivas sobre el comportamiento personal y las interacciones sociales, basándose en estándares éticos y normas sociales. Consideración de bienestar de uno mismo y de los demás.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2015) indica que diversas investigaciones han demostrado que la educación socioemocional contribuye a que los estudiantes alcancen sus metas; establezcan relaciones sanas entre ellos, su familia y comunidad; y mejoren su rendimiento académico. Se ha comprobado que esta educación brinda

herramientas que previenen conductas de riesgo y favorece la salud, el éxito profesional y la participación social. Además, propicia que los alumnos fortalezcan su sentido sano de identidad, toma de decisiones; consoliden la congruencia entre sus metas y valores socioculturales.

Por otra parte, en el modelo educativo para la educación básica de México, se plantea que la educación socioemocional es un proceso de aprendizaje por medio del cual los niños y jóvenes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones difíciles, de manera constructiva y ética. Tiene como propósito que los estudiantes desarrollen y pongan en práctica herramientas esenciales para generar un sentido de bienestar consigo mismos y hacia los demás, mediante experiencias, prácticas y rutinas vinculadas a las actividades escolares (SEP, 2017).

Asimismo, en este modelo se proponen cinco dimensiones en el área de educación socioemocional, las cuales surgen a partir de las categorías similares para el trabajo socioemocional, las cuales son las siguientes:

- Autoconocimiento: se refiere al proceso de reflexión acerca del ámbito interpersonal, lo cual implica conocerse y comprender a sí mismo, reconocer en uno mismo fortalezas, limitaciones y potencialidades. Esta dimensión se enfoca en desarrollar cinco habilidades: atención, conciencia de las propias emociones, autoestima, bienestar y aprecio y gratitud.
- Autorregulación: capacidad de regular los propios pensamientos, sentimientos y conductas, para expresar emociones de manera apropiada, equilibrada y consciente. En esta dimensión se abarcan las habilidades de metacognición,

expresión de las emociones, regulación de las emociones, autogeneración de emociones para el bienestar y perseverancia.

- **Autonomía:** sienta las bases del sentido de agencia o autogestión, mismo que se relaciona con la percepción de autoeficacia, con la capacidad de determinación y con la conformación de identidad. Se requiere considerar al estudiante en su relación con otros y con su contexto sociocultural y ambiental, debido a que ser autónomo implica también buscar el bienestar colectivo, ser responsable, respetuoso con uno mismo y los demás. Esta dimensión abarca las habilidades de iniciativa personal identificación de necesidades y búsqueda de soluciones, liderazgo y apertura, autoeficacia y toma de decisiones y compromisos.
- **Empatía:** es la fortaleza para construir relaciones interpersonales sanas y enriquecedoras, debido a que permite reconocer y justificar las emociones, los sentimientos y necesidades de otros. Las habilidades de esta dimensión son la de bienestar y trato digno hacia otras personas, toma de perspectiva en situaciones de desacuerdo o conflicto, reconocimiento de prejuicios asociados a la diversidad, sensibilidad hacia personas y grupos que sufren exclusión o discriminación y por último, cuidado de otros seres vivos y de la naturaleza.
- **Colaboración:** capacidad de una persona para establecer relaciones interpersonales armónicas que lleven a la obtención de metas grupales. Implica la construcción de sentido del “nosotros”, que supera la percepción de las necesidades individuales, para concebirse a sí mismo como parte de una colectividad. Las habilidades que se encuentran en esta dimensión son la de comunicación asertiva, responsabilidad, inclusión, resolución de conflictos e interdependencia.

Las dimensiones anteriores fortalecen las interacciones entre los ámbitos individual, social y ambiental, permitiendo que el alumno aprenda a ser, aprenda a hacer, aprenda a aprender y aprenda a convivir (SEP, 2017).

La educación socioemocional que se plantea en el modelo educativo antes mencionado (SEP, 2017), tiene propósitos generales para todo el sistema de educación básica, pero en el área de preescolar se establecen los siguientes cinco propósitos:

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

En el nivel preescolar, la educación socioemocional se centra en el proceso de construcción de la identidad y en el desarrollo de habilidades emocionales y sociales. Busca que los niños se relacionen sanamente, que expresen sus ideas, emociones y sentimientos, que adquieran confianza en sí mismos, que sean capaces de resolver conflictos y que autorregulen sus maneras de actuar.

Por lo tanto, se considera que para el logro de los procesos anteriormente mencionados, es necesario brindarle a los niños oportunidades como las siguientes (SEP, 2017):

- Identificar características personales y similitudes con otras personas, tanto aspectos físicos como de personalidad.
- Reconocer lo que gradualmente pueden hacer sin ayuda, y saber solicitarla cuando sea necesaria

- Participar en actividades en las que se relacionen con compañeros del grupo y de la escuela. En situaciones de conflicto, identificar sus reacciones, controlar sus impulsos y dialogar para resolverlos.
- Colaborar en diferentes actividades en el aula y en la escuela, para que los niños identifiquen en que pueden ayudar a sus compañeros y cómo participar en actividades escolares.
- Expresar sus opiniones acerca de situaciones sociales y de las relaciones entre sus compañeros en la escuela, hablar de lo que les gusta y no les gusta. lo que les causa temor, lo que aprecian como justo e injusto. Por lo tanto, es necesario establecer normas claras en el aula y la escuela.
- Proponer acuerdos de convivencia y actuar respetándolos; apropiarse poco a poco de las normas de comportamiento individual, de relación y organización en el grupo; escuchar y tomar en cuenta la opinión de los demás.
- Enfrentar retos, saber permanecer en las situaciones que los desafían y tomar decisiones.

Según Durlak, Weissberg, Dimnicki, Taylor y Schellinger (2011)) los programas de educación socioemocional exitosos tienen las siguientes cuatro características:

- Secuenciales. Presentan actividades coordinadas y vinculadas; las rutinas están estructuradas en pasos y aumentan poco a poco su complejidad.
- Activos. Incluyen prácticas pedagógicas de aprendizaje activo que promueven el diálogo y la colaboración, y mediante ellas los alumnos ponen en práctica las habilidades socioemocionales.

- Focalizados. Se establece el tiempo y espacio para el desarrollo de cada habilidad, con la finalidad de que las personas integren y profundicen en cada una. Por ello, se aborda cada habilidad desde diversos contextos y perspectivas, se crean rutinas y horas de práctica cotidiana.
- Explícitos. Tienen objetivos de aprendizaje claro y observables, con formato de evaluación que permiten brindar retroalimentación constructiva sobre el proceso de aprendizaje.

1.3.4. Programas de intervención. Se han realizado diversas intervenciones con la finalidad de promover el desarrollo socioemocional, entre ellas se encuentra un taller piloto que se realizó en Chile con un grupo de 45 alumnos de quinto grado, en el cual se reportan mejores resultados en la autoestima de los niños que se habían identificado como tímidos, así como en niños disruptivos. De igual modo, los profesores y niños hacen referencia a que fue una experiencia significativa en el desarrollo socioemocional (Álamos et al., 2017).

Los programas escolares de desarrollo socios afectivos realizados en Estados Unidos e Inglaterra han confirmado que los ámbitos donde han demostrado un mayor impacto es en la mejora del aprendizaje, el sentido de pertenencia con la escuela, mejora de la disciplina, mejora en la actitud y habilidad para aprender, rendimiento académico, salud mental y habilidades socioemocionales (Mena, Valdés y Espinosa, 2009).

Por otro lado, Durlak et al. (2011) realizaron un meta-análisis de programas socioemocionales aplicados en 213 escuelas e identificaron que los alumnos que participaron en programas de desarrollo socioemocional mostraban mejoras significativas en sus habilidades socioemocionales, actitudes, conducta y rendimiento académico.

En los resultados de la investigación presentada por Álamos et al. (2017), realizada con estudiantes chilenos, se indica que fomentar el bienestar y aprendizaje socioemocional de los estudiantes causa mayores logros académicos, favorece el desarrollo de competencias necesarias para aprovechar la experiencia académica, beneficia la relación positiva entre estudiantes y docentes y el fortalece la autoestima.

Por otra parte, Hernández y Tolino (2012) implementaron el “Proyecto para el desarrollo personal y social del menor” en la Barriada de Villalba que se encuentra en los alrededores de la ciudad de Cartagena (Murcia), en donde los menores presentaban problemas de comportamiento y falta de relaciones sociales. Este proyecto se basó en la etapa evolutiva de los niños, con la finalidad de identificar sus características y necesidades, de igual modo, se estableció que los infantes son agentes activos de su propio desarrollo. Entre los objetivos se encuentra el desarrollo de las habilidades sociales y el establecimiento de vínculos afectivos, tanto con sus iguales como con los adultos; los resultados indicaron que se logró promover las normas de convivencia, crear espacios de relación y comunicación que favorecieron una mejoría significativa.

A nivel nacional se implementó el programa Construye T de la Secretaría de Educación Pública (SEP, 2014) y el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), en el cual se promueve el desarrollo de las habilidades socioemocionales en estudiantes de la Educación Media Superior, con la finalidad de que puedan enfrentar con éxito los retos académicos y personales, favoreciendo su bienestar presente y futuro. Las habilidades que componen este programa están relacionadas con la comprensión y el manejo de las emociones, autoconocimiento, autorregulación, establecimiento de relaciones positivas con otras personas, colaboración, conciencia social y perseverancia.

Por otra parte, en el modelo educativo para la educación básica se consideran las habilidades socioemocionales y la educación socioemocional como ya se ha mencionado anteriormente, con el objetivo de favorecer el desarrollo potencial del ser humano, ya que brinda los recursos que se pueden presentar a lo largo de la vida.

2. Evaluación diagnóstica del problema

El método utilizado para esta investigación fue mixto, lo cual según Creswell (2009), es una metodología en donde el investigador basa su búsqueda sobre la idea de que la recolección de diferentes datos, tanto cualitativos como cuantitativos, proveen una mejor comprensión del fenómeno investigado. El presente proyecto se desarrolló en una institución educativa que se encuentra ubicado en el nor-orienté de la ciudad de Mérida, la cual imparte clases en un horario matutino de 8:00 am a 2:00 pm; y es del sector privado. Por otra parte, los participantes del estudio fueron 25 alumnos de tercero de preescolar.

2.1 Descripción del escenario y participantes

El centro educativo es privado, urbano y el turno es matutino, cuenta con maternal, preescolar, primaria, secundaria y bachillerato. Está ubicada en la zona nor-orienté de la ciudad de Mérida, Yucatán, siendo una zona que en los últimos años ha tenido un crecimiento comercial considerable, ya que en sus alrededores están ubicados grandes centros comerciales, así como importantes hospitales tanto públicos como privados, zonas residenciales, escuelas, parques, etc. El nivel socioeconómico que se manifiesta en la zona en la que se encuentra ubicado el centro educativo es medio-alto y alto.

Los participantes fueron de un grupo de tercero de preescolar conformado por 10 niños y 14 niñas entre 5 y 6 años de edad.

2.2 Instrumentos, técnicas y estrategias utilizadas

Para la administración de los instrumentos se solicitó la autorización de la directora y la psicóloga de la escuela; además, se envió el consentimiento informado a los padres de familia para pedir la autorización de la participación de sus hijos en el estudio. Para conocer las características emocionales de los niños, se utilizó la técnica del dibujo considerando los siguientes criterios: descripción que los participantes hacían del dibujo considerando las

siguientes cuatro categorías: Emociones, Dónde, Con quién y Porqué. De igual modo, los objetos o personas dibujadas.

El Test sociométrico se utilizó como instrumento para estudiar la estructura social del grupo por medio de atracciones y rechazos. Esta técnica consiste en un cuestionario de cuatro preguntas acerca de elección, rechazo, percepción de elección y percepción de rechazo, además, refleja los índices individuales como el de popularidad y antipatía. El primero mide la fama alcanzada por el participante dentro del grupo y el segundo mide el nivel de desagrado recibido por parte de los miembros del grupo. De igual manera, refleja los índices grupales de cohesión, el cual mide cómo los participantes de un grupo se eligen entre sí, también, mide el índice de disociación el cual representa como se dispersan las fuerzas emocionales dentro del grupo, y por último el índice de coherencia que indica la relación existente entre las preferencias recíprocas en el grupo y las preferencias realizadas (Moreno, 1972).

Otro instrumento utilizado fue el Sistema de Evaluación, Valoración y Planeamiento de Programas para Infantes y Preescolares (AEPS), para niños de 3 a 6 años de Bricker y Waddell (2002), cuyo objetivo es medir la evolución de las habilidades funcionales y las necesidades de los niños en seis dominios claves que son los siguientes: Motriz grueso, Motriz fino, Cognoscitivo, Social, Adaptativo y de comunicación social. El dominio social, evalúa la habilidad del infante para relacionarse con otras personas y objetos. Por lo tanto, incluye cuatro grupos de habilidades: (1) Interacción con otros, (2) Participación, (3) Interacción con el ambiente y (4) Conocimiento de sí mismo. De igual manera, es importante mencionar que esta área está conformada por 47 ítems como se observa en la tabla 1.

Tabla 1
Distribución de ítems del dominio social de la escala AEPS

División	Número de ítems	Número de metas	Número de objetivos
Interacción con otros	14	3	11
Participación	13	3	10
Interacción con el ambiente	7	2	5
Conocimiento de sí mismo	13	3	10

El AEPS utiliza un sistema de evaluación basado en criterios de observación, como metodología para asignar un valor cuantitativo. Se considera la siguiente regla para la puntuación del dominio social:

1. Si la ejecución de un niño sobre todo los objetivos de cada área fueron puntuados con 2 (aprueba consistentemente), considerada la calificación más alta; la meta puntúa 2.
2. Si la ejecución del niño sobre los objetivos fue puntuada con cualquier combinación de 0 (no aprueba), 1 (desempeño inconsistente), o 2 la meta puntúa 1.
3. Si la ejecución del niño sobre todos los objetivos fue puntuada con 0, la meta es 0, considerada la puntuación más baja.

Por lo tanto, la calificación más alta esperada en cada área del dominio social es 2, y la más bajas (1 y 0).

2.3 Procedimiento

El procedimiento del estudio se llevó a cabo de acuerdo con el diseño de investigación utilizado, así mismo, es importante destacar que se cumplieron los trámites de solicitud de permisos pertinentes para poder realizar la intervención con el grupo de tercero de preescolar: primero con las autoridades del centro educativo, posteriormente con la profesora del grupo participante. De igual manera, se les envió a los padres de familia un consentimiento informado en el cual se les solicitaba permiso para poder realizar el estudio, así como también

se informó que los datos obtenidos serían confidenciales. A continuación, se presentan en las acciones realizadas en los diferentes momentos del proceso de la intervención escolar.

1. Se realizó la técnica del dibujo, en la cual se les solicito a los alumnos que dibujen en una hoja en blanco, la pregunta que se realizada fue la siguiente: ¿Cómo te sientes en el salón de clases?, dicha técnica se efectuó en tres sesiones fuera del salón de clases y de manera individual con todos los participantes.
2. El Sistema de Valoración y Planeamiento de Programas para Infantes y Preescolares (AEPS) se aplicó por medio de observaciones de las clases, tres veces a la semana, dos horas al día y durante 3 semanas.
3. Se efectuó la sociometría aplicando un cuestionario que incluía las siguientes preguntas: ¿Con quién prefieres jugar?, ¿Con quién no prefieres jugar?, ¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases?, ¿Junto a quien no prefieres sentarte en el salón de clases?, las preguntas anteriores se realizaron de manera individual y fuera del salón, en un periodo de dos horas por sesión, abarcando un total de tres sesiones.
4. Se analizaron los datos cualitativos y cuantitativos, considerando las técnicas correspondientes a cada uno. En este sentido, los datos cuantitativos se analizaron con estadística descriptiva y análisis de contenido de corte cualitativo para los dibujos. De igual modo, se consideró que en el grupo se presentaban casos especiales de tres estudiantes que tenían diagnóstico de Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad y entre esos tres casos también se destaca uno con dificultades del lenguaje expresivo. Por lo tanto, se realizó un análisis y una comparación de los datos sociométricos incluyendo a los tres alumnos con casos especiales y otro que no los incluía, con la finalidad de identificar si existen diferencias significativas entre las interacciones con los miembros del grupo.

5. Se diseñó y planificó el programa de intervención con base en los resultados obtenidos en el diagnóstico grupal. En términos generales, la intervención se planeó con un total de 21 horas para la estimulación de habilidades socioemocionales, con un total de 27 actividades que se trabajaron de manera transversal, distribuidas en 21 sesiones.
6. Se realizó el análisis de datos cualitativos y cuantitativos después del programa de intervención, además, se consideró otra vez el análisis sociométrico con casos especiales y sin casos especiales previamente mencionado, con el propósito de identificar si existieron cambios significativos en las interacciones grupales.

2.4 Informe de resultados de la evaluación diagnóstica

En el instrumento AEPS se indica que el puntaje máximo que se puede obtener es de 94, sin embargo, ninguno de los participantes logró ese puntaje. En la figura 1, se pueden observar los resultados generales de este instrumento, los cuales indican que el puntaje menor obtenido es de 10 y el más alto es 80. Por lo tanto, se puede concluir que existe variedad en los datos del grupo, además que demanda atención en general del área social.

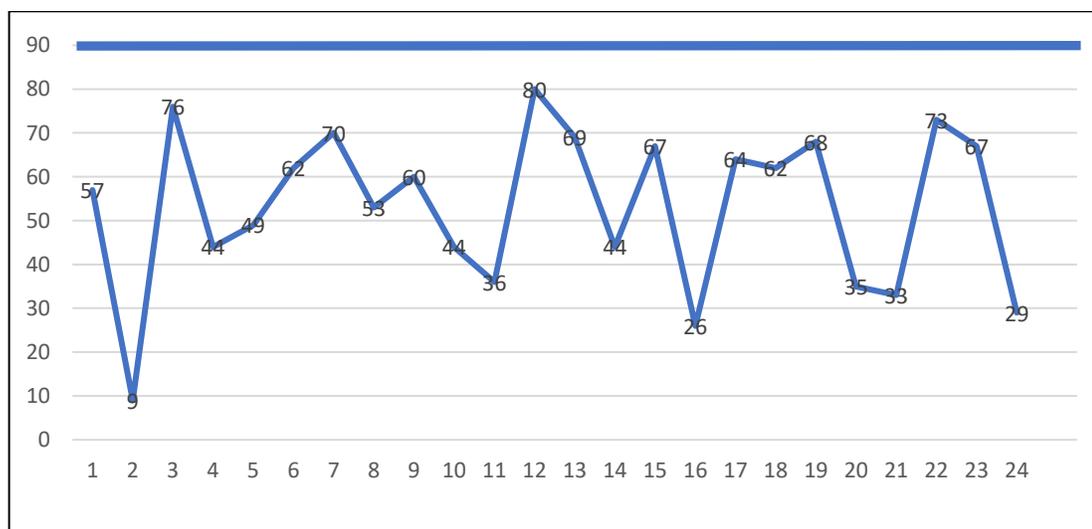


Figura 1. Resultado del diagnóstico dominio social en donde la línea horizontal de arriba representa el puntaje máximo de la prueba (94 puntos), los del eje horizontal representan a los participantes y los números del eje vertical representan los puntajes que los participantes obtuvieron.

En la figura 2 se puede observar cada área del AEPS, es decir el porcentaje de los alumnos que pudieron lograr los objetivos establecidos en el instrumento. En las cuatro áreas del instrumento la puntuación dominante fue de 1, sin embargo, se observa que en el área de Interacción con otros y Conocimiento de sí mismo se obtuvo un mayor porcentaje de alumnos con puntuación de 1 (88%). Estos resultados revelan que los alumnos aún no alcanzan por sí mismos las metas.

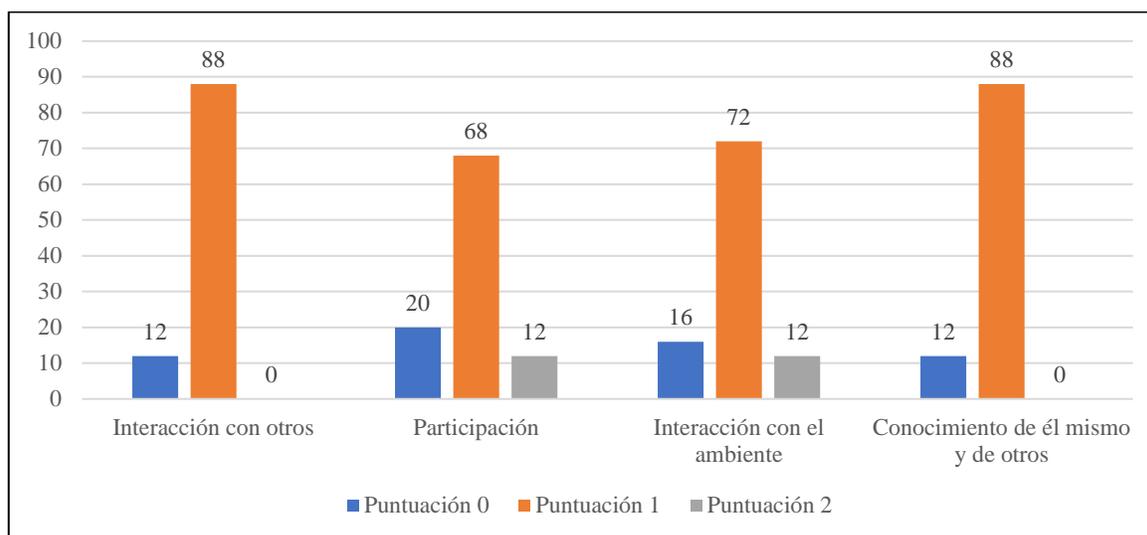


Figura 2. Resultado diagnóstico de las áreas del dominio social, los números en el eje vertical indican los porcentajes de las puntuaciones obtenidas en la prueba, la barra de color azul revela el porcentaje de alumnos con puntuación de 0 (no lo realiza), la barra de color naranja representa el porcentaje de alumnos con puntuación de 1 (lo realiza con ayuda) y la barra de color gris indica el porcentaje de alumnos que obtuvo la puntuación de 2 (lo realiza).

A continuación, en la tabla 2 se presentan los resultados del pretest por cada área del AEPS. En este sentido, de acuerdo con los resultados, puede observarse que el área de interacción con otros se obtuvieron un puntaje bajo, seguido de las áreas de conocimiento de sí mismo e interacción con el ambiente.

Tabla 2.

Resultados de la evaluación diagnóstica por cada área del AEPS

Áreas	Puntaje Max.	Media	D.E.
Interacción con otros	2	1.04	.26
Participación	2	1.29	.50
Interacción con el ambiente	2	1.16	.50
Conocimiento de sí mismo y de otros	2	1.09	.20

Los resultados de la técnica del dibujo se realizaron de manera cualitativa y se establecieron cuatro categorías para clasificar la información obtenida, las cuales son las siguientes: Emociones, Dónde, Con quién y Porqué. En la tabla 3, se puede observar que en la primera categoría la mayoría de los alumnos hace referencia a sentirse bien, pero no logra emitir el nombre de una emoción; asimismo, solo dos participantes hacen referencia a la emoción de felicidad. El análisis de los datos reflejó, que solo se identifican dos emociones (triste y feliz), además los alumnos sitúan sus emociones en un contexto concreto (salón y descanso), en relación con personas y animales, sin embargo, se observa que la emoción de tristeza hace referencia al contexto del salón de clases y solo en esa emoción se refleja una respuesta concreta en la categoría de Porqué haciendo referencia a que no tienen amigos. En algunos otros casos, no se obtuvo respuesta a la pregunta establecida.

Tabla 3

Categorización de la información obtenida en la técnica del dibujo

Emociones	Dónde	Con quién	Porqué
Me siento bien	En el descanso En el salón	Con mis amigas y amigos	
Me siento feliz	En el salón En el descanso	Estoy con mis tres amigos y la maestra. Con mi amiga. Con mi hermano Con los pájaros	
Me siento mal	En el salón En la escuela		Porque no me gusta la escuela
Me siento triste	En el salón		Porque no tengo amigos

Los resultados del análisis sociométrico de la primera pregunta ¿Con quién prefieres jugar?, los participantes 1, 5 y 8 se caracterizaron como líderes, debido a que obtuvieron el mayor número de elecciones; los participantes 16 y 21 fueron los rechazados, es importante mencionar que el participante 16 fue el que obtuvo mayor elecciones negativas (16 rechazos), también se destaca que el participante número 17 se encuentra en la categoría de olvidado, debido a que no recibió ninguna mención (tabla 4).

Tabla 4
Participantes que fueron elegidos, rechazados y olvidados en el pretest respecto a la pregunta

Participante	¿Con quién prefieres jugar en el salón de clases?		
	Elecciones	Rechazos	Clasificación
1. Ma	8	0	Líder
2. Mat	1	8	
3. Pat	5	2	
4. Al	1	1	
5. Le	6	0	Líder
6. Ab	3	0	
7. Re	5	0	
8. Ya	6	0	Líder
9. Lu	5	1	
10. Da	2	6	
11. Bri	0	3	
12. Jo	2	1	
13. Mi	3	0	
14. Ae	3	1	
15. Do	0	2	
16. Ik	1	16	Rechazado
17. Va	0	0	Olvidado
18. Abri	0	2	
19. Fe	5	1	
20. Se	4	1	
21. Ja	2	10	Rechazado
22. An	2	0	
23. Ke	2	0	
24. Da	1	0	

Respecto al índice de Cohesión grupal fue de .03, el cual indica poca unión de los alumnos que pertenecen al grupo, el índice de Disociación fue de .01, también fue bajo en el grupo; finalmente, el índice de Coherencia que fue de .28, y éste indica un bajo grado de

correspondencia recíproca de elecciones positivas en comparación con el total de emisiones en el grupo.

Los índices individuales se presentan en la figura 3, en la cual se puede observar que el participante 1 obtuvo mayor índice de popularidad y el participante 16 obtuvo un índice bajo de antipatía.

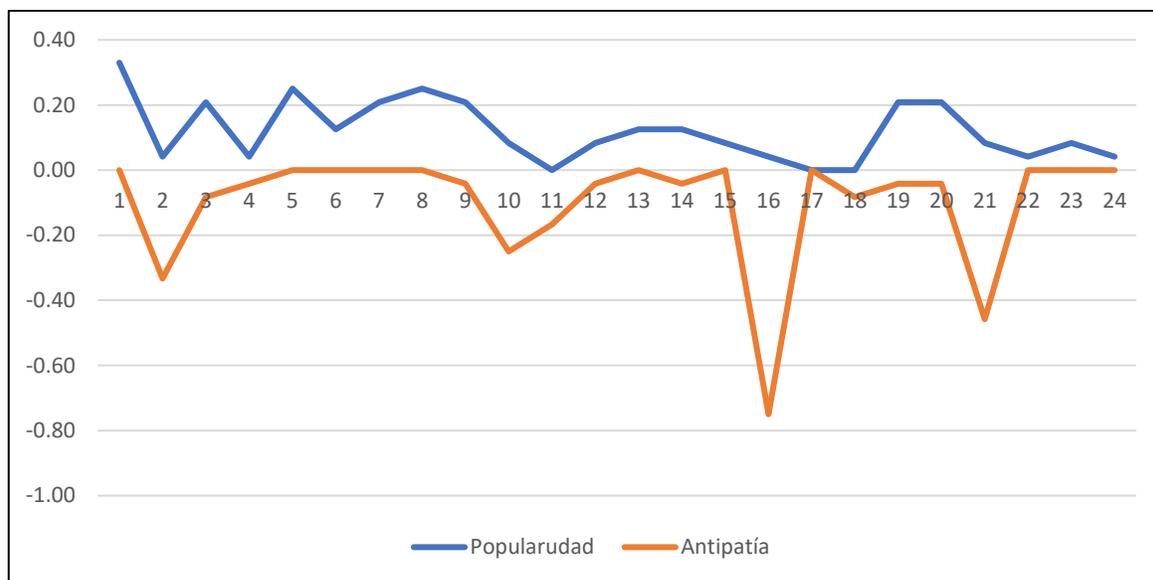


Figura 3. Resultados individuales de los índices de popularidad y antipatía. El eje vertical indica el puntaje obtenido por los participantes y el eje horizontal representa a los participantes, además, la línea azul indica la popularidad y la línea naranja revela la antipatía de los participantes.

Por otra parte, en la figura 4 se presenta el sociograma, cuyos resultados destacan que existen tres sujetos identificados como líderes debido a que obtuvieron un mayor número de elecciones positivas de ocho y seis. Por otra parte, se identificaron tres personas del sexo femenino que no recibieron elecciones positivas, así mismo, se identificaron dos individuos en la categoría de rechazados, los cuales obtuvieron elecciones negativas con puntuaciones de 11 y 18.

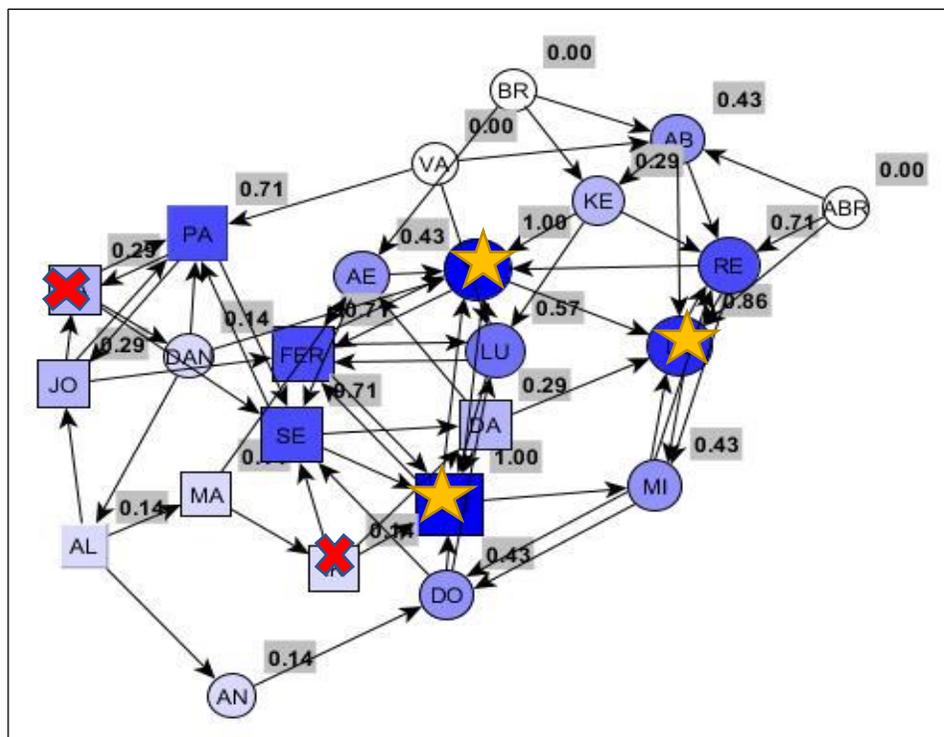


Figura 4. Sociograma de las interacciones que se encontraron dentro del grupo de los participantes. Los cuadrados representan a los varones y los círculos a las mujeres, se señala con color más fuerte y con una estrella de color amarillo a los 3 líderes que destacaron en el grupo, además, con una tacha se hace referencia a las 3 personas rechazadas en el grupo. Asimismo, los colores más fuertes representan a los participantes con más elecciones y los de color blanco hacen referencia a las personas que no obtuvieron elecciones positivas, las cuales son tres mujeres.

Los resultados obtenidos con respecto a la pregunta dos: ¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases?, indican que los participantes 1, 9, 13 y 19 fueron seleccionados como líderes dado que obtuvieron el mayor número de elecciones positivas, sin embargo, los participantes 16 y 21 fueron los rechazados y de nuevo se destaca el participante 16 con el mayor número de rechazos (18 rechazos). Para finalizar, no se encontró ningún participante en la categoría de olvidado (tabla 5).

Tabla 5
Participantes que fueron elegidos, rechazados y olvidados en el pretest respecto a la pregunta

Participante	<i>¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases?</i>		
	Elecciones	Rechazos	Clasificación
1. Ma	6	0	Líder
2. Mat	1	7	
3. Pat	2	4	
4. Al	4	0	
5. Le	4	0	
6. Ab	3	0	
7. Re	4	0	
8. Ya	3	0	
9. Lu	6	0	Líder
10. Da	5	1	
11. Bri	0	7	
12. Jo	3	1	
13. Mi	6	0	Líder
14. Ae	2	1	
15. Do	1	0	
16. Ik	0	18	Rechazado
17. Va	1	0	
18. Abri	1	2	
19. Fe	7	2	Líder
20. Se	5	2	
21. Ja	2	12	Rechazado
22. An	3	1	
23. Ke	3	2	
24. Da	0	1	

Los índices grupales, indican que la cohesión del grupo es baja (.03), el índice de disociación fue de .025, el cual también es bajo y para finalizar el índice de coherencia fue de 0.26, el cual igual indica una baja relación entre las elecciones recíprocas en el grupo y las elecciones efectuadas.

Respecto a los índices individuales de popularidad y antipatía se pueden observar en la figura 5, en la cual se indica que el participante 19 obtuvo el mayor índice de popularidad y el participante 16 obtuvo el menor índice de antipatía.

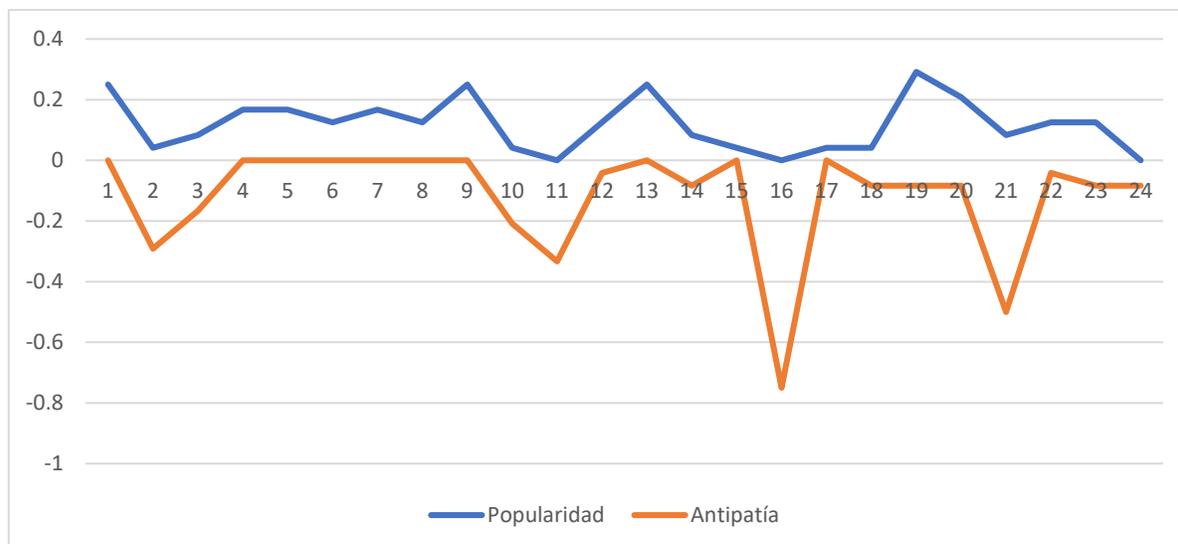


Figura 5. Resultados individuales de los índices de popularidad y antipatía. El eje vertical indica el puntaje obtenido por los participantes y el eje horizontal representa a los participantes, asimismo, la línea azul indica la popularidad y la línea naranja revela la antipatía de los participantes.

A continuación, se presenta el sociograma (figura 6), en donde se destaca que existen cuatro sujetos identificados como líderes, debido a que recibieron entre seis y siete elecciones positivas. Por otra parte, se identificaron dos personas en la categoría de rechazados, las cuales recibieron elecciones negativas de 12 y 18. Por último, es importante mencionar que ningún participante se encuentra en la categoría de olvidado.

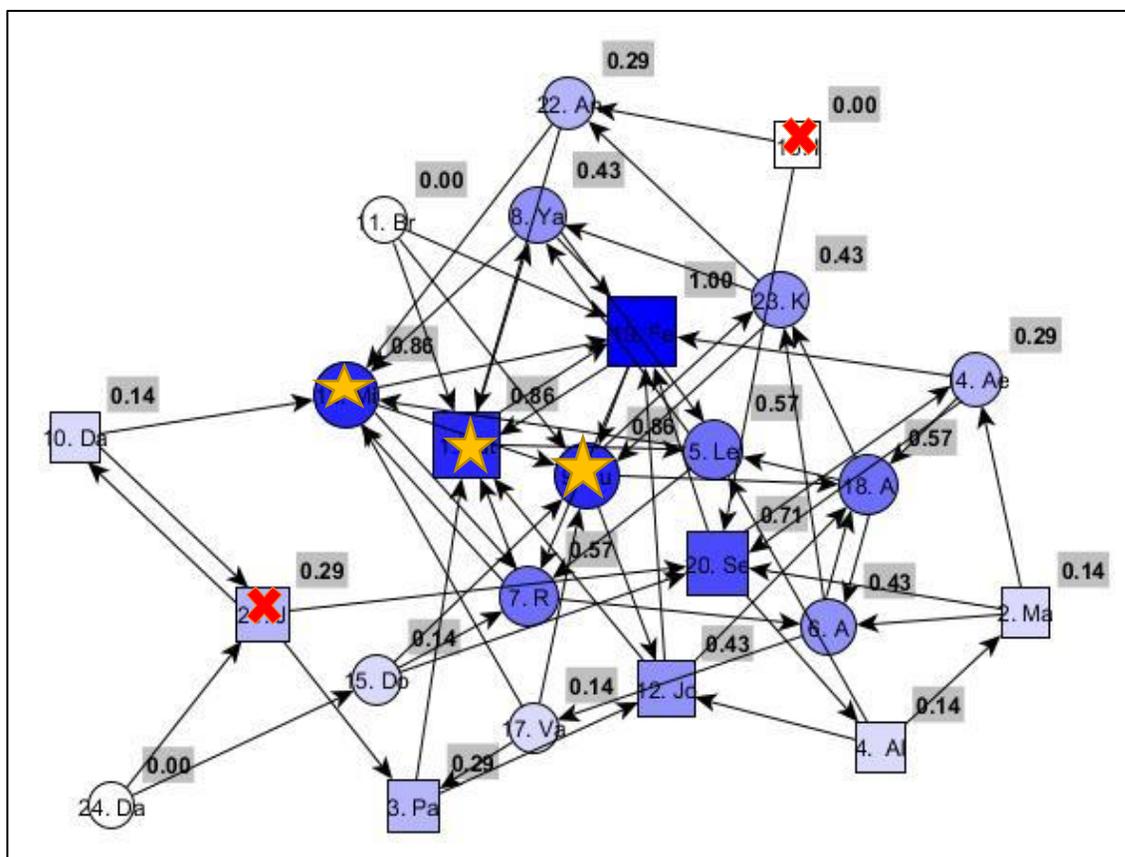


Figura 6. Sociograma de las interacciones que se encontraron dentro del grupo de los participantes. Los cuadrados representan a los varones y los círculos a las mujeres, se señala con color más fuerte y con una estrella a los líderes, además, con una tacha se indican las dos personas rechazadas. Asimismo, el color blanco en la figura hace referencia a aquellos participantes que obtuvieron ninguna o una elección positiva y las flechas representan las elecciones realizadas por los alumnos.

Finalmente, se reporta que en el grupo se encontraron dos niños con TDAH y otro con TDAH y dificultad del lenguaje expresivo, es por ello, que se considera importante realizar una comparación de cómo influyen estos tres casos especiales en las interacciones en el grupo. A continuación, se presenta el análisis sociométrico grupal con y sin casos especiales, como se explicó anteriormente en el apartado de procedimiento. En la figura 7 se presentan los sociogramas los cuales indican que existen diferencias en las interacciones grupales, las cuales cambian con respecto a la distribución de elecciones positivas y negativas.

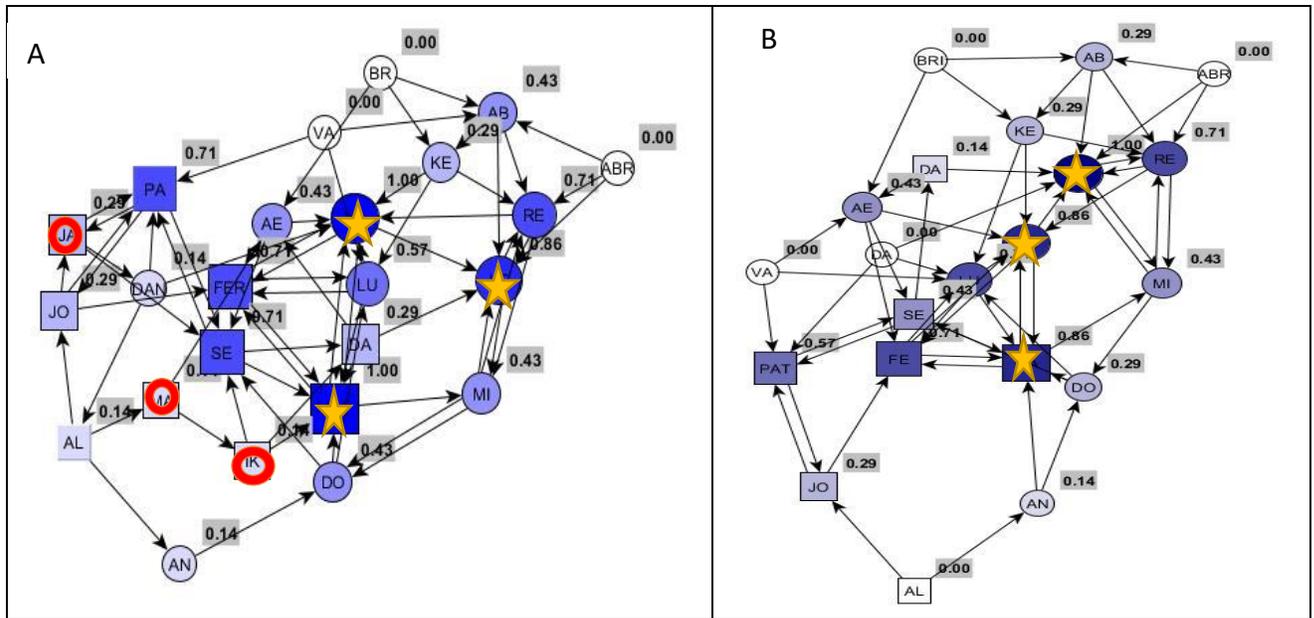


Figura 7. Comparación de Sociogramas grupales de los participantes, en el lado A se representan las interacciones grupales con casos especiales y en el apartado B se representan las interacciones sin los casos especiales. Los cuadrados representan a los varones y los círculos a las mujeres, se señala con color más fuerte y con una estrella a los líderes, además, con un círculo rojo los casos especiales. Asimismo, el color blanco en la figura hace referencia a aquellos participantes que no obtuvieron elecciones positivas y las flechas representan las elecciones realizadas por los alumnos.

Por otro lado, también se presenta una tabla de comparación donde se indican los índices sociométricos grupales con y sin casos especiales. En la tabla 6, se observa que solo el índice de coherencia es menor cuando se consideran los casos especiales.

Tabla 6
Comparación de los índices grupales con y sin casos especiales respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar?

Índice	Grupal	Sin casos especiales
Índice de cohesión	.03	.03
Índice de disociación	.01	.01
Índice de coherencia	.28	.03

A continuación, en la figura 8 se presentan los sociogramas con y sin casos especiales con respecto a la pregunta ¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases?, en los cuales se observa una clara distribución en el lado B, el cual representa la interacción de los alumnos sin los casos especiales.

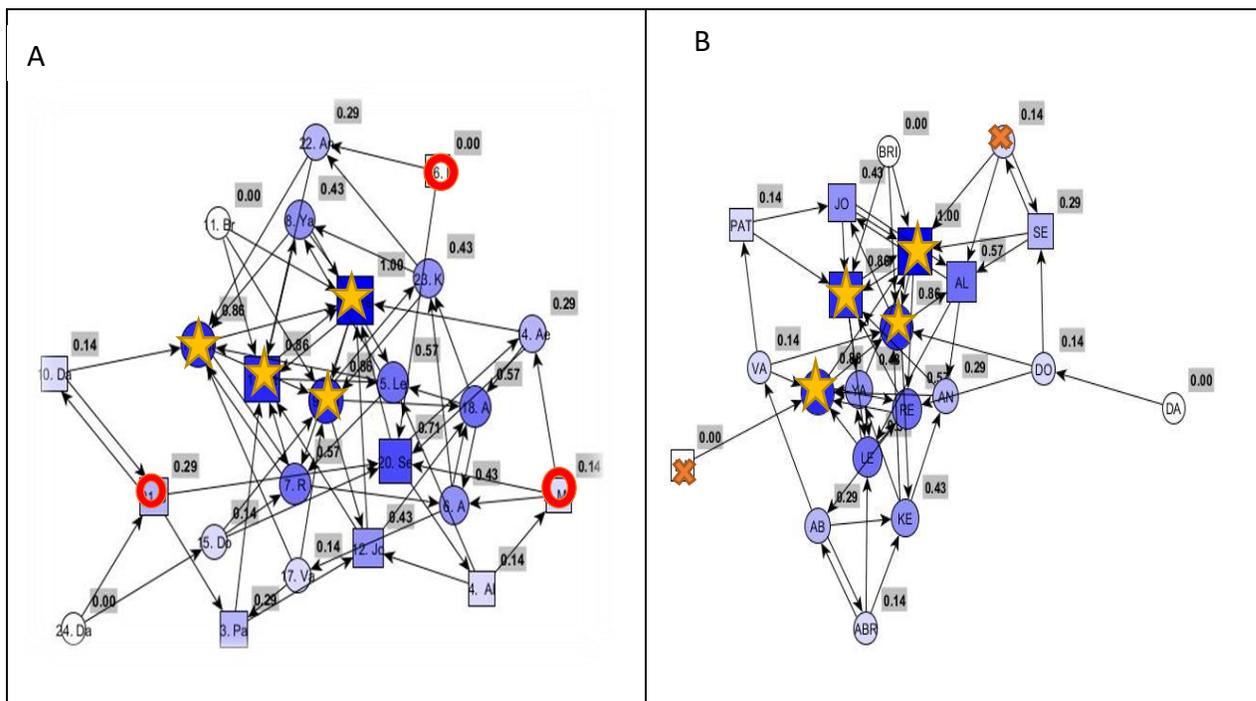


Figura 8. Comparación de sociogramas grupales de los participantes, en el lado A se representan las interacciones grupales con casos especiales y en el lado B se representan las interacciones sin los casos especiales. Los cuadrados representan a los varones y los círculos a las mujeres, se señala con color más fuerte y con una estrella a los líderes, además, con un círculo se identifican los casos especiales y con una tacha se indican las nuevas personas rechazadas que aparecen al quitar los casos especiales en el grupo. Asimismo, el color blanco en la figura hace referencia a aquellos participantes que no obtuvieron una o ninguna elección positiva y las flechas representan las elecciones realizadas por los alumnos.

En la tabla 7 se presentan la comparación de índices grupales con y sin casos especiales, en los cuales se observa que sólo el índice de disociación es mayor cuando se consideran los casos especiales.

Tabla 7

Comparación de los índices socio métricos grupales con y sin casos especiales, respecto a la pregunta ¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases?

Índice	Grupal	Sin casos especiales
Índice de cohesión	.03	.03
Índice de disociación	.02	.01
Índice de coherencia	.26	.26

3. Programa de intervención

3.1 Introducción

Se consideraron características del enfoque pedagógico del nuevo modelo educativo de la Secretaría de Educación Pública, en el cual se establece que para favorecer la educación socioemocional en preescolar se espera que los niños tengan las siguientes oportunidades: en primer lugar, que los niños puedan identificar características personales y similitudes con otras personas, tanto físicas como de personalidad. Seguidamente, participar en actividades en las que se relacione con compañeros del grupo y de la escuela, para que expresen sus ideas, así como también, identificar sus reacciones, controlar sus impulsos y dialogar para resolverlos. Colaborar en diferentes actividades en el aula y la escuela, también, expresar sus opiniones acerca de situaciones sociales y de las relaciones entre sus compañeros en la escuela; hablar de lo que les gusta y disgusta, lo que les causa temor, lo que consideran justo o injusto. Para finalizar, se debe proponer acuerdos de convivencia y tener la posibilidad de enfrentar retos y saber tomar decisiones. Por otra parte, se consideró que la intervención docente sea sensible y respetuosa con los niños, evitando prejuicios, creencias, además, brindando seguridad y condiciones para que los alumnos expresen las percepciones acerca de sí mismo y del sentido del trabajo escolar, creando condiciones para adquirir valores y desarrollar actitudes que podrán en práctica en toda actividad de aprendizaje (SEP, 2017).

3.2 Objetivos

1. Explorar el conocimiento emocional de los alumnos de tercero de preescolar, por medio de la técnica del dibujo que describa sus emociones en el aula (CUALI)
2. Identificar las habilidades sociales por medio del sistema de evaluación, valoración y planeamiento de programas para infantes y preescolares (AEPS), para niños de 3 a 6 años (CUANTI).

3. Diagnosticar la interacción entre los miembros del grupo por medio de la sociometría
4. Diseñar e implementar el programa de intervención con base en los resultados del diagnóstico de las habilidades sociales y emocionales.
5. Estimular las habilidades socioemocionales en los niños de tercero de preescolar, a través de un programa de intervención.
6. Evaluar la intervención para la estimulación de las habilidades socioemocionales de los alumnos del tercero de preescolar.

3.3 Programa de intervención

A partir de los resultados del diagnóstico inicial se diseñó el programa de intervención, cuyo objetivo es estimular las habilidades socioemocionales que se consideran en las cinco dimensiones del área de Educación Socioemocional (Autoconocimiento, Autorregulación, Autonomía, Empatía y Colaboración) del nuevo modelo educativo. Dichas habilidades son las siguientes: Atención, conciencia de las propias emociones, expresión de las emociones, regulación de las emociones, bienestar y trato digno hacia otras personas y resolución de conflictos (SEP, 2017).

Para establecer la distribución del tiempo a intervenir y satisfacer lo referente a las áreas que se abarcan en el APES, se consideró la puntuación máxima para cada reactivo, la cual es 2. Posteriormente, se determinó el porcentaje faltante de la media de cada área y se realizó la sumatoria de las cuatro áreas ($\Sigma = 3.27$), resultado que corresponde al 100% de las habilidades a desarrollar durante la intervención (total de 22 horas prácticas). Por último, a través de una regla de tres, se determinaron los porcentajes que cada área requiere para ser abordado (tabla 8).

Tabla 8
Distribución del programa de intervención

Áreas	Puntaje Max.	M	Puntaje faltante	Faltante en %	Faltante en hr.
Interacción con otros	2	1.04	.96	29%	6
Participación	2	1.45	.55	17%	4
Interacción con el ambiente	2	1.16	.84	26%	6
Conocimiento de sí mismo	2	1.08	.92	28%	6
Total			3.27	100	22

Los criterios para el diseño del programa de intervención se basaron en las áreas del AEPS y las 7 habilidades socioemocionales que se destacan en las 5 dimensiones de la Educación Socioemocional del nuevo modelo educativo previamente mencionado. Esas habilidades fueron seleccionadas debido a que son aquellas que se relacionan con el instrumento de medición que se utilizó para este trabajo (AEPS). A continuación, se presenta en la tabla 9 la distribución la distribución de áreas, metas, actividades y objetivos que conformaron el programa de intervención. Es importante destacar que la mayoría de las actividades se trabajaron por medio del juego y de manera transversal, por lo tanto las actividades se representan en la tabla con una letra del abecedario, la cual se puede repetir en otra área del instrumento. Por último, al final de la tabla se observa un apartado denominado banco de actividades, en el cual se encuentran las 26 actividades realizadas, cada una con su nombre.

Tabla 9

Distribución de áreas, metas y actividades del programa de intervención

Área	Metas	Actividades	Objetivos
Interacción con otros	1. Interactúa con otros	a), b), c), d), e), f), g), h), i), j)	1.1 Responde a las necesidades y sufrimientos de sus compañeros 1.2 Establece y mantiene proximidad con sus compañeros 1.3 Espera y alterna turnos con otros 1.4 Inicia saludos a los familiares de los compañeros 1.5 Responde a las iniciaciones afectivas de los compañeros.
	2. Inicia actividades cooperativas		2.1 Se une a otros en actividades cooperativas 2.2 Mantiene la participación cooperativa con otros 2.3 Comparte o intercambia objetos
	3. Resuelve conflictos seleccionando estrategias efectivas		3.1 Negocia para resolver conflictos 3.2 Usa estrategias simples para resolver conflictos 3.3 Reclama y defiende sus propiedades
Participación	1. Inicia y completa actividades apropiadas a su edad.	(k, l, m, n, ñ, o)	1.1 Responde a la petición de terminar una actividad 1.2 Responde a la petición de iniciar una actividad
	2. Observa, escucha y participa en actividades de grupos pequeños.		2.1 Interactúa apropiadamente con materiales durante las actividades en grupos pequeños 2.2 Responde apropiadamente a direcciones durante actividades 2.3 Mira objetos, personas o eventos apropiadamente durante actividades de grupos pequeños 2.4 Permanece con el grupo, durante actividades de grupos pequeños

	3. Observa, escucha y participa durante actividades de grupos grandes.		3.1 Interactúa apropiadamente con materiales, durante actividades de grupos grandes 3.2 Responde apropiadamente a direcciones, durante actividades de grupos grandes 3.3 Mira objetos, personas o eventos apropiadamente, durante actividades de grupos grandes 3.4 Permanece con el grupo, durante actividades de grupos grandes
Interacción con el ambiente	1. Satisface necesidades físicas cuando se siente enfermo, herido o cansado. 2. Seguir reglas de contextos específicos fuera de casa y en el salón de clase	(p, q)	1.1 Satisface necesidades físicas cuando se siente herido, enfermo o cansado 1.2 Satisface necesidades físicas observables 1.3 Satisface necesidades físicas cuando se siente hambriento o sediento 2.1 Busca permiso de los adultos 2.2 Sigue reglas establecidas en casa y en el salón de clases
Conocimiento del mismo y de otros	1. Comunica las cosas que le gustan y disgustan. 2. Correctamente identifica afectos y emociones propias y de los demás 3. Relaciona identificando información acerca de sí mismo y de otros	(r, s, t, u, v, w, x, y)	1.1 Inicia actividades preferidas 1.2 Selecciona actividades y objetos 1.3 Identifica cómo los propios comportamientos, pensamientos y sentimientos se relacionan con consecuencias para otros. 2.1 Correctamente identifica afectos y emociones propias 2.2 Correctamente idéntica afectos y emociones de otros 3.1 Dice su dirección 3.2 Dice su número telefónico 3.3 Conoce la fecha de su cumpleaños 3.4 Dice su nombre completo y edad 3.5 Conoce el género de sí mismo y de otros

Banco de actividades

a) El mejor regalo, b) Pequeñas caricias c) Masaje de la lluvia, d) T-Rex bailarín , e) Globos al aire, f) el circulo de los abrazos, g) dibujo colaborativo, h) el lago encantado, i) Anquilosaurio, j) Rompecabezas en equipo , k) El túnel, l) Estatuas y hadas, m) lo que haga primero, n) gotas de lluvia, ñ) parejas de baile, o) peces y pescadores, p) tiburones, q) corazones gemelos, r) expresando lo que me gusta y disgusta, s) caja de los mensajes secretos, t) libro de la alegría, tristeza, miedo, enojo, u) controlando al monstruo de la ira, v) caja de los tesoros, w) caras y gestos de las emociones, x) papa caliente de las emociones, y) asamblea de las emociones

4. Resultados de la intervención

Los resultados obtenidos después de la intervención y en el instrumento del AEPS reflejan que todos los participantes aumentaron sus puntuaciones de forma general. A continuación, se presenta la figura 7 en donde se puede observar que el mayor puntaje que se puede obtener en la prueba es 94, pero ningún participante lo logró y solo seis alumnos obtuvieron 91 puntos. Asimismo, el puntaje más bajo que se obtuvo fue de 75 puntos.

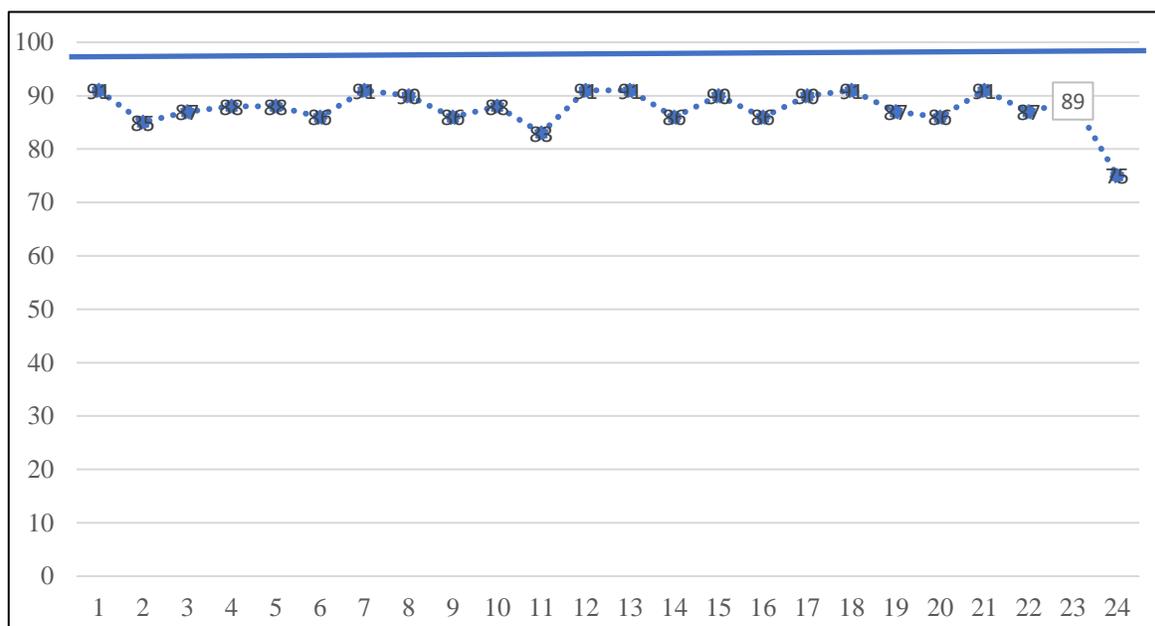


Figura 9. Puntajes obtenidos de la prueba AEPS después de la intervención, en donde la línea horizontal de arriba representa el puntaje máximo de la prueba (94 puntos), los del eje horizontal representan a los participantes y los números del eje vertical representan los puntajes que los participantes obtuvieron.

En la siguiente figura se puede observar cada área, es decir el porcentaje de los alumnos que pudieron lograr los objetivos establecidos en el instrumento. En el área de participación, la puntuación dominante es la de 2 con un 99%; en Participación, Interacción con el ambiente y Conocimiento de sí mismo y de otros, la puntuación más popular también fue la de 2, pero no rebasó el 99% de los participantes. Estos resultados revelan que los alumnos han consolidado el dominio social, dado que ya alcanzan por sí mismos las metas.

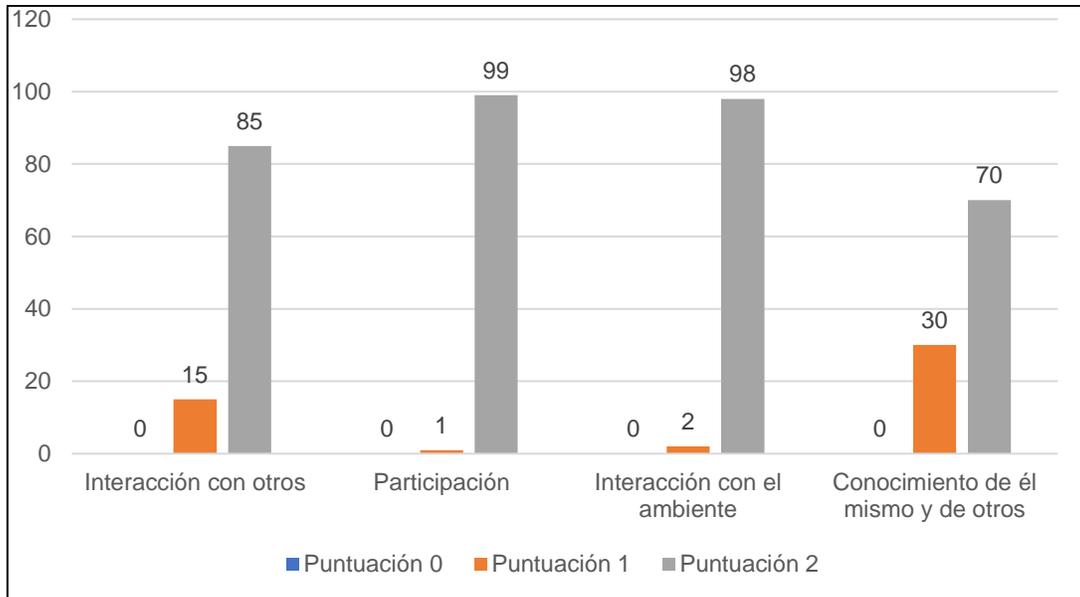


Figura 10. Puntuaciones obtenidas en el área social después de la intervención, los números que se encuentran en el eje vertical indican los porcentajes de las puntuaciones obtenidos en la prueba, asimismo, la barra de color naranja representa el porcentaje de alumnos que obtuvieron la puntuación de 1 (lo realiza con ayuda) y la barra de color gris indica el porcentaje de alumnos que obtuvo la puntuación de 2 (lo realiza).

A continuación, en la tabla 10 se presentan los resultados del postest por cada área del AEPS. En este sentido, de acuerdo con los resultados, se puede observar que las cuatro áreas casi alcanzan el puntaje máximo de la prueba (2).

Tabla 10.

Resultados de la evaluación postest por cada área del AEPS

Áreas	Puntaje Max.	Media	D.E.
Interacción con otros	2	1.80	.19
Participación	2	1.97	.09
Interacción con el ambiente	2	1.97	.10
Conocimiento de sí mismo y de otros	2	1.92	.11

Los resultados de la técnica del dibujo reflejan de forma general que todos los participantes ya identifican emociones, entre las cuales se destaca la emoción de la alegría mencionada por la mayoría de los alumnos. De igual modo se destacan más respuestas concretas en la categoría del Porqué (tabla 11).

Tabla 11

Categorización de la información obtenida en la técnica del dibujo después del programa de intervención

Emociones	Dónde	Con quién	Porqué
Me siento feliz	En el salón	Con mis compañeros	Porque me gusta venir a la escuela Porque la maestra juega conmigo Porque hacemos actividades
Me siento alegre	En el salón	Con mis amigos	Porque estoy con mis amigos Porque nada me preocupa Porque soy amiga de mis compañeros Porque estoy con mis amigas Porque aprendo Porque me gustan las clases Porque aprendo más cosas y hace más fuerte mi inteligencia Porque me gusta estar con mis amigos Porque me encanta trabajar y me encanta escribir y jugar Porque aprendo cosas Porque tengo amigos y juego Porque aprendo con la maestra Porque me gusta la escuela Porque me gusta ir a clases
Me siento sorprendido Estoy triste			Porque extraño a mi hermano que se va con mi papá Porque no me gusta estar en el salón Porque no me gustan las clases
Me siento enojado			Porque compartí mi cumpleaños
Me siento sorprendido Siento miedo	En la escuela		Porque no quiero ir a la escuela, quiero estar con mis papas

A continuación, se pueden observar los resultados del análisis sociométrico. En la tabla 12, se indican los resultados referentes a la primera pregunta ¿Con quién prefieres jugar?, en la cual los participantes 1, 3, 8 y 19 se caracterizaron como líderes, debido a que obtuvieron el mayor número de elecciones; los participantes 16 y 21 continúan siendo los rechazados, sin embargo, disminuyeron el número de elecciones negativas recibidas a comparación del pretest.

Tabla 12

Participantes elegidos, rechazados y olvidados en el postest respecto a la pregunta

Participante	<i>¿Con quién prefieres jugar en el salón de clases?</i>		Clasificación
	Elecciones	Rechazos	
1. Ma	5	2	Líder
2. Mat	2	7	
3. Pat	6	0	Líder
4. Al	3	3	
5. Le	3	1	
6. Ab	4	0	
7. Re	3	0	
8. Ya	5	0	Líder
9. Lu	4	2	
10. Da	1	4	
11. Bri	1	1	
12. Jo	4	1	
13. Mi	1	0	
14. Ae	0	7	
15. Do	1	2	
16. Ik	1	14	Rechazado
17. Va	4	2	
18. Abri	2	1	
19. Fe	5	1	Líder
20. Se	4	4	
21. Ja	4	9	Rechazado
22. An	1	0	
23. Ke	2	0	
24. Da	2	0	

Respecto a los índices grupales, se destaca que el índice de cohesión del grupo fue de .34, el cual aumentó a comparación del pretest donde se obtuvo .28; el índice de disociación fue de .014, y representa el grado de enfrentamiento del grupo; finalmente, se observa el índice de coherencia que fue de .28, y éste indica el grado de correspondencia recíproca de elecciones positivas en comparación con el total de emisiones en el grupo.

Los puntajes individuales obtenidos respecto al índice de popularidad y antipatía se reflejan en la figura 9, en la cual se puede ver que el participante 3 obtuvo el mayor índice de popularidad en el grupo, debido a que obtuvo un mayor puntaje positivo, mientras que el participante 16 obtuvo el mayor índice de antipatía., es decir consiguió más rechazos en el grupo.

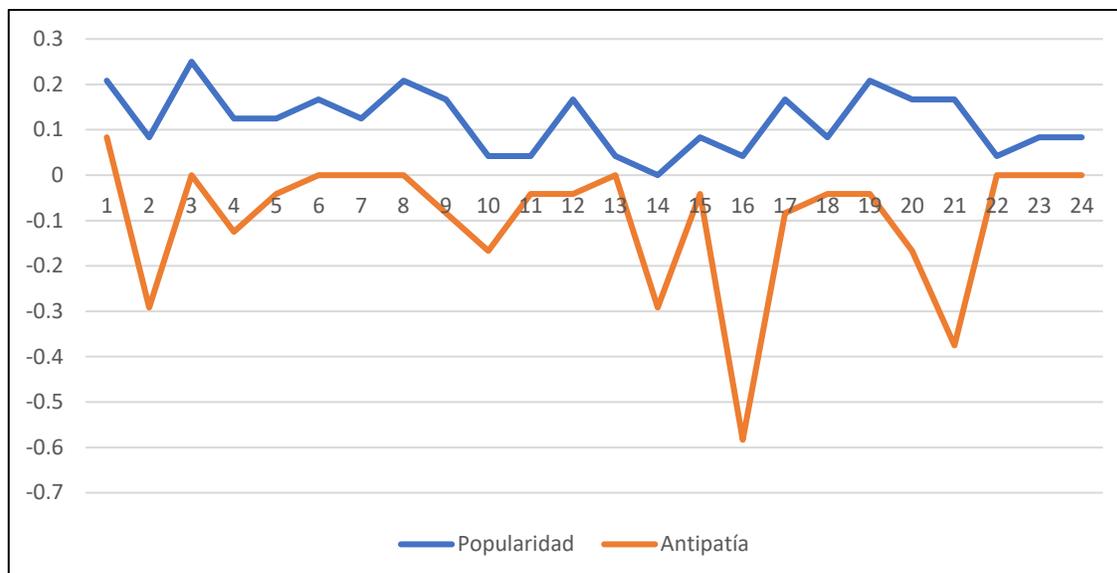


Figura 11. Representación del índice de popularidad y antipatía después de la intervención. El eje vertical indica el puntaje obtenido por los participantes y el eje horizontal representa a los participantes, asimismo, la línea azul indica la popularidad y la línea naranja revela la antipatía de los participantes.

A continuación, se presenta la figura 12 que indica la sociometría de la pregunta ¿ Con quién prefieres jugar?, en la cual se puede observar que existen cuatro participantes identificados como líderes, debido a que recibieron entre 5 y 6 elecciones positivas. Por otra parte, se identificaron dos personas en la categoría de rechazados, las cuales recibieron elecciones negativas de 9 y 14. Por último, es importante mencionar que ningún participante se encuentra en la categoría de olvidado.

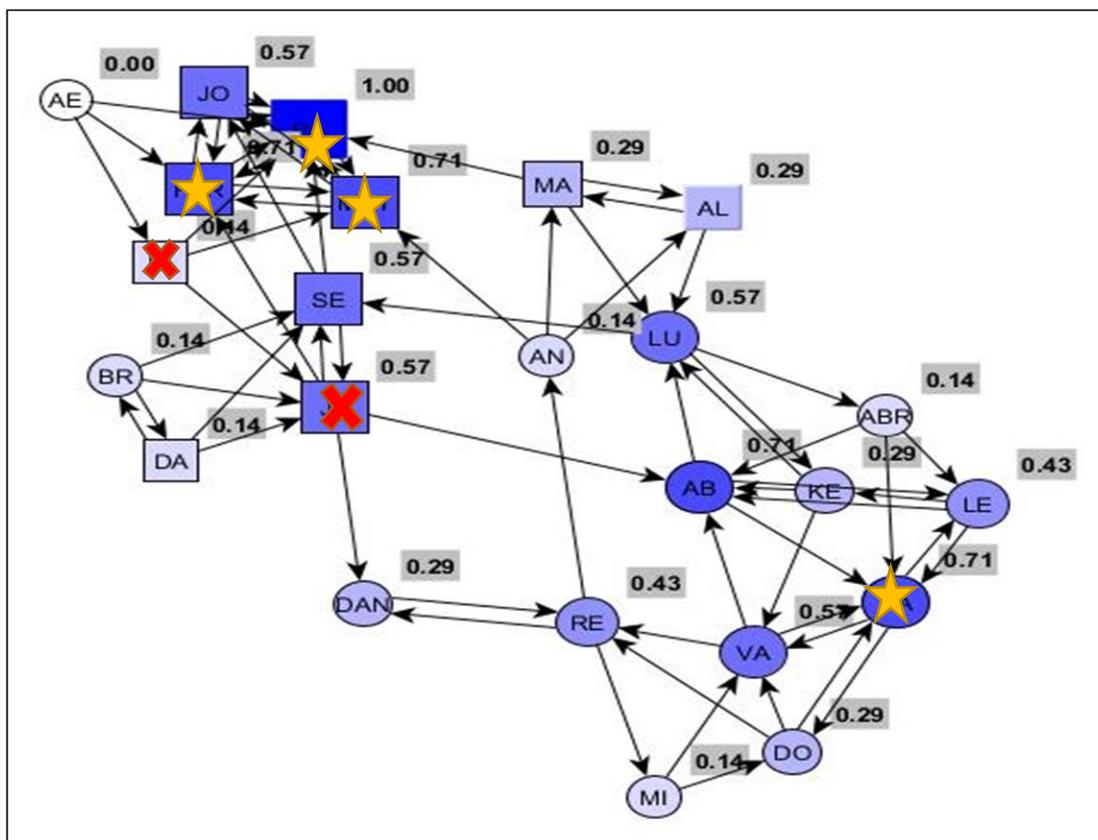


Figura 12. Sociograma de las interacciones que se encontraron dentro del grupo de los participantes después de la intervención. Los cuadrados representan a los varones y los círculos a las mujeres, se señala con color más fuerte y con una estrella a los líderes, además, con una tacha se indican las cuatro personas rechazadas. Asimismo, el color blanco en la figura hace referencia a aquellos participantes que no obtuvieron elecciones positivas y las flechas representan las elecciones realizadas por los alumnos.

En la tabla 13 se observan los resultados obtenidos de la pregunta dos ¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases? indican que los participantes 5, 8 y 9 se caracterizaron como líderes, debido a que obtuvieron el mayor número de elecciones positivas; los participantes 16 y 21 fueron los rechazados, es importante mencionar que el participante 16 fue el que obtuvo mayores elecciones negativas (14 rechazos).

Tabla 13

Participantes elegidos, rechazados y olvidados en el postest respecto a la pregunta

Participante	<i>¿Junto a quien prefieres sentarte en el salón de clases?</i>		
	Elecciones	Rechazos	Clasificación
1. Ma	2	3	
2. Mat	1	6	
3. Pat	3	1	
4. Al	2	3	
5. Le	6	1	Líder
6. Ab	3	1	
7. Re	3	0	
8. Ya	7	0	Líder
9. Lu	6	0	Líder
10. Da	1	5	
11. Bri	1	1	
12. Jo	4	1	
13. Mi	3	0	
14. Ae	0	8	
15. Do	2	0	
16. Ik	1	13	Rechazado
17. Va	2	3	
18. Abri	0	1	
19. Fe	4	4	
20. Se	4	5	
21. Ja	4	10	Rechazado
22. An	4	0	
23. Ke	2	0	
24. Da	2	0	

Respecto al índice de cohesión del grupo fue de .03, el cual representa el grado de unión dentro del grupo; el índice de disociación fue de .01, y representa el grado de enfrentamiento del grupo; finalmente se observa el índice de coherencia que fue de .21, y éste indica el grado de correspondencia recíproca de elecciones positivas en comparación con el total de emisiones en el grupo.

Los resultados de los índices individuales de popularidad y antipatía después de la intervención, se presentan en la figura 13 en la cual se puede observar que el participante 5 y 9 obtuvieron el mayor índice de popularidad, mientras que el participante 16 obtuvo el mayor índice de antipatía.

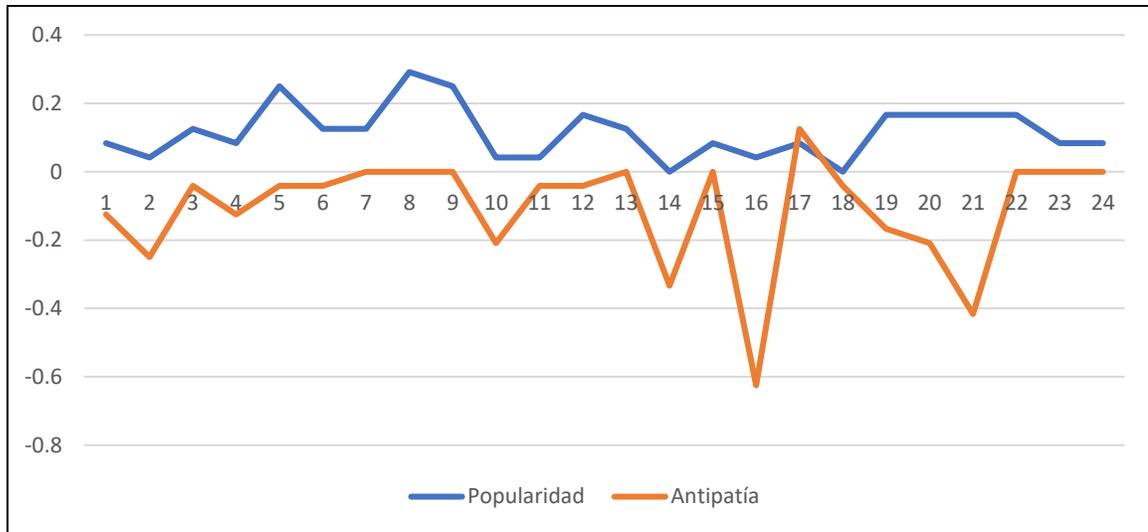


Figura 13. Representación del índice de popularidad y antipatía después de la intervención. El eje vertical indica el puntaje obtenido por los participantes y el eje horizontal representa a los participantes, asimismo, la línea azul indica la popularidad y la línea naranja revela la antipatía de los participantes.

A continuación, se presenta en la figura 14 la sociometría que corresponde a la pregunta ¿Junto a quien prefieres sentarte?, en la cual se puede observar que tres participantes destacan como líderes (5, 8 y 9) y dos participantes destacan como rechazados (16, y 21).

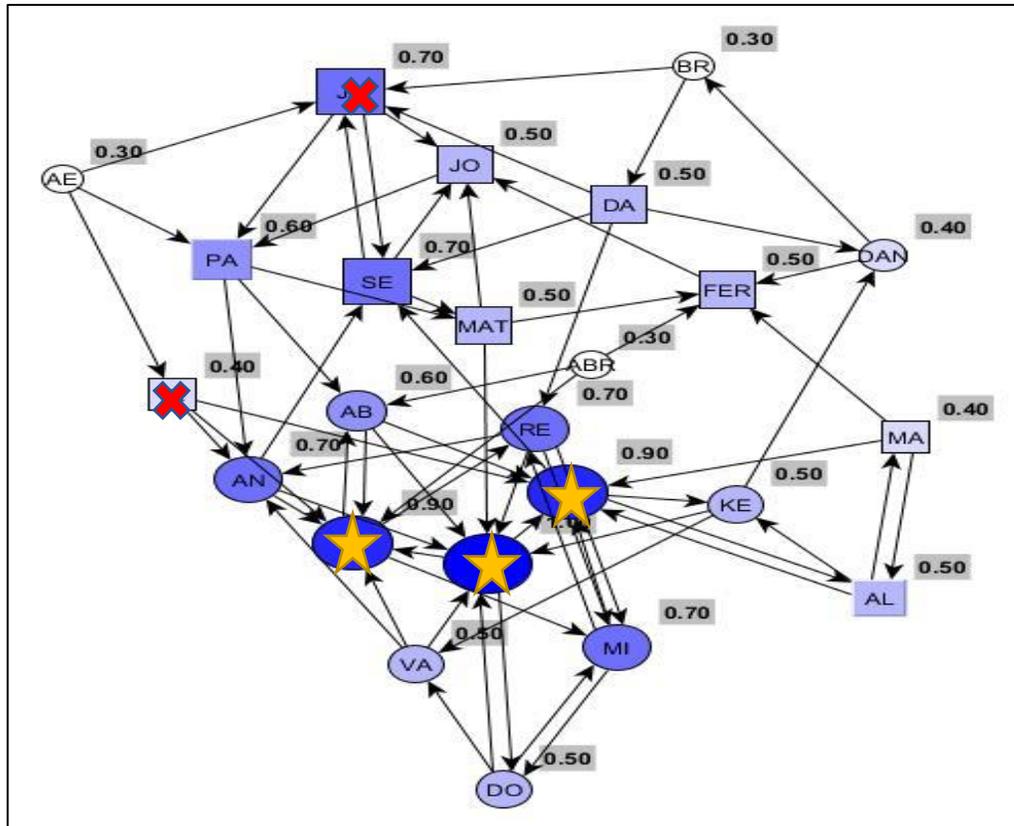


Figura 14. Sociograma de las interacciones que se encontraron dentro del grupo de los participantes después de la intervención. Los cuadrados representan a los varones y los círculos a las mujeres, se señala con color más fuerte y con una estrella a tres los líderes, además, con una tacha se indican las dos personas rechazadas. Asimismo, el color blanco en la figura hace referencia a aquellos participantes que no obtuvieron elecciones positivas y las flechas representan las elecciones realizadas por los alumnos.

A continuación, en la figura 15 se presenta la comparación de sociogramas con y sin casos especiales, respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar?, se observó que la forma de la sociometría cambió al quitar los casos especiales, de modo que se identifican dos subgrupos, uno de niños y otro de niñas con más claridad. De igual modo, en el lado B se observa que el participante 14 (AE) sobresale como rechazado, debido a que obtuvieron ocho elecciones negativas.

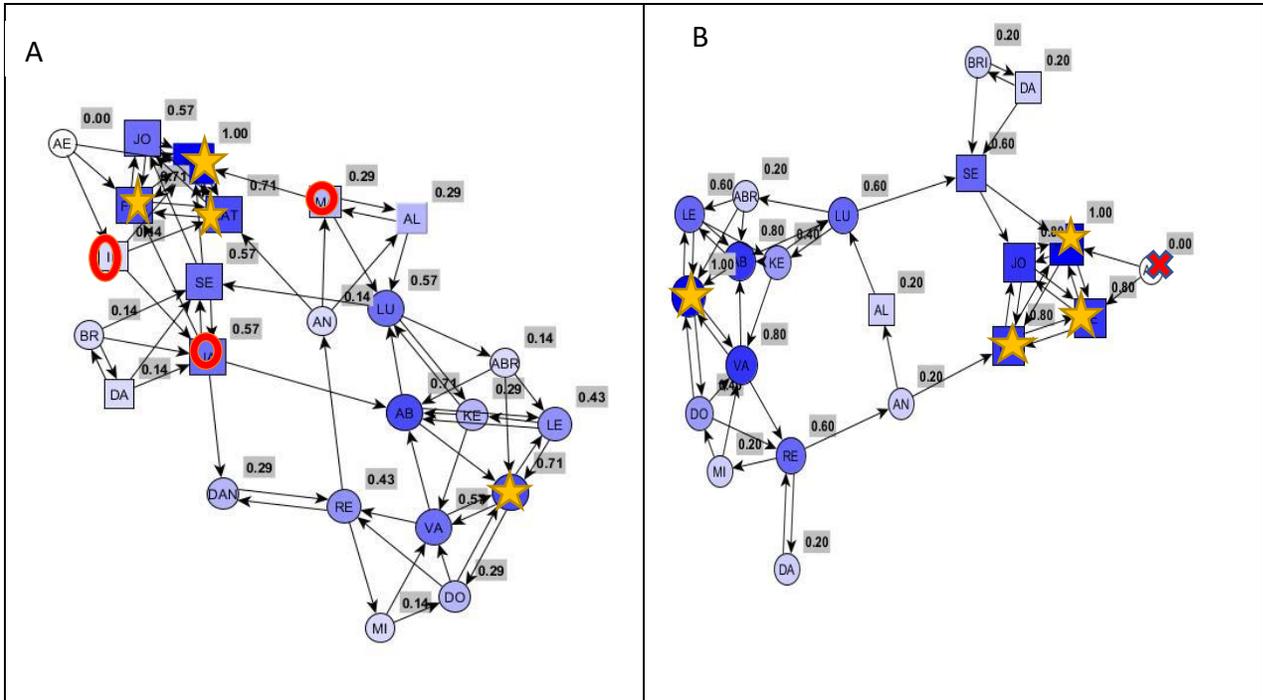


Figura 15. Sociometría del grupo de los participantes, en el lado A se representan las interacciones grupales con casos especiales que se representan con un corazón verde y en el lado B se representan la sociometría sin los casos especiales. Los cuadrados representan a los varones y los círculos a las mujeres, se señala con color más fuerte, con un círculo rojo se señalan los casos especiales, con una estrella a los líderes, además, con una tacha se indican el participante que aparecen rechazadas cuando se quitan del grupo los casos especiales. Asimismo, el color blanco en la figura hace referencia a aquellos participantes que no obtuvieron elecciones positivas y las flechas representan las elecciones realizadas por los alumnos.

Respecto a los índices sociométricos, se puede observar en la tabla 14 que al quitar los casos especiales se elimina el índice de disociación y disminuye el índice de coherencia.

Tabla 14

Comparación de los índices socio métricos grupales con y sin casos especiales, respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar?

Índice	Grupal post	Sin casos especiales post
Índice de cohesión	.04	.04
Índice de disociación	.01	.00
Índice de coherencia	.34	.33

Respecto a los índices sociométricos grupales, se encontró que solo el índice de coherencia disminuye un poco y los otros índices se conservan.

Tabla 15

Comparación de los índices socio métricos grupales con y sin casos especiales, respecto a la pregunta ¿Junto de quien prefieres sentarte en el salón de clases?

Índice	Grupal post	Sin casos especiales post
Índice de cohesión	.03	.03
Índice de disociación	.01	.01
Índice de coherencia	.25	.22

Por otra parte, se presenta la recolección de datos cualitativos que se observaron durante las sesiones de la intervención, en donde se considera cada meta del instrumento de evaluación del AEPS, debido a que el programa de intervención se basó en ese instrumento. Es importante destacar, que en la columna de logro se considera el porcentaje de alumnos que al alcanzaron la meta sin ayuda (LS) y los que alcanzaron la meta con ayuda (LA).

Tabla 16

Porcentaje de participación y de logro en las áreas del programa de intervención

Área	Metas	Observaciones	% Part	% Logro
Interacción con otros	1. Interactúa con otros	Se mostraron participativos y atentos para realizar las actividades, sin embargo, les era difícil seguir indicaciones, organizarse y mantener la concentración	96%	LS 87% LA 13%
	2. Inicia actividades cooperativas	Se mostraron cooperativos entre ellos, se ayudaban al momento de realizar las actividades y seguían mejor indicaciones	100%	LL 87% LA 13%
	3. Resuelve conflictos	Durante las actividades no dialogaban para resolver el conflicto que se presentaban en las actividades y algunos participantes mostraron actitudes	96%	LL 75% LA 25%

	seleccionando estrategias efectivas	agresivas cuando no obtenían atención por parte de los compañeros o cuando perdían en las actividades		
Participación	1. Inicia y complementan actividades apropiadas a su edad.	Lo alumnos respondían a la petición de iniciar y terminar las actividades	100%	LL 96% LA 94%
	2. Observa, escucha y participa en actividades de grupos pequeños	Interactuaron de forma correcta con los materiales asignados durante las actividades, escuchaban con atención las indicaciones y permanecían en grupo pequeño durante las actividades	96%	LL 96% LA 94%
	3. Observa, escucha y participa durante actividades de grupos grandes	Se mostraron inquietos y platicaban mucho entre ellos durante las actividades, no escuchaban con atención las indicaciones y dos de los chicos de casos especiales no permanecían en las actividades	100%	LL 70% LA 30%
Interacción con el ambiente	1. Satisface necesidades físicas cuando se siente enfermo, herido o cansado.	Identificaron las diferencias entre estar herido, cansado y enfermo. Así como también, mencionaron a quien recurrir ante esas situaciones	96%	LL 96% LA 4%
	2. Seguir reglas en contextos específicos fuera de casa y en el salón de clases	Durante las actividades siguieron indicaciones e identificaban las consecuencias al no respetar las reglas establecidas en el salón de clases. Entre ellos mencionaban al alumno que no prestaba atención y su posible consecuencia.	96%	LL 96% LA 4%
Conocimiento de sí mismo y de otros	1. Comunica las cosas que le	Durante la actividad señalaban los que les gusta y disgusta ante sus compañeros. Algunos no	96%	LL 96% LA 4%

gustan y disgustan	prestaban atención y platicaban entre ellos		
2. Correctamente identifica afectos y emociones propias y de los demás	Al momento de realizar la actividad de asamblea de las emociones, entre ellos identificaban sus emociones y hacían referencia a los gestos de sus compañeros o comportamiento para identificar las emociones de los demás.	96%	LL 96% LA 4%
3. Relaciona identificando información de sí mismo y de otros	Mencionaban su fecha de cumpleaños, su edad y al momento de realizar la asamblea de las emociones mencionaban situaciones que incluían a miembros de su familia y fiestas de cumpleaños	96%	LL 96% LA 4%

4.1 Evaluación de los efectos

Entre los criterios utilizados para el diseño del programa de intervención se consideraron los resultados obtenidos en la evaluación diagnóstica del instrumento del AEPS, es por ello, que en este apartado se exponen y comparan los resultados del pretest y los resultados posteriores a la intervención. La tabla 17 presenta la comparación de medias entre el pre y post, así como también, el análisis de los resultados por medio de la prueba *t*, a partir de la cual se puede apreciar que se obtuvieron cambios significativos en las cuatro áreas, debido a que después de la intervención, las medias incrementaron.

Tabla 17
Diferencias pre-post por cada área del AEPS

Áreas	Pre-test		Post-test		t	Sig.
	Media	D.E.	Media	D.E.		
Interacción con otros	1.04	.26	1.80	.19	-13.07	$p < .00$
Participación	1.29	.50	1.97	.09	-6.59	$p < .00$
Interacción con el ambiente	1.16	.50	1.97	.10	-7.54	$p < .00$
Conocimiento de sí mismo	1.09	.20	1.62	.11	-11.86	$p < .001$

En relación con las cuatro áreas que compone el instrumento AEPS, se observa que las áreas de participación e interacción con el ambiente obtuvieron resultados más elevados en comparación con los demás: le sigue el área de interacción con otros y por último se reporta el área de conocimiento de sí mismo y de otros. Además, los datos descriptivos presentados en la tabla anterior (tabla 17), indican que las puntuaciones de las medias grupales mejoraron en las cuatro áreas evaluadas.

Por otro lado, en la técnica del dibujo se destaca que después de la intervención los participantes identifican y expresan emociones positivas y con referencia al salón de clases (ver tabla 11). Además, algunos padres de familia reportaron mejoría después de la intervención en cuanto a la identificación y expresión de emociones, así como también ampliación en su vocabulario emocional. Además, mencionaron que sus hijos mejoraron en la interacción con los miembros de su familia y mayor facilidad para relacionarse de manera positiva con otras personas, utilizar y expresar palabras amables.

A continuación, se presenta el análisis con respecto a la sociometría y los cambios registrados después de la intervención respecto a las dos preguntas que se realizaron, las cuales hacían referencia a la preferencia en la compañía al momento de jugar y a la elección de junto a quien prefieren sentarse en el salón de clases, la cual se menciona como la variable de amigo. En la tabla 18 se puede observar que se obtuvo un cambio en el índice de

coherencia con respecto a la elección de compañía al jugar, es decir, aumento el grado de correspondencia recíproca de elecciones positivas.

Tabla 18

Diferencias entre índices sociométricos grupales respecto a la pregunta ¿Con quién prefieres jugar? Y ¿Junto a quien prefieres sentarte?

Índice	Pretest	Postest	Diferencia de índices
Índice de cohesión jugar	.03	.04	-.01
Índice de disociación jugar	.01	.01	.00
Índice de coherencia jugar	.28	.34	-.06
Índice de cohesión amigo	.03	.03	.00
Índice de disociación amigo	.02	.01	.01
Índice de coherencia amigo	.26	.25	.01

Respecto a los índices individuales, no se encontraron diferencias estadísticamente significativas, tal como se puede observar en la tabla 19.

Tabla 19

Comparación de medias y prueba t, respecto a las dos preguntas de la sociometría

Índice	Pre-test		Post-test		t	Sig.
	Media	D.E.	Media	D.E.		
Antipatía jugar	-.09	.18	-.10	.16	.22	$p < .82$
Popularidad jugar	.11	.09	.12	.06	-.05	$p < .95$
Antipatía amigo	-.11	.18	-.10	.15	-.54	$p < .58$
Popularidad amigo	.11	.08	.11	.07	.13	$p < .89$

Ahora bien, respecto a la comparación del grupo con y sin casos especiales, se puede decir que al retirar los casos especiales aparece un participante como rechazado. De igual manera, en la comparación de sociogramas previamente mencionadas (figura 15 y 16), se observa que existe una mejor distribución de interacciones cuando se quitan los casos especiales, sin embargo, también se ve marcado la diferencia entre interacciones de género, es decir un grupo de niños y otros solo de niñas.

Ahora bien, los casos especiales obtuvieron una pequeña disminución de menciones negativas, es decir los miembros del grupo pudieron interactuar y conocer mejor a los otros participantes, de tal manera que las elecciones fueron distribuidas entre todos, además, se

pudo observar que las participantes interactuaban mejor con los casos especiales, utilizaban muestras de afecto e integración, como abrazos y palabras lindas. Por lo tanto, eso propiciaba las interacciones positivas entre ellos, así como también, se observó que los integrantes empleaban las técnicas de regulación de las emociones, específicamente dos alumnos considerados como casos especiales y con relación a la emoción del enojo, ya que ellos mismos optaban por alejarse para no provocar conflictos entre sus compañeros o recurrían a la maestra para tratar de calmarse cuando sentían esa emoción. Ante ello, se puede decir que el programa de intervención tuvo un efecto positivo y favoreció a la inclusión, pero es necesario poner atención al participante 8 que aparece como rechazado al quitar los casos especiales, debido a que demanda estimulación de habilidades socioemocionales.

Además de los instrumentos de evaluación mencionados, se realizó un registro de participación, logro de metas y objetivos de las cuatro áreas que se miden en el instrumento del AEPS (ver tabla 18). De manera general, los participantes reportan que en el taller “Habilidades socioemocionales” aprendieron a centrar su atención, seguir indicaciones, escuchar y participar en las actividades grupales, interactuar con sus compañeros del grupo, mantener la participación cooperativa, identificar y expresar emociones, resolución de conflictos, compartir objetos, entre otros aprendizajes.

5. Discusión y conclusiones

Este trabajo parte de diagnóstico de habilidades socioemocionales, con la finalidad de diseñar un programa de intervención basado en los resultados, con el objetivo de beneficiar y promover el bienestar de los alumnos. Los resultados obtenidos de la exploración inicial de las habilidades sociales por medio del instrumento del AEPS nos indican que el grupo demanda la atención en las cuatro áreas sociales que se evalúan, lo cual significa que los niños no establecen relaciones adecuadas entre ellos y esto ocasiona que el clima del aula sea tenso y hostil, debido a los constantes conflictos que se presentan entre ellos. Por lo tanto, es importante atender las necesidades detectadas, por medio del desarrollo de habilidades sociales y emocionales, ya que estas aumentan la capacidad de aprendizaje, motivación e incluso se relaciona con menores índices de violencia escolar y la disminución de conductas antisociales y de riesgo en general.

El instrumento de la sociometría es unan herramienta que brindó una perspectiva diferente y más amplia de las verdaderas interacciones sociales que se presentan dentro del grupo en el cual fue aplicado este instrumento. En la actualidad los conceptos sociométricos son de gran utilidad y logran un análisis y medición que permite describir la estructura conectiva de complejas redes de interacción social (Cornejo, 2003). Al analizar los datos obtenidos se observó que existe un rechazo específicamente con tres participantes (casos especiales) que hacen el esfuerzo por interactuar con los demás, pero no reciben una respuesta positiva de su entorno social en el aula, puesto que han demostrado conductas agresivas y por eso sus compañeros prefieren evitarlos, sin embargo, esto tiene implicaciones en su adaptación en el aula, sus emociones y el aprendizaje, debido a que su atención se centra en establecer vínculos afectivos con algunos de los compañeros de clases, lo que se relaciona con lo que Fernández-Abascal (2009) indica respecto a la necesidad de promover emociones

positivas en el contexto escolar, ya que estas emociones tienen un papel esencial en la adaptación del ser humano, en los índices de salud y una mejor adaptación a situaciones adversas, violentas o estresantes.

Los resultados obtenidos en el diagnóstico respecto a la exploración del conocimiento de las emociones por medio de la técnica del dibujo de “Como me siento en el salón de clases” indica que más de la mitad no relacionan su salón de clases como un lugar seguro o de felicidad y que el 50% de los alumnos no pudieron identificar emociones, lo que significa que los alumnos no tienen un vocabulario emocional y eso puede influir en sus interacciones sociales y en su aprendizaje. Esto concuerda con lo que Fernández Domínguez, Palomero Pescador y Teruel Melero (2009) mencionan respecto a que las emociones se encuentran presentes en el contexto educativo, es por ello que es necesario conocer acerca su origen, su evolución, expresión, control y vinculación con las relaciones con los demás, de este modo se favorece el principal objetivo de la educación, el cual es lograr el desarrollo integral de los niños. Por consiguiente, existe una necesidad de abarcar aspectos emocionales y no solo cognitivos, lo cual coincide con lo que se menciona con anterioridad respecto a la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje con la finalidad de garantizar aprendizajes significativos en lo alumnos en todos los niveles educativos, pero sobre todo en el nivel inicial (INEE, 2012).

Por su parte, tanto los resultados cualitativos como los cuantitativos de la exploración de las habilidades sociales y emocionales, dieron soporte a la preocupación que las autoridades tenían respecto al grupo y de este modo se identificó que el grupo carece de habilidades socioemocionales, por lo tanto, refleja que cuatro de los cinco propósitos de la educación socioemocional no se están cumpliendo, los cuales son: Desarrollar un sentido

positivo de sí mismos y aprender a regular sus emociones, trabajar en colaboración, resolver conflictos mediante el dialogo y respetar reglas de convivencia en el aula (SEP, 2017).

Los resultados obtenidos después de la intervención nos indican que el grupo de tercero de preescolar aumento sus puntuaciones en las cuatro áreas del instrumento de evaluación de habilidades sociales (AEPS). La diferencia de puntajes obtenidos entre el pre y post fue significativa, asimismo, la maestra del grupo destaca que percibió un cambio conductual después dela intervención, además destaca que los niños se muestran más comprensivos entre sí y una disminución de agresividad en los alumnos que eran considerados casos especiales. De igual manera, la maestra indica que los alumnos ya son capaces de identificar y expresar sus emociones, resolver conflictos entre ellos, seguir indicaciones y participar colaborativamente, lo cual favoreció para una mejor interacción y convivencia entre los alumnos. Esto se relaciona con lo que Lopez, Salovey y Straus (2003) y Ciarrochi, Chan y Bajgar (2001) afirman acerca de los alumnos con puntuaciones altas en el área socioemocional muestran mejoría en las relaciones con sus compañeros o amigos, menos conflictos y mayores interacciones positivas entre ellos. De igual manera, se relaciona con los resultados obtenidos en el estudio de Gutiérrez, Escartí y Pascual (2001) en el cual se menciona que la sensación de bienestar es mayor en los alumnos, cuando existe una mejor convivencia escolar.

La sensación de bienestar también se puede observar en los resultados de la exploración de las emociones después del programa de intervención, ya que revelan que los alumnos pudieron identificar y expresar emociones positivas haciendo referencia al salón de clases, lo favorece el aprendizaje y las interacciones positivas en el aula. En este sentido, Pekrun (2014) indica que el salón es un espacio emocional y que las emociones influyen en el

aprendizaje, debido a ello es importante propiciar emociones positivas, además de que beneficia las relaciones interpersonales.

Otro aspecto a resaltar son los resultados de la sociometría, que indican un aumento de la cohesión grupal y se reflejó una mejor distribución de interacciones entre los participantes, incluyendo la participación de los casos especiales ya que los alumnos disminuyeron sus elecciones negativas. Al respecto, el estudio de Gutiérrez y Villatoro (2012) indica que promover las habilidades sociales en la población infantil, favorece el ambiente escolar positivo, estilos de vida saludable y previene problemas de salud mental.

En cuanto a la intervención y las actividades realizadas, se puede decir que los preescolares pudieron mejorar sus habilidades sociales y emocionales por medio del juego, el cual fue la estrategia que se utilizó en la mayoría de las sesiones, tal como lo confirma Gray (2016), que indicaba que el juego social es un ejercicio constante de cooperación, atención a las necesidades mutuas y de toma de decisiones consensuadas, puesto que uno de los más importantes propósitos del juego social es ayudar a los niños a aprender a tratarse de forma respetuosa, satisfaciendo necesidades de todos, sin importar las diferencias de tamaño, fuerza, y habilidad.

Por otra parte, se considera que el aumento de la interacción, participación y colaboración entre los miembros del grupo de tercero de preescolar, fue posible debido a que se propiciaron las siguientes oportunidades de identificar características personales y similitudes entre los compañeros, tanto en aspectos físicos como en modos de ser y actuar, además se brindó la oportunidad de que los alumnos participen y expresen sus opiniones en actividades fuera y dentro del salón de clases, relacionándose con sus compañeros. Lo anterior se relaciona con lo que establece el nuevo modelo educativo respecto a la educación socioemocional en el nivel de preescolar (SEP, 2017).

En conclusión, se puede decir que el programa de intervención podría favorecer el clima escolar del aula, la inclusión y la interacción positiva entre los alumnos, debido a que promueve las habilidades socioemocionales en los alumnos y esto beneficia a la mejora en el desarrollo personal, social y cognitivo de los niños preescolares.

Con base en lo anterior, también se puede concluir que de acuerdo a resultados los alumnos de tercero de preescolar lograron estimular las siguientes habilidades socioemocionales que forman parte de la educación socioemocional del nuevo modelo educativo: atención, trato digno hacia otras personas, conciencia, expresión y regulación de las emociones, así como también la resolución de conflictos. En este sentido, se reconoce que los alumnos han adquirido herramientas que les permiten entender y comprender mejor sus propias emociones y la de otras personas, establecer y desarrollar relaciones positivas.

Entre los factores que la intervención se encuentra la disponibilidad del salón de música, el cual fue el espacio en el que se llevaron a cabo casi todas las sesiones. Este salón contaba con un amplio espacio para poder realizar los juegos y actividades del programa de intervención. Otro factor fue la presentación del taller como un espacio en que los alumnos podían compartir sus ideas, jugar, convivir, compartir emociones y experiencias tanto de la escuela como de su familia, al mismo tiempo, se consideraban los gustos de los alumnos respecto a personajes, caricaturas y actividades, lo cual ayudó a establecer una relación de confianza.

Por otro lado, entre las limitaciones del estudio se pueden considerar dos aspectos: en primer lugar, el horario que se asignó para realizar las sesiones, debido a que por ser la primera hora de clase, algunos niños no eran puntuales al llegar, así como también, se presentó la dificultad de distractores externos, tales como exceso de ruido que se presentaba fuera del aula ya que era hora de la activación física de todos los alumnos de preescolar,

excepto el grupo con el que se estaba llevando a cabo la intervención. De igual modo, otra limitante fue la falta de involucramiento y compromiso por parte de la maestra del salón, debido a que no asistía a las sesiones durante la intervención, lo cual impidió que pudiera implementar las estrategias durante sus clases.

Con base en este programa de intervención, para estudios similares se recomiendan los siguientes aspectos: en primera instancia, el involucramiento de los padres de familia durante el proceso de intervención, con la finalidad de dar seguimiento y favorecer a la estimulación de habilidades socioemocionales en casa. Ante ello, la OCDE (2015) menciona que es necesario que las familias, escuelas y comunidades tengan un papel activo en el desarrollo socioemocional de los niños.

Es importante, dedicar más sesiones en el programa de intervención para obtener mejores resultados, así como también, es necesario implementar actividades rutinarias y vinculadas con los contenidos académicos, de esta manera se incluyen las habilidades socioemocionales en las secuencias didácticas de las planeaciones con la intención de generar más espacios durante la semana que permitan la estimulación de dichas habilidades .

Para finalizar, es importante seguir designando y creando espacios que favorezcan el desarrollo de habilidades socioemocionales de más de 30 minutos a la semana como indica el nuevo modelo educativo (SEP, 2017), ya que debe de ser parte de un proceso continuo y permanente de instrucción.

Referencias

- Agulló, M.J., Filella, G., Soldevila, A., y Ribes, R. (2011). Evaluación de la educación emocional en el ciclo medio de Educación Primaria. *Revista de educación*, 354, 347-349.
Recuperado de: http://www.revistaeducacion.educacion.es/re354/re354_31.pdf
- Alamos, P., Cienfuentes, O., Milicic, N., Rosas, R., Ulloa, D., y Véliz, S. (2017). Construcción de cuentos: ¿Qué pueden aportar al desarrollo socioemocional inclusivo? *Estudios Pedagógicos*, XLII (1), 7-17. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173553246001>
- Ballester, R.; Gil, R. (2002). *Habilidades sociales. Evaluación y tratamiento*. Síntesis: Madrid.
- Bar-On, R. (2010). "Emotional intelligence: an integral part of positive psychology". *South African Journal of Psychology*, vol 4, (1). Recuperado de
<http://www.bibliocatalogo.buap.mx:3403/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=68548787-de2e-453b-a573-2d89177100aa%40sessionmgr111&vid=15&hid=104>
- Berger, C., Milicic, N., Alcalay, L., Torretti, A., Arab, M. P., y Justiniano, B. (2009). Bienestar socio-emocional en contextos escolares: la percepción de estudiantes chilenos. *Estudios sobre educación*, (17).
- Berger, K. (2011). *Psicología del desarrollo: infancia y adolescencia*. (7ª ed.). Editorial Panamericana: España.
- Bisquerra, R. (2003). Educación emocional y competencias básicas para la vida. *Revista de Investigación Educativa*, 21, 7-43.
- Bisquerra, R. (2009). *Psicopedagogía de las emociones*. Madrid: Síntesis.
- Bisquerra, R., y Pérez, N. (2007). Las competencias emocionales. *Educación XXI*, (10), 61-82.
Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70601005>

- Bricker, D. y Waddell, M. (2002). *Assessment, Evaluation and Programming System for Infants and Children. Curriculum for three to six years.* (2 ed.). Paul H. Brookes Publishing Co.: Baltimore.
- Caballo, V. (2010). *Manual de Evaluación y entrenamiento de las habilidades sociales.* (9. Ed). Siglo XXI de España Editores, S.A.: España.
- Chabot, Daniel y Chabot, Michel (2009). *“Pedagogía emocional: Sentir para aprender. Integración de la inteligencia emocional en el aprendizaje”.* (1ª Ed.) México: Alfaomega
- CASEL (2008). Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (sitio web). *Social-Emotional Learning Assessment Measures for Middle School Youth.* Recuperado de <http://www.casel.org/library/2013/12/9/social-emotional-learning-assessment-measures-for-middle-school-youth>
- CASEL (2017). Collaborative for Academic, Social, and Emotional Learning (sitio web). *Core SEL competencias.* Recuperado de <https://casel.org/core-competencies/>
- Ciarrochi, J., Chan, A. y Bajgar, J. (2001). Measuring emotional intelligence in adolescents. *Personality and Individual Differences, 31(7), 1105-1119.*
- Cornejo, J. (2003). Análisis sociométrico. Universidad de Barcelona. Recuperado de <https://www.ub.edu/dppss/lps/docu/asoc.pdf>
- Creswell, J. & Plano Clark, V. (2007). *Designing and conducting mixed methods research.* United States of America: SAGE
- Creswell, J. W. (2009). *Research design. Qualitative, quantitative and mixed methods approach* (3rd ed.). Londo: SAGE.

- De la Barrera, M., Donolo, D., Soledad, Acosta, L., y González, M. (2012). Inteligencia emocional y ambientes escolares: una propuesta psicopedagógica. *Enseñanza e investigación en Psicología*, 17 (1), 63-81. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=29223246005>
- Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D. & Schellinger, K. B. (2011). The Impact of Enhancing Students' Social and Emotional Learning: A Meta-Analysis of School-Based Universal Interventions. *Child Development*, 82: 405–432.
- Erikson, E. (2000). *El ciclo vital completado*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Fernández-Abascal, E. (2009). *Emociones positivas*. Madrid: Ediciones Pirámide.
- Fernández Domínguez, M. R., Palomero Pescador, J. E. & Teruel Melero, M. P. (2009). El desarrollo socioafectivo en la formación inicial de los maestros. *REIFOP*, 12 (1), 33-50. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217015332003>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2014). Eliminar la violencia contra los niños y las niñas: seis estrategias para la acción. Recuperado de https://www.unicef.org/spanish/publications/files/UNICEF_Ending_Violence_Spanish_WEB_240215.pdf
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF). (2015). Desarrollo de niños y niñas de 4 a 10 años. Tiempo de crecer. Recuperado de: http://www.unicef.cl/web/wp-content/uploads/doc_wp/Guia%20para%20la%20familia%20web%2019%2011%2010.pdf
- Fundación Botín. (2013). Educación emocional y social. Análisis internacional. Informe fundación Botín. España.

- García, R. J. (2012). La educación emocional, su importancia en el proceso de aprendizaje. *Revista Educación*, 36 (1), 1-24. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44023984007>
- Gardner, H. (1995). *Inteligencias Múltiples. La Teoría en la Práctica*. Barcelona: Paidós.
- Goleman, D. (2004). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Kairós.
- Gómez Cardona, L. (2017). Primera infancia y educación emocional. *Revista Virtual Universidad Católica del norte*, (52), 174-185. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194253828011>
- González, J. (2015). Problemas que enfrenta el sistema educativo México. Recuperado de <http://www.universidadabierta.edu.mx/ActaEducativa/articulos/017.pdf>
- Gray, P. (2016)]. *Libres para aprender*. México: Paidós.
- Gutierrez, M., Escartí, A., y Pascual, C. (2011). Relaciones entre empatía, conducta prosocial, agresividad, autoeficacia y responsabilidad personal y social de los escolares. *Psicothema*, 23 (1), 13-19. Recuperado de: <http://www.psicothema.com/pdf/3843.pdf>
- Gutierrez, M.L, y Villatoro, J.A. (2012). Desarrollo de habilidades sociales en la escuela: experiencia: experiencia de una estrategia de prevención. *Revista Iberoamericana sobre niñez y juventud en lucha por sus derechos*. 5, 34-40. Recuperado de: <http://www.uade.inpsiquiatria.edu.mx/Articulos%20Jorge/2011/Desarrollo%20de%20habilidades%20sociales%20en%20la%20escuela.pdf>
- Heras, Sevilla., D. Cepa, Serrano, A, y Lara, Ortega, F. (2016). Desarrollo emocional en la infancia. Un estudio sobre las competencias emocionales de niños y niñas. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1 (1), 67-73. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851776008>

- Hidalgo, García., M, V. Sánchez, Hidalgo., y J. Lorence, Lara., (2008). Procesos y necesidades de desarrollo durante la infancia. *Revista de educación* 10 (0) 85- 95. Recuperado de <http://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/2150/b1548001x.pdf?sequence>
- Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE) (2012). La educación en México: estado actual y consideraciones sobre su evaluación. México. Recuperado de: http://www.senado.gob.mx/comisiones/educacion/reu/docs/presentacion_211112.pdf
- Lacunza, A., y Contini de Gónzales, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, XXI (23), 159-182. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18424417009>
- Lopes, P.N., Salovey, P. y Straus, R. (2003). Emotional intelligence, personality and the perceived quality of social relationships. *Personality and Individual Differences*, 35(3), 641-658.
- Hernández, M, C. y Tolino, A, C. (2012). El desarrollo personal y social del menor. Prácticas para una educación inclusiva. Monografía.
- Marchesi, A. (2009). Las Metas Educativas 2021: Un proyecto iberoamericano para transformar la educación en la década de los bicentenarios. *Revista Iberoamericana de ciencias, tecnología y sociedad*, 4 (12), 87-157. Recuperado de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132009000100007&lng=es&tlng=es
- Mena Edwards, M. I; Valdés Mena, A. M; Romagnoli Espinosa, C. (2009). El impacto del desarrollo de habilidades socio afectivas y éticas en la escuela. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 9 1-21. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=4471306400>

- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013). Desarrollo infantil integral. Colombia: Subsecretaría de desarrollo infantil integral (MIES). Recuperado de <http://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Libro-de-Pol%C3%ADticas-P%C3%ABlicas.pdf>
- Ministerio de educación nacional. (2014). Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y niños en la educación inicial. Colombia. Recuperado de <http://www.colombiaaprende.edu.co/primerainfancia>.
- Muñoz, V.; López, I.; Jiménez I.; Ríos, M; Morgado, B.; Román, M.; Ridao, P.; Candau, X. & Vallejo, R. (2014). Manual de psicología del desarrollo aplicada a la educación. Ediciones Pirámides: Madrid.
- Moore, S.G. (1992). *The role of Parents in the Development of Peer Group Competence*. Urbana, IL: ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education.
- Moreno, J. (1972). Fundamentos de la sociometría. 2ed. Buenos Aires: Paidós
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (2017). Informe de seguimiento de la educación en el mundo. Francia. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0024/002485/248526S.pdf>.
- Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) (2015). *Skills for Social Progress: The Power of Social and Emotional Skills*. OCDE Skills Studies. OCDE Publishing: Paris. Recuperado de https://read.oecd-ilibrary.org/education/skills-for-social-progress_9789264226159-en#page1
- Ortega-Navas, M.C. (2010). La educación emocional y sus implicaciones en la salud. Revista Española de Orientación y Psicopedagogía, 21 (2), 462-470. Recuperado de <https://www2.uned.es/reop/pdfs/2010/21-2-%20-%20M%20C%20Ortega%20Navas.pdf>

- Osés Bargas, R.M., Aguayo Chan, J.C., Espejel López, M. V., Duarte Biceño, E., De Lille Quintal, M. J. (2013). *Guía práctica para los agentes de la educación que desean trascender del aula a la vida. Memorias de intervención en el área de psicología educativa*. Mérida, Yucatán: UADY.
- Palomero, Pescador, J, E. (2005). La educación emocional, una revolución pendiente. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 19 (3), 9-13.
- Pavez, M, I. (2014). Los derechos de la infancia en la era de Internet. América latina y las nuevas tecnologías. Chile: UNICEF. Recuperado de https://www.unicef.org/panama/spanish/Derechos_d_ela_infancia_en_la_era_de_Internet.pdf
- Pekrun, R. (2014). Emotions and Learning. Suiza: UNESCO. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002276/227679e.pdf>
- Renom, A. (2007). Educación emocional: programa para educación primaria (6-12 años). Madrid: Wolters Kluwer (Praxis).
- Saarni, C. (1997). Emotional competence and self regulation in childhood. *Emotional development and emotional intelligence*, New York, Basic Books, (35-66).
- Saarni, C. (1999). *The Development of Emotional Competence*. Nueva York: Guilford Press.
- Subsecretaría de Educación Pública (SEP) (2014). *Programa Construye T 2014-2018. Fortalecer las capacidades de la escuela para promover el desarrollo integral de los jóvenes*. Recuperado de <http://www.construye-t.org.mx/resources/DocumentoConstruyeT.pdf>
- Secretaría de Educación Pública. (SEP) (2016). *Estadística del sistema Educativo México, ciclo escolar 2015-2016*. México.

Secretaría de Educación Pública (SEP) (2017). *Modelo educativo para la educación obligatoria.*

Aprendizajes claves. México. Recuperado de <http://www.gob.mx/sep/documentos/nuevo-modelo-educativo-99339>

Usategui Basozabal, E., Y del Valle Loroño, A. (2009). Escuela, familia y sociedad: la ruptura de

un consenso. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (México)*, 39 (1-2), 171-192.

Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27015065008>

Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo y*

evaluación. Bogotá: Ecoe.

Apéndice A.**Categorización de la información obtenida en la técnica del dibujo***Información obtenida en la técnica del dibujo durante el diagnóstico*

Emociones	Dónde	Con quién	Porque	Con qué
Me siento bien Me sentí bien	En el descanso Cuando estaba jugando en el descanso			
Me siento feliz	En el salón	Me gusta estar con mis amigos Estoy con mis tres amigos y la maestra		
Me siento feliz		Con mi amiga		Dibuje una araña y las arañas me dan miedo
Me siento mal Me siento feliz	En el salón, no me gusta			
Me siento bien Me siento feliz Me siento feliz Me siento triste	En el descanso En el salón	Con dos amigas Con mi hermano Yo con mi amigo	Porque no tengo amigos	
Me siento mal	En la escuela		Porque no me gusta	
Me siento bien Me siento bien	Estoy en medio del salón			
Me siento bien Me siento feliz Me siento feliz Bien	Con los pájaros En el salón			
Me siento bien		Estoy con mis amigas		

Información obtenida en la técnica del dibujo después del programa de intervención

Emociones	Dónde	Con quién	Porque
Me siento feliz			Porque me gusta venir a la escuela
Me sentí alegre	En el salón	Con mis amigos	
Me siento alegre			Porque estoy con mis amigos
Me siento sorprendido			Porque me gusta ir a clases
Me siento alegre			Porque nada me preocupa
Me siento alegre			Porque soy amiga de mis compañeros
Me siento alegre			Porque estoy con mis amigos
Me siento feliz	En el salón	Con mis compañeros	
Estoy triste			Porque extraño a mi hermano que se va con mi papá
Me siento alegre			Porque aprendo
Me siento alegre			Porque me gustan las clases
Me siento enojado			Porque no me gustan las clases
Me siento alegre			Porque aprendo más cosas y hace más fuerte mi inteligencia
Me siento alegre			Porque me gusta estar con mis amigos
Siento alegría			Porque me encanta trabajar y me encanta escribir y jugar
Me siento triste			Porque no me gusta estar en el salón
Me siento alegre			Porque tengo amigos y juego
Me siento alegre	En el salón		Porque aprendo cosas
Me siento alegre			Porque aprendo con la maestra
Me siento feliz			Porque la maestra juega conmigo
Me siento sorprendido y a la vez alegre	En la escuela		Porque compartí mi cumpleaños
Me siento feliz			Porque hacemos actividades
Siento alegría			Porque tengo amigas, me gusta la escuela
Siento miedo			Porque no quiero ir a la escuela, quiero estar con mis papas

Apéndice B.**Cartas descriptivas de la intervención**

Sesión 1			
Bienvenida y establecimiento de normas			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Presentación de la facilitadora del taller.	Dar a conocer el objetivo y los días del taller.		2 minutos
El espantado	Activar a los alumnos física y cognitivamente		3 minutos
Presentación de los dinosaurios y el reglamento de clase.	Identificación de las reglas del taller	Pegamento, cartulina, imágenes de dinosaurios y reglas.	40 minutos
Compromiso con el reglamento	Favorecer al cumplimiento del reglamento de las sesiones	Cartulina, imágenes de normas y dinosaurios, pintura verde y amarilla, toallitas húmedas.	15 minutos

Sesión 1**Bienvenida y establecimiento de normas**

Duración de la sesión: 1 hora

Inicio. La facilitadora dirá su nombre y explicará que estará con trabajando con los alumnos dos días a la semana, una hora por día. Seguidamente, por medio de una actividad inicial se pretende que los alumnos tengan una activación cognitiva y física. Por lo tanto, se retirarán todas las sillas y mesas del aula y se les pedirá a los alumnos que formen un círculo, así mismo, se les menciona que se realizará la actividad del espantado que consiste en que los niños se ponen de pie con las piernas separadas, los brazos al frente y los dedos de las manos separados lo más que se pueda y luego llevan los brazos hacia arriba, juntan los pies y se ponen de puntitas estirando todo el cuerpo, respiran hondo y aguantan la respiración 10 segundos, posteriormente sueltan el aire con un grito y dejando caer los brazos hacia abajo (repetir 3 veces).

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 1. Presentando a tiranosaurio rex

Objetivo de la actividad: identificar la importancia de la regla escuchar con atención

Materiales: imagen del tiranosaurio rex, cartulina, pegamento, hoja de la regla de escuchar con atención.

Procedimiento: Cada regla será presentada junto con un dinosaurio animado y cada regla tendrá una dinámica que permitirá a los alumnos identificar a cada hace referencia cada norma. En primer lugar se presentará a tiranosaurio rex junto con la regla de seguir indicaciones.

Para reforzar esta norma, se llevará a cabo la actividad de la canción de “el sombrero”

Cierre de la actividad: se enfatiza acerca de la importancia de seguir las indicaciones así como se realizó durante la canción. Consecutivamente, se pega el estegosaurio en la cartulina junto con la regla de seguir indicaciones.

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 2. Presentación de estegosaurio

Objetivo de la actividad: identificar la importancia de escuchar con atención.

Materiales: cartulina, pegamento, imagen del dinosaurio y de la regla de escuchar con atención.

Procedimiento: Los alumnos estarán sentados en forma de círculo y el facilitador estará al frente con una cartulina y se les presentará la imagen del primer dinosaurio, que este caso es el estegosaurio. Seguidamente, se indicará que la regla de ese dinosaurio es escuchar con atención y para reforzar esa norma se realizará la actividad de compartir lo que más le gusta de las personas, para ello, es necesario que los alumnos continúen sentados en el círculo y el facilitador lanzará una pelota y el alumno que la reciba deberá decir una características física que le guste de su compañero de la derecha.

Cierre de la actividad: se les indicara a los alumnos que es importante permanecer en silencio para poder escuchar lo que otra persona dice. Además, se pegara el dinosaurio en la cartulina y a un lado la norma correspondiente

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividades 3. Presentación de brontosaurio

Objetivo de la actividad: identificar la importancia de levantar la mano para hablar durante las sesiones.

Materiales: cartulina, pegamento, imágenes del dinosaurio y de la regla de levantar la mano

Procedimiento: La tercera regla “levantar la mano para hablar” será presentada por el brontosaurio y para ello se realizará la actividad en el círculo en la cual el facilitador dirá la siguiente frase “ayer fuimos de compras y compramos...” el niño que quiera completar la frase tendrá que alzar su mano y decir un objeto o cosa, ejemplo: lentejas, hamburguesas, etc. (repetir 2 rondas)

Cierre de la actividad: se pega el brontosaurio y la norma correspondiente. De igual manera, se les pregunta a los alumnos porque fue importante alzar la mano para poder participar en la actividad.

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 4. Presentación de velociraptor y triceraptor

Objetivo de la actividad: identificar la importancia de participar en clases y respetar a sus compañeros.

Materiales: pegamento, cartulina, imágenes del dinosaurio velociraptor y triceratops junto con la norma de cada uno.

Procedimiento: La cuarta regla será presentada por el velociraptos, haciendo referencia a “participo en clase”, así mismo, triceraptors presentara la última regla que consiste en “respetar a

los compañeros”. Para estas reglas se realiza la siguiente actividad: se formarán binas y se mantendrá el círculo con los alumnos, pero uno estará parado adelante y otro detrás del que se encuentra parado adelante, es decir, se existirán dos círculos y cuando se diga la palabra trueno el círculo de adentro tendrá que girar a la derecha y el de afuera a la izquierda. Seguidamente, cuando se diga la palabra tormenta, el círculo de adentro deberá de girar a la izquierda y el de afuera a la derecha y cuando se diga la palabra huracán se deberán de separar ambos círculos y los alumnos deberán de buscar a su respectiva pareja y agarrarla de las manos y sentarse. La bina que se sienta de ultimo tendrá es que perderá la actividad.

Cierre de la actividad: se enfatiza acerca de la importancia de respetar a los compañeros y no empujarlos o lastimarlos durante la actividad, de esta forma todos participan y se puede realizar el juego. Por último, se pegan los dinosaurios en la cartulina con sus respectivas reglas.

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 5. Firma del reglamento de las sesiones

Objetivo de la actividad: estimular el cumplimiento de las normas durante las sesiones

Materiales: cartulina, pintura amarilla y verde, toallas húmedas.

Procedimiento: se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué aprendimos en la clase de hoy?
2. ¿Porque son importantes las normas en el salón de clases?

Posteriormente, se les pide que formen una fila de niñas y niños. A continuación, se les indica que se pegara el reglamento en el pizarrón y que ello deberán pasar a poner su huella digital, lo cual indica su firma de que están de acuerdo con el reglamento y que lo deben de respetar. Así mismo, se les indica que solo existirán tres llamadas de atención y a la tercera ya no tendrán derecho de su estrella al final de sesión.

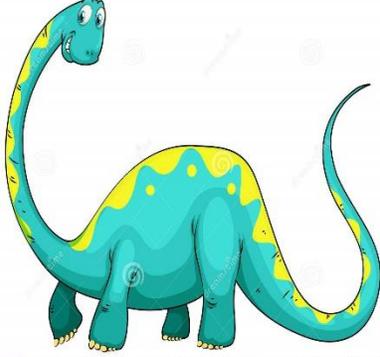
Se inicia con la fila que se encuentre mejor formada y se les asigna el color verde a los niños y el amarillo a las niñas. Después de que pongan su huella en la cartulina, se les indica que deberán limpiarse los dedos con la toalla sanitaria en orden y con respeto.

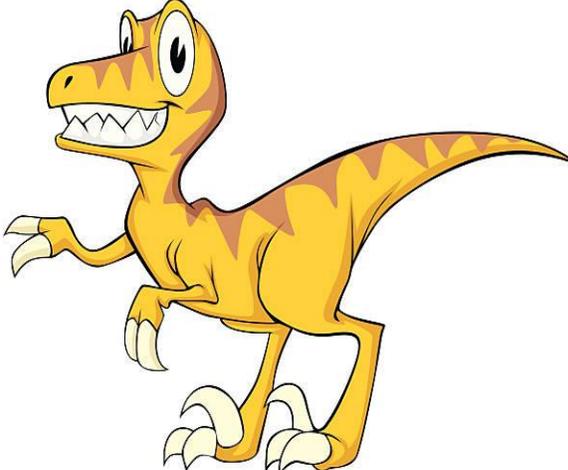
Cierre de la actividad: se explica que el reglamento será pegado la siguiente sesión para recordar todas las normas. En seguida, se pasa niño por niño y se les pone una estrella en su frente felicitándolo por su buen comportamiento, luego se les pide que se mantengan sentados en el suelo junto al pizarrón para poder acomodar las sillas y las mesas.

Para finalizar, se les pide que ocupen sus lugares en orden y se les enseña la posición de silencio, la cual consiste en realizar los siguientes movimientos: con los brazos se hará el movimiento de enrollar, enrollar, desenrollar, desenrollar, estirar, estirar y a descansar (los niños ponen su cabeza en la mesa). En esa posición se mantienen hasta que se indique a los alumnos que ya se pueden mover

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Anexos

Tiranosaurio Rex	Estegosaurio	Brontosaurio
		

Velociraptor	Triceraptor
	

Actividad 1. Canción “el sombrero”

Un señor muy alto y con sombrero me dijo toca la cabeza de un compañero y yo lo hice lala, lala, lala. Un señor muy alto y con sombrero, me dijo toca la espalda de un compañero y yo lo hice lala, lalala, etc.

(Se agregan las acciones que se crean convenientes)

Área AEPS: Interacción con otros

Sesión 2 Amistad			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Arañita	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior		5 minutos
La amistad es el mejor regalo del mundo	Identificar la importancia de la amistad	Pizarrón , imágenes	10 minutos
Los abrazos	Estimular las relaciones interpersonales		5 minutos
Video Aventuras de dinosaurios	Identificar la importancia de la amabilidad y la amistad	Proyector, computadora	15 minutos
Pequeñas caricias	Identificar la importancia de respetar y cuidar a los amigos	Música	10 minutos
Súbete al tren de la amistad	Beneficiar los lazos de amistad entre los alumnos	Canción	5 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes obtenidos	Cartulina, pintura, imágenes de dinosaurios, dulces, estrellas de calcomanía.	5 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Inicio. Las sillas deberán estar en forma de círculo y para la primera actividad se les pedirá a los alumnos que se pongan de pie y que imaginen que tienen una arañita en su cuerpo y que deben de tratar de quitarla. Por lo tanto, deberán de sacudir su cuerpo de arriba hacia abajo, al igual que sus manos (repetir 3 veces). Seguidamente, se les pedirá a los alumnos que respiren profundo 3 veces.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 1. Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: cartulina del reglamento de clases, cinta adhesiva.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?

2. ¿Qué significaba cada regla?
3. ¿Cuántas llamadas de atención son necesarias para perder la estrella de la clase?
Seguidamente, se enfatiza en las huellas que cada uno puso en el reglamento y la facilitadora menciona que necesita y espera que todos se porten bien, para poder obtener la estrella y la sorpresa del día.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 2. La amistad es el mejor regalo del mundo

Objetivo de la actividad: Identificar la importancia de la amistad

Procedimiento: La facilitadora preguntará ¿Qué es un amigo? y ¿Porque es importante tener amigos? Así mismo explicará que los amigos son importantes en nuestra vida porque nos ayudan, nos cuidan y nos respetan.

Así mismo, mencionará que el tener un amigo es el mejor regalo y que es importante cuidar ese regalo. Por lo tanto, expondrá algunos casos hipotéticos acerca de cómo actuar si algún amigo presenta alguna dificultad en el salón.

Casos hipotéticos:

Un compañero se cae y se lastima ¿Tu qué harías?

Un compañero no llevo comida

Un compañero pierde su mochila

Sin querer, tú rompes el dibujo de un compañero

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 3. Los abrazos

Objetivo de la actividad: Estimular las relaciones interpersonales

Procedimiento: Se pide que los alumnos formen un círculo y uno inicie abrazando a su compañero de la derecha y ese compañero continuara abrazando al siguiente compañero de su lado derecho Para finalizar, se les dice a los alumnos que es importante dar amor a nuestros amigos

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 4. Video

Objetivo de la actividad: Identificar la importancia de la amabilidad y la amistad

Materiales: proyector, computadora, bocinas, video

<https://www.youtube.com/watch?v=uZsCR6u8n3I&t=5s>

Procedimiento: los alumnos permanecerán sentados en sus lugares y se proyectará el video de los dinosaurios y el cuento de la amistad.

Al finalizar el video se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué le paso a la hermana de patricio?
2. ¿Qué hicieron patricio y sus amigos?
3. ¿Por qué es importante ser amable con los amigos?
4. ¿Por qué es importante pedir perdón a los amigos?
5. ¿Qué nos enseñó este cuento?

Cierre de la actividad: se explica la importancia de cuidar a los amigos y de pedir perdón cuando se comete un error. Así como también, la importancia de ser amables con nuestros amigos.

Tiempo aproximado: 15 minutos

Actividad 5. Pequeñas caricias

Objetivo de la actividad: Identificar la importancia de respetar y cuidar a los amigos

Materiales: Música

Procedimiento: Se formaran binas y se mantendrá el circulo con los alumnos, pero uno estará sentado adelante y otro detrás del que se encuentra sentado el niño que se encuentre atrás deberá de dar un masaje a su compañero y el facilitador realizará un ejemplo, para ello se pondrá música de fondo.

Ejemplos: tocar sus hombros, rascar su espalda, rascar su cabeza, etc.

Cierre de la actividad: se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Te gusto que tu compañero realizara esas acciones contigo? ¿Por qué?
2. ¿Te gusta ser amable con tus compañeros? ¿Por qué?

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 6. Súbete al tren de la amistad

Objetivo de la actividad: Beneficiar los lazos de amistad entre los alumnos

Materiales: canción del tren de la amistad <https://www.youtube.com/watch?v=XJCIHkLnX3U>

Procedimiento: la facilitadora dividirá el grupo en dos equipos y explicará en que consiste la canción, indicando que se debe de respetar la fila y a los compañeros.

Canción: súbete al tren del amor, amor, súbete al vagón de la amistad, súbete a la nave de la fantasía, que hace chiqui, chiqui, chiqui (un brinco adelante y dos atrás)

Cierre de la actividad: se les pide a los alumnos que se sienten en sus sillas y que digan si les gusto la canción y porque. También, se les preguntara si respetaron a su compañero y si todos siguieron las indicaciones

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 7: final de la sesión

Objetivo de la actividad: Identificar los aprendizajes obtenidos

Materiales: cartulina y pintura

Procedimiento: se realizan las siguientes preguntas

1. ¿Que aprendimos en esta sesión?
2. ¿Por qué son importantes los amigos?
3. ¿Cuál es el mejor regalo que podemos tener?

Posteriormente, se les pide que formen una fila de niñas y niños. A continuación, se les indica que deberán poner su huella digital en la cartulina la cual tendrá el nombre de cada alumno. Eso será la evidencia de que en el tema de amistad todos participaron y están de acuerdo con la importancia de los amigos y el cuidado de los mismos.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Sesión 3			
Participación cooperativa			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Semáforo del silencio	Relajar a los participantes	Cartulina roja y verde	5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior (importancia de la amistad)		5 minutos
Masaje de la lluvia	Reforzar la interacción con otros compañeros	Música	5 minutos
Cooperación	Identificar la importancia de la cooperación entre amigos.	Imágenes	10 minutos
El t-rex bailarín	Estimular la participación cooperativa	Música y video	10 minutos
T-rex por la montaña	Estimular el trabajo en equipo	Música, colchonetas, tapetes	15 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes obtenidos	Cartulina, pintura, imágenes de dinosaurios, dulces, estrellas de calcomanía.	10 minutos

Inicio. Las sillas deberán estar en forma de círculo y para la primera actividad se les pedirá a los alumnos que se pongan de pie y que muevan la muñeca de sus manos de arriba abajo, después se les pedirá que sacudan sus manos y que levanten sus brazos y se estiren, así mismo, tendrán que respirar profundo dos veces. Seguidamente los alumnos deberán sentarse de nuevo en sus sillas y se les explicará que haremos la actividad del semáforo del silencio, la cual consiste en mostrar una cartulina roja y una verde, cuando se levante la verde, se podrá gritar, hacer ruido con los pies, ruido con las manos o los dedos y cuando se levante la roja se tendrá que hacer silencio total.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 1. Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?
2. ¿Cuántos abrazos nos dimos la semana pasada?
3. ¿De qué era el video de la clase pasada?

Finalmente, la facilitadora menciona que necesita y espera que todos se porten bien, para poder obtener la estrella y la sorpresa del día.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 2. Masaje de la lluvia

Objetivo de la actividad: reforzar la interacción con otros compañeros

Materiales: música de lluvia

Procedimiento: se les pide formar dos círculos, uno adentro y otro afuera. Además, la facilitadora cuenta que un día estaba a fuera de su casa y empezó a llover y las gotas caían con cuidado suavemente sobre el suelo, sobre la tierra, sobre las casas y las personas. Por ello, imaginaron que las puntas de los dedos son como gotas que caen suavemente sobre su propio cuerpo, ya sea en su cabeza, hombros, brazos. Posteriormente, el niño de atrás será la lluvia y el de adelante recibirá las gotas, en la cabeza, hombros, manos, cabeza, espalda., después, se cambian los papeles.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 3. Introducción al tema de cooperación

Objetivo de la actividad: identificar la importancia de la cooperación entre amigos

Materiales: video: si los dinosaurios estuvieran vivos

<https://www.youtube.com/watch?v=rxRlbIYuryk>

Procedimiento: se proyecta el video y luego se explica que los dinosaurios ayudarían a las personas, lo cual es importante porque ayudar significa cooperar y trabajando juntos se puede lograr muchas cosas que nos harán sentir orgullosos de nosotros mismos.

Se destaca que es importante platicar para poder resolver alguna dificultad que se presente cuando queremos ayudar a nuestros amigos o compañeros y se mencionan los siguientes ejemplos:

1. Cuando se recogen los materiales de juego, es importante decidir quién recoge y quien lo pone en su lugar.
2. Cuando queremos jugar en el descanso es importante decidir quién sube a la casa de juego y quien se queda abajo. Así como también, quien ayuda a subir a los compañeros que no pueden.

Se les pide a los alumnos que den ejemplos de cooperación.

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 4. Video T rex bailando

Objetivo de la actividad: estimular la participación cooperativa.

Materiales: proyector, computadora, bocinas, video

<https://www.youtube.com/watch?v=u9ColmI3JbE>

Procedimiento: los alumnos se encuentran sentados en círculo y se seleccionan dos niños que serán bailarines y bailaran alrededor del círculo, cuando la música se para los dos agarran a otro danzante de la mano, así sucesivamente irán formando unan sola fila y danzaran todos juntos.

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 5. T-rex por la montaña

Objetivo de la actividad: Estimular el trabajo en equipo

Materiales: Música, colchonetas, tapetes

Procedimiento: se divide al grupo en cuatro equipos de seis integrantes cada uno, posteriormente se les dice que cada deberán trabajar juntos para poder construir una montaña y luego deberán de pasar por la montaña, para ello deberán alinearse con su equipo y gatear agarrando los tobillos del compañero que tienen delante de ellos y no deberán soltarse. Por lo tanto, tienen que intentar subir la montaña de esa manera.

Tiempo aproximado: 15 minutos

Actividad 7: final de la sesión

Objetivo de la actividad: Identificar los aprendizajes obtenidos

Procedimiento: se realizan las siguientes preguntas

1. ¿Que aprendimos en esta sesión?
2. ¿Qué es la cooperación?
3. ¿Por qué es importante cooperar?
4. ¿Cuántas actividades de cooperación hicimos hoy? ¿Cuáles fueron?

Posteriormente, se les pide que formen una fila de niñas y niños. A continuación, se les indica que deberán poner su huella digital en la cartulina la cual tendrá el nombre de cada alumno. Eso será la evidencia de que en el tema de amistad todos participaron y están de acuerdo con la importancia de cooperar

Tiempo aproximado: 10 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Interacción con otros			
Sesión 4			
Trabajo en equipo			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior (importancia de la amistad, cooperación)		10 minutos
Trabajo en equipo	Reforzar la interacción con otros compañeros y el trabajo colaborativo	Música	10 minutos
Globos al aire	Identificar la importancia de la cooperación y el trabajo en equipo.	Música, globo, tela	15 minutos
Dibujo colaborativo	Estimular el trabajo en equipo y el esperar turno	Música, hojas en blanco, colores	15 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes obtenidos		10 minutos

Inicio. El grupo se dividirá en cuatro equipos de seis personas y se les asignará un color por equipo (amarillo, azul, naranja y morado). Posteriormente, se les asignará un lugar por equipo en el salón de clases, además, se les explicará que todas las actividades de la sesión se realizarán en equipos.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 1. Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

- 1 ¿Qué hicimos la clase anterior?
- 2 ¿De qué era el video de la clase pasada?
- 3 ¿Cuál fue la última actividad que hicimos la clase pasada?

Finalmente, la facilitadora menciona que necesita y espera que todos se porten bien, para poder obtener la estrella del día.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 2. Trabajo en equipo

Objetivo de la actividad: reforzar la interacción con otros compañeros y el trabajo en equipo.

Materiales: música, colchonetas, tapetes.

Procedimiento: se divide al grupo en cuatro equipos de seis integrantes cada uno, posteriormente se les dice que cada deberán trabajar juntos para poder construir una montaña y luego deberán de pasar por la montaña, para ello deberán alinearse con su equipo y gatear agarrando los tobillos del compañero que tienen delante de ellos y no deberán soltarse. Por lo tanto, tienen que intentar

subir la montaña de esa manera. (Se repite la actividad porque en la sesión anterior no se realizó de una manera correcta)

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 3. Globos en el aire

Objetivo de la actividad: identificar la importancia de la cooperación y el trabajo en equipo.

Materiales: globo, música, tela

Procedimiento: se les explica que por equipo deberán de pasar al centro del salón y se colocarán alrededor de una manta o tela. Se coloca un globo en el centro y los niños deben de intentar hacerla saltar y que no se caiga al suelo. Esta actividad requiere de un esfuerzo colectivo. Posteriormente, cada equipo deberá pasar de nuevo e intentar mantener en el aire un globo, turnándose para golpearlo.

Tiempo aproximado: 15 minutos

Actividad 4. Dibujo colaborativo.

Objetivo de la actividad: Estimular el trabajo en equipo y el esperar turno.

Materiales: música, hojas de papel, colores, mesas.

Procedimiento: cada equipo tendrá asignada una mesa para poder dibujar. Seguidamente, se les explicará que deberán realizar un dibujo por equipo y que una persona iniciará y los otros integrantes del equipo deberán esperar su turno para poder continuar o complementar el dibujo. Al terminar, cada quien escribirá su nombre en la hoja

Tiempo aproximado: 15 minutos

Actividad 5: final de la sesión

Objetivo de la actividad: Identificar los aprendizajes obtenidos

Procedimiento: se realizan las siguientes preguntas

1. ¿Que aprendimos en esta sesión?
2. ¿Qué es el trabajo en equipo?
3. ¿Por qué es importante trabajar en equipo?

Se les explica que es importante esperar turnos y ayudarse entre todos para poder cumplir con las metas del juego

Tiempo aproximado: 10 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Interacción con otros			
Sesión 5			
Participación cooperativa			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Ganchos y nudos	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación del conocimiento previo	Identificar los aprendizajes de la sesión anterior	Imágenes de la sesión pasada.	5 minutos
Introducción al nuevo tema	Identificar la importancia de la cooperación y la resolución de conflictos	Música, globo, tela	5 minutos
Toca en cámara lenta	Estimular la interacción entre compañeros	Música, hojas en blanco, colores	5 minutos
El lago encantado	Identificar la importancia de la participación cooperativa	Música, aros.	10 minutos
Anquilosaurio y el trabajo en equipo	Estimular el trabajo colaborativo	Música	20 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes obtenidos	Pintura, hojas de papel, toallas húmedas	10 minutos

Inicio. El grupo permanecerá en círculo. Posteriormente, se les pedirá que levanten sus brazos hacia el frente y con los pulgares hacia abajo, luego se cruzan los brazos y los llevan hacia el pecho, cruzan los pies y aprietan y sueltan (repetir 2 veces).

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 1. Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

- 1 ¿Qué hicimos la clase anterior?
- 2 ¿Cuántas actividades en equipo hicimos? ¿Cuáles eran?
- 3 ¿Cuál fue la última actividad que hicimos la clase pasada?

Se enfatiza acerca de la importancia de apoyarse entre todos para que el equipo logre realizar las actividades de forma correcta

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 2. Toca en cámara lenta

Objetivo de la actividad: estimular la interacción entre compañeros

Materiales: música relajante

Procedimiento: todos los niños deben estar sentados en el suelo muy cerca uno de otros. Pídeles que muevan las manos con movimientos lentos. Elige algo que puedan tocar con un movimiento lento. Ejemplo: cámara lenta, toca los pies de tu compañero, toca el codo de tu compañero, toca la oreja de tu compañero

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 3. Introducción al tema de resolución de conflictos

Objetivo de la actividad: Identificar la importancia de la cooperación y la resolución de conflictos

Materiales: imágenes, hojas de colores con los temas.

Procedimiento: los alumnos se sientan en círculo y se les pregunta porque es importante hablar para resolver conflictos. Seguidamente, se selecciona a dos parejas de alumnos que representen como se realizaría la solución de un conflicto asignado.

Ejemplos: si el compañero agarra un material que no es de él, si el compañero necesita pasar por un camino que otro compañero tiene ocupado.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 4. El lago encantado

Objetivo de la actividad: Identificar la importancia de la participación cooperativa.

Materiales: Música, aros.

Procedimiento: se colocan todos los aros dentro de espacio delimitado. Es un lago encantado que nadie puede pisar ya que si alguien cae a él se le congela el corazón. Solo se puede pisar en el interior de los aros, que son piedras que sobresalen de la superficie del lago. Si alguien cae al lago, se queda congelado en el mismo lugar donde cayó y no se puede mover hasta que otro jugador lo rescate. Para ello, un jugador debe descongelar el corazón del compañero dándole un abrazo.

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 5: Anquilosaurio y el trabajo en equipo

Objetivo de la actividad: Estimular el trabajo colaborativo

Materiales: video https://www.youtube.com/watch?v=m_yHXe_ySyc, música y colchoneta.

Procedimiento: antes de empezar

la actividad, se les pide a los participantes que respiren profundo dos veces. Seguidamente, se les presenta al dinosaurio Anquilosaurio y se les muestra el video donde haciendo énfasis a que tiene un caparazón. Posteriormente, se imaginarán que son anquilosaurios que tienen un caparazón.

El grupo se dividirá en tres equipos y se colocaran en cuatro patas y se les explicará que tendrán una colchoneta en su espalda y que deben de intentar moverse en una sola dirección procurando que no se les caiga el caparazón (colchoneta). Es importante que antes de que comience la actividad se les pregunte a los participantes, como creen que sea posible lograr moverse sin que se caiga la colchoneta de sus espaldas.

Cada equipo realizará el ejercicio.

Tiempo aproximado: 20 minutos

Actividad 5: final de la sesión

Objetivo de la actividad: Identificar los aprendizajes obtenidos

Procedimiento: se realizan las siguientes preguntas

1. ¿Que aprendimos en esta sesión?
2. ¿Cuántas actividades en equipo realizamos?
3. ¿Por qué es importante trabajar en equipo y resolver conflictos?

Se pegarán en la pared dos cartulinas, una con el título de trabajo en equipo y otra con el de resolución de conflictos. Cada alumno deberá dejar su huella si considera que lo realizó. Posteriormente se les limpiara la mano con toallitas húmedas y se formara una fila para dirigirse a su salón de clases.

Tiempo aproximado: 10 minutos

Conocimiento de sí mismo y de otros			
Sesión 6			
Seis emociones			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
La lechuza	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior	Imágenes de trabajo en equipo, cartulina, cinta adhesiva	10 minutos
Presentaciones de las seis emociones	Identificar las seis emociones básicas (alegría, tristeza, enojo, sorpresa, miedo y asco) por medio de los dinosaurios	Dinosaurios de fieltro.	10 minutos
Caras y gestos de las emociones	Identificar las emociones por medio de las expresiones faciales entre los alumnos		5 minutos
Papa caliente de las emociones	Identificar en que situaciones han experimentado las emociones designadas.	Música, dinosaurios de fieltro que representan emociones	15 minutos
Final de la sesión	Identificar la emoción que sienten al final de la clase	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	15 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Inicio. El grupo permanecerá en círculo. Posteriormente, se les pedirá poner la mano derecha sobre el hombro izquierdo aparentándolo con firmeza, seguidamente, deberán voltear la cabeza del lado izquierdo y respirar profundamente y liberar el aire girando la cabeza hacia el hombro opuesto. Repetir el ejercicio cambiando de mano (2 veces)

Tiempo aproximado: 5 minutos**Actividad 1. Recuperación de los conocimientos previos**

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

- 1 ¿Qué hicimos la clase anterior?
- 2 ¿Cuántas actividades en equipo hicimos? ¿Cuáles eran?
- 3 ¿Cuál fue la última actividad que hicimos la clase pasada?

Se enfatiza acerca de la importancia de apoyarse entre todos para que el equipo logre realizar las actividades de forma correcta

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 2. Presentación de las seis emociones

Objetivo de la actividad: identificación de las seis emociones de alegría, tristeza, enojo, sorpresa, miedo y asco

Materiales: dinosaurios de fieltro

Procedimiento: todos los niños deberán permanecer sentados en el círculo, posteriormente, la facilitadora realizará las siguientes preguntas:

¿Ustedes saben que son las emociones?

¿Dónde sienten las emociones?

¿Cuántas emociones conocen?

La facilitadora explicará que todas las personas sienten emociones y se presentan en diferentes partes del cuerpo. Por lo tanto, mostrará a cada uno de los diferentes dinosaurios y les preguntará a los alumnos que emoción creen que representa cada dinosaurio. En primer lugar, se mostrará a triceraptos de color amarillo, el cuál representará la emoción de la alegría, así mismo, la facilitadora pedirá a los alumnos que muestren su cara de alegría. Seguidamente, se mostrará a estegosaurio con la emoción de tristeza y de igual manera le pedirá a los alumnos que muestren su cara de tristeza. De igual modo se realizará con cada uno de los siguientes dinosaurios: brontosaurio representará la emoción del enojo, tiranosario rex representará a la emoción de sorpresa, parasaurolophus miedo, pterodáctilo representará la emoción de asco.

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 3. Caras y gestos de las emociones

Objetivo de la actividad: Identificar las seis emociones por medio de las expresiones faciales de los alumnos

Materiales:

Procedimiento: se seleccionará a doce alumnos y uno por uno pasarán al frente, la facilitadora deberá de decirles al oído una emoción y ellos la representarán con sus expresiones faciales, después los otros alumnos deberán adivinar que emoción está representando el compañero o compañera.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 4. Papa caliente de las emociones

Objetivo de la actividad: Identificar en que situaciones han experimentado los alumnos las emociones asignadas

Materiales: dinosaurios de fieltro, música

Procedimiento: los alumnos deberán estar sentados en forma de círculo y la facilitadora mostrará el dinosaurio que representa la emoción de la alegría. Seguidamente, explicará que el dinosaurio deberá de pasar por las manos de cada alumno y cuando la música se detenga, el alumno que se quede con el dinosaurio en la mano tendrá que responder la siguiente pregunta: ¿En qué situación o situaciones haz sentido alegría?

Cada dinosaurio deberá de circular solo una ronda y se repetirá la misma pregunta con las diferentes emociones. Es importante, procurar que todos los alumnos participen compartiendo sus experiencias con las seis diferentes emociones.

Tiempo aproximado: 15 minutos

Actividad 5: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar la emoción que tienen los alumnos al final de la clase.

Materiales: hojas de papel con siluetas de caras, colores.

Procedimiento: se mencionarán las seis emociones que cada dinosaurio representa y se les pedirá a los alumnos que identifiquen cuál de esas seis emociones están sintiendo en este momento. Seguidamente, se les entregará las hojas y se les indicará que deben de dibujar la expresión que mejor refleje la emoción que sienten.

Conocimiento de sí mismo y de otros			
Sesión 7:Alegría			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Semáforo del silencio	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar las seis emociones básicas que se abarcaron en la sesión anterior	Dibujos de las emociones de la clase anterior, dinosaurios de fieltro	10 minutos
Asamblea a de las emociones	Identificar las emociones en uno mismo y en los demás	Dinosaurios de fieltro y pinzas de madera	10 minutos
Donde se siente la emoción de la alegría y que nos da alegría	Identificar en que parte del cuerpo se refleja la emoción de la alegría		5 minutos
Libro de la alegría	Identificar en que situaciones han experimentado las emoción de la alegría	Hojas en blanco, colores	15 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión		15 minutos

A continuación, se les pide a cinco alumnos que pasen al frente y que expliquen su dibujo y porque representaron esa emoción. Para finalizar, se realizan las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en la clase de hoy?

¿Cuáles son las emociones que representan cada dinosaurio?

Tiempo aproximado: 15 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Inicio. Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 1. El semáforo del silencio

Objetivo de la actividad: activación física y cognitiva de los alumnos

Materiales: hoja de color verde y rojo

Procedimiento: los alumnos deberán de estar sentados en sus sillas formando un gran círculo y la maestra explicará que cada vez que muestre la hoja de color verde, ellos podrán hacer ruido, pero cuando se muestre la hoja de color roja, ellos deberán de guardar silencio.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 2. Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

- 1 ¿Qué hicimos la clase anterior?
- 2 ¿Cuántas actividades en equipo hicimos? ¿Cuáles eran?
- 3 ¿Cuál fue la última actividad que hicimos la clase pasada?

Se enfatiza acerca de la importancia de apoyarse entre todos para que el equipo logre realizar las actividades de forma correcta

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 3. Asamblea de las emociones

Objetivo de la actividad: identificación de las seis emociones de alegría, tristeza, enojo, sorpresa, miedo y asco

Materiales: dinosaurios de fieltro

Procedimiento: los participantes se sientan en círculo y uno por uno comparten ante el grupo como se sienten al inicio de la clase y explican porque se sienten esa emoción

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 4. Donde se siente la emoción de la alegría

Objetivo de la actividad: Identificar en que parte del cuerpo se refleja la emoción de la alegría

Materiales: dinosaurio de fieltro

Procedimiento: invitar a los alumnos a que recuerden momentos donde se sintieron alegres, después, preguntarles en que parte de su cuerpo sintieron esa emoción y que compartan porque creen que se siente en esa parte de su cuerpo que ellos mencionan.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 5. Libro de la alegría

Objetivo de la actividad: Identificar en que situaciones han experimentado la emoción de la alegría

Materiales: colores, hojas en blanco

Procedimiento: se les entrega a los alumnos una hoja en blanco y se les pide que dibujen un momento donde sintieron la emoción de la alegría. A continuación, se presentan algunos aspectos que los alumnos pueden considerar:

- Vivencias del grupo en la escuela
- Vivencias con la familia
- Como podemos ayudar a los demás a que se sientan alegres
- Que quiere decir sentirte alegre

Tiempo aproximado: 15 minutos

Actividad 6: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

Área AEPS: Conocimiento de sí mismo y de otros			
Sesión 8: Tristeza			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Estiramientos	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior.		10 minutos
Asamblea de las emociones	Identificar donde nuestra propia emoción y la de los demás	Dinosaurios de fieltro.	10 minutos
Hablando de la tristeza Cuento Dino	Identificar las emoción de la tristeza	Video	5 minutos
Libro de la tristeza	Identificar en que situaciones han experimentado las emociones designadas.	Hojas del ejercicio, recortes de gente triste y pegamento	15 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión		15 minutos

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Cuál quiere decir sentirse alegres?

¿En qué parte de nuestro cuerpo se puede sentir la alegría?

Tiempo aproximado: 15 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Inicio. Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 1. El semáforo del silencio

Objetivo de la actividad: activación física y cognitiva de los alumnos

Materiales: hoja de color verde y rojo

Procedimiento: los alumnos deberán de estar sentados en sus sillas formando un gran círculo y la maestra explicará que cada vez que muestre la hoja de color verde, ellos podrán hacer ruido, pero cuando se muestre la hoja de color roja, ellos deberán de guardar silencio.

Tiempo aproximado: 5 minutos**Actividad 2. Recuperación de los conocimientos previos**

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

- 1 ¿Qué hicimos la clase anterior?
- 2 ¿En qué parte del cuerpo podemos sentir la alegría?

Se presenta el libro de la alegría con los dibujos de todos los participantes

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 3. Asamblea de las emociones

Objetivo: identificación de las seis emociones de alegría, tristeza, enojo, sorpresa, miedo y asco

Materiales: dinosaurios de fieltro

Procedimiento: los participantes se sientan en círculo y uno por uno comparten ante el grupo como se sienten al inicio de la clase y explican porque se sienten esa emoción

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad: Cuento de Dino

Objetivo: Identificar las emoción de la tristeza

Materiales: video <https://www.youtube.com/watch?v=NucXg4tlrYM>

Procedimiento: se presenta el video del cuento de Dino y posteriormente se realizan las siguientes preguntas:

- ¿Qué le paso a chispitas?
- ¿Cómo se sentía el amigo de chispitas?
- ¿Qué hizo el amigo de chispitas?
- ¿Cómo termina la historia?

Tiempo: 10 minutos

Actividad: libro de la tristeza

Objetivo: identificar situaciones donde se han presentado la emoción de la tristeza

Materiales: colores, hojas en blanco

Procedimiento: se les entrega a los alumnos una hoja en blanco y se les pide que dibujen un momento donde sintieron la emoción de la alegría. A continuación, se presentan algunos aspectos que los alumnos pueden considerar:

- Vivencias del grupo en la escuela
- Vivencias con la familia
- Como podemos ayudar a los demás cuando se sienten tristes
- Que quiere decir sentirte triste

Tiempo: 20 minutos

Área AEPS: Conocimiento de sí mismo y de otros			
Sesión 9: Enojo			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Semáforo del silencio	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior (emoción de la tristeza)	Imágenes de trabajo en equipo, cartulina, cinta adhesiva	10 minutos
Asamblea de las emociones	Identificar las propias emociones y la de los demás	Dinosaurios de fieltro.	10 minutos
El enfado y cuento “Vaya rabieta”	Identificar la emoción del enfado		5 minutos
Libro del enojo	Crear al monstruo del enojo	Música, dinosaurios de fieltro que representan emociones	15 minutos
Final de la sesión	Identificar la emoción que sienten al final de la clase	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	15 minutos

Actividad 6: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Qué quiere decir sentirse triste?

¿En qué parte de nuestro cuerpo se puede sentir la tristeza?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Actividad 1. El semáforo del silencio

Objetivo de la actividad: activación física y cognitiva de los alumnos

Materiales: hoja de color verde y rojo

Procedimiento: los alumnos deberán de estar sentados en sus sillas formando un gran círculo y la maestra explicará que cada vez que muestre la hoja de color verde, ellos podrán hacer ruido, pero cuando se muestre la hoja de color rojo, ellos deberán de guardar silencio (repetir 4 veces). Posteriormente, se les pedirá a los alumnos que respiren profundo tres veces

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 2. Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?

2. ¿Qué quiere decir sentirse triste?

3. ¿En qué parte del cuerpo sentimos la tristeza?

Se presenta el libro de la alegría con los dibujos de todos los participantes

Tiempo aproximado: 10 minutos**Actividad 3. Asamblea de las emociones**

Objetivo: identificación de la emoción de cada participante al inicio de la sesión

Materiales: dinosaurios de fieltro

Procedimiento: los participantes se sientan en círculo y uno por uno comparten ante el grupo como se sienten al inicio de la clase y explican porque se sienten esa emoción

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad: Cuento “vaya rabieta”

Objetivo: Identificar las emoción del enojo

Materiales: video <https://www.youtube.com/watch?v=Xq-SuHdzuzI>

Procedimiento: la maestra realiza las siguientes preguntas

1. ¿Qué es el enojo?
2. ¿Qué es una rabieta?
3. ¿Cuándo hacen rabieta?

Se presenta el video “vaya rabieta” y después se realizarán las siguientes preguntas:

¿Qué le pasó a Roberto?

¿Qué apareció en el cuarto de Roberto?

¿Qué hizo el monstruo de la rabia?

¿Qué hizo Roberto con el monstruo de la rabia?

Tiempo: 10 minutos

Actividad: libro del enojo

Objetivo: identificar situaciones donde sentimos al monstruo de la rabia o del enojo

Materiales: colores, hojas en blanco

Procedimiento: se les pide a los 5 alumnos que compartan alguna experiencia donde estaban enojados y que la compartan enfrente del grupo. Seguidamente, se les entrega a los alumnos una hoja en blanco y se les pide que dibujen a su monstruo del enojo, los cuales formarán parte del libro del enojo.

Tiempo: 20 minutos

Actividad 6: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Qué debemos de hacer con el monstruo del enojo?

¿En qué parte de nuestro cuerpo se puede sentir el enojo?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Área AEPS: Conocimiento de sí mismo y de otros			
Sesión 10: Control del enojo			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Estatuas de las emociones	Activar a los alumnos física y cognitivamente	Música y bocinas	5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior	Imágenes de trabajo en equipo, cartulina, cinta adhesiva	10 minutos
Asamblea de las emociones	Identificar emociones propias y la de los demás	Dinosaurios de fieltro.	10 minutos
Calmando al monstruo del enojo	Identificar lo que podemos hacer para calmar al monstruo del enojo.	Imágenes de las estrategias para calmar el enojo, pelota de plástico suave, una caja, colores, hojas en blanco	30 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión		5 minutos

Duración de la sesión: 1 hora**Actividad 1:** Estatuas de las emociones**Objetivo de la actividad:** identificación de las emociones

Procedimiento: los niños deben estar de pie, la maestra les explica que se jugará a las estatuas y se les pondrá música de fondo para que puedan bailar, pero cuando la maestra ponga pausa, gritará el nombre de una emoción y deberán de quedar como estatuas con el gesto facial de la emoción que previamente se mencionó, la maestra deberá repetir 5 veces, para mencionar las seis emociones que se han mencionado en sesiones previas (alegría, enojo, tristeza, asco, miedo, sorpresa)

Materiales: música para bailar, bocinas.**Tiempo aproximado:** 5 minutos**Actividad 2:** recuperación de conocimientos previos**Objetivo de la actividad:** identificar aprendizajes de la sesión anterior**Procedimiento:** Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?
2. ¿Qué quiere decir sentirse enojado?
3. ¿En qué parte del cuerpo sentimos el enojo?

Se presenta el libro del enojo con los dibujos de todos los participantes

Materiales: libro del enojo

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 3. Asamblea de las emociones

Objetivo: identificación la emoción de cada participante al inicio de la sesión

Materiales: dinosaurios de fieltro, ganchos de madera con el nombre de cada alumno

Procedimiento: los participantes se sientan en círculo y uno por uno compartirán ante el grupo como se sienten al inicio de la clase y explican porque se sienten esa emoción

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 4: calmando al monstruo del enojo

Objetivo de la actividad: identificar lo que podemos hacer para calmar al monstruo del enojo

Procedimiento: se realiza a los participantes la siguiente pregunta

¿Qué podemos hacer para calmar al monstruo del enojo?

Posteriormente, se les presenta a los alumnos una caja y de ella se sacan las imágenes de las estrategias para calmar el enojo, las cuales son las siguientes:

1. Colorear
2. Respirar profundo
3. Utilizar la pelota pequeña antiestrés para aplastar varias veces
4. Contar del 1 al 10
5. Brincar
6. Abrazar
7. Apartarse de las personas e ir a un lugar silenciosa para calmarse
8. Escuchar música

Seguidamente, se les reparte a los alumnos las hojas en blanco y se les indica que deben de pintar toda la hoja y después romperla y ponerla en la basura, esto con la finalidad de liberar el enojo.

Materiales: imágenes de las ocho estrategias previamente mencionadas, caja, pelota antiestrés

Tiempo aproximado: 30 minutos

Actividad 5: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Cómo puedo calmar al monstruo del enojo?

¿Cómo se sintieron cuando pintaron y rompieron la hoja?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Área AEPS: Conocimiento de sí mismo y de otros			
Sesión 11: El miedo			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Respiración de la abeja	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior.		5 minutos
Asamblea de las emociones	Identificar emociones propias y la de los demás	Dinosaurios de fieltro.	10 minutos
El miedo y el cuento yo mataré monstruos por ti	Identificar las características de la emoción del miedo y como se relaciona con el cuento	Video del cuento	10 minutos
Libro del miedo	Identificar en que situaciones han experimentado la emoción del miedo	Hojas de papel, colores, pegamento, recortes que reflejen la emoción del miedo	25 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	5 minutos

Duración de la sesión: 1 hora**Actividad 1:** Respiración de la abeja**Objetivo de la actividad:** favorecer la atención de los alumnos**Procedimiento:** Se les pide a los alumnos que se tapen las orejas con el pulgar y que apoyen la mano sobre la cabeza, después, que cierren los ojos e imiten el sonido de las abejas.**Tiempo aproximado: 5 minutos****Actividad 2. Recuperación de los conocimientos previos****Objetivo de la actividad:** identificar los aprendizajes de la clase anterior**Materiales:** imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.**Procedimiento:** Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?
2. ¿Qué podemos hacer para calmar el enojo?

Tiempo aproximado: 5 minutos**Actividad 3. Asamblea de las emociones**

Objetivo: identificación la emoción de cada participante al inicio de la sesión

Materiales: dinosaurios de fieltro, ganchos de madera con el nombre de cada alumno

Procedimiento: los participantes se sientan en círculo y uno por uno compartirán ante el grupo como se sienten al inicio de la clase y explican porque se sienten esa emoción

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 4: El miedo y el cuento yo mataré monstruos por ti

Objetivo de la actividad: Identificar las características de la emoción del miedo y como se relaciona con el cuento

Procedimiento: la maestra realiza las siguientes preguntas a los alumnos

1. ¿Qué es el miedo?
2. ¿En qué parte del cuerpo sentimos el miedo?
3. ¿Qué hacemos cuando sentimos miedo?

La maestra explica que el miedo nos alerta de los posibles peligros que se encuentra a nuestro alrededor y que es normal sentir miedo.

Posteriormente, se presenta el video del cuento yo matare monstruos por ti y se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué le pasa a Martina?
2. ¿Por qué siente miedo Martina?
3. ¿Por qué tiene miedo Anitran?
4. ¿Cómo termina la historia?

Materiales: video <https://www.youtube.com/watch?v=zbcd3yzFa3E>

Tiempo aproximado: 30 minutos

Actividad 5: libro del miedo

Objetivo: identificar las cosas o situaciones donde sienten la emoción del miedo

Materiales: colores, hojas en blanco, pegamento, imágenes recortadas que reflejen miedo

Procedimiento: se les entrega a los alumnos una hoja en blanco y diferentes imágenes, entre las cuales ellos deben de elegir las que reflejen la emoción del miedo, o dibujar las cosas o situaciones donde sientan miedo. A continuación, se presentan algunos aspectos que los alumnos pueden considerar:

- Vivencias del grupo en la escuela
- Vivencias con la familia
- Como podemos ayudar a los demás cuando sienten miedo
- Que quiere decir sentir miedo

Tiempo aproximado: 25 minutos

Actividad 6: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿En qué situaciones puedo sentir miedo?

¿Qué puedo hacer cuando siento miedo?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Área AEPS: Conocimiento de sí mismo y de otros Sesión 12: Sorpresa y autonomía emocional			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Observamos como detectives	Favorecer la concentración por medio de la quietud	cronometro	5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior		5 minutos
La caja de los tesoros	Identificar el valor propio que tenemos por ser personas únicas y diferentes		15 minutos
Libro de los tesoros	Identificar las características físicas que nos gustan	Música, hojas de papel, colores.	30 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	5 minutos

Duración de la sesión: 1 hora**Actividad 1:** Observando como detectives**Objetivo:** favorecer la concentración por miedo de la quietud**Procedimiento:** la maestra pide a los alumnos que en silencio observen durante un minuto todo lo que hay alrededor del salón, hasta los detalles más pequeños. Después, se les pedirá que los alumnos compartan lo que pudieron observar, en orden y levantando la mano para hablar.**Materiales:** cronometro para medir el tiempo**Tiempo aproximado:** 5 minutos**Actividad 2. Recuperación de los conocimientos previos****Objetivo de la actividad:** identificar los aprendizajes de la clase anterior**Materiales:** imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.**Procedimiento:** Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?
2. ¿Qué es el miedo?
3. ¿Por qué sentimos miedo?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 3: la caja de los tesoros

Objetivo: Identificar el valor propio que tenemos por ser personas únicas y diferentes

Materiales: caja de regalo, espejo

Procedimiento: la maestra mostrará una caja de regalo, la cual tendrá un espejo a dentro y realizara las siguientes preguntas:

1. ¿Qué creen que hay en la caja?
2. ¿Qué emoción sienten al abrir una caja de regalo?
3. ¿Qué es la emoción de la sorpresa?
4. ¿En qué parte de nuestro cuerpo se siente la emoción de la sorpresa?

La maestra indica que dentro de esa caja hay un hermoso regalo que todos están a punto de descubrir. Después, indica que todos deben de poner su cabeza en sus mesas con los ojos cerrados y que debe de esperar a que la maestra les toque el hombro para que puedan abrir los ojos y ver lo que hay adentro de la caja de regalo, pero nadie puede hablar, hasta que todos hayan visto lo que hay en la caja.

Posteriormente, la maestra realiza las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hay en la caja de regalo?
2. ¿Qué observaron en el espejo?

La maestra explica que en la caja había un espejo para que cada uno de los alumnos pudiera observarse, ya que cada uno es un hermoso tesoro, que vale mucho por ser una persona única y diferente, sin importar el color de piel, altura, nombre, edad, etc.

Tiempo aproximado: 15 minutos

Actividad 4: libro de los tesoros

Objetivo: Identificar las características que a cada alumno le gusta de si mismo

Materiales: colores, hojas en blanco

Procedimiento: se les entrega a los alumnos una hoja en blanco y se les pide que se dibujen a sí mismos y que escriban o dibujen con colores fuertes las partes de su cuerpo que más les gusta, así como aquello que más les gusta hacer. Después, se les pide que pasen frente a un espejo y que se vean a sí mismo y señalen en su cuerpo las partes que pintaron en su dibujo y aquello que les gusta hacer.

Tiempo aproximado: 30 minutos

Actividad 5: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

- ¿Qué aprendimos en esta sesión?
- ¿Por qué somos unos tesoros?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Área AEPS: Conocimiento de sí mismo y de otros			
Sesión 13: Consecuencias positivas y negativas			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Círculo de la atención	Activar a los alumnos física y cognitivamente	Caja con cascabeles Campana pequeña	5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior.		5 minutos
Te veo	Identificar emociones en los demás		20 minutos
Consecuencias	Identificar las consecuencias negativas o positivas de las acciones que realizamos	Hojas con imágenes, colores	20 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión		10 minutos

Duración de la sesión: 1 hora**Actividad 1: Círculo de la atención****Objetivo:** Favorecer la atención y concentración de los alumnos**Materiales:** caja de cascabeles, campana pequeña**Procedimiento:** los alumnos deben de estar sentados en forma de círculo, la maestra presenta una caja de cascabeles y una campana, e indica que se debe de pasar cada objeto uno por uno con mucho cuidado y atención, debido a que no deben de sonar los objetos y tampoco se pueden caer.**Tiempo: 5 minutos****Actividad 2: Recuperación de los conocimientos previos****Objetivo de la actividad:** identificar los aprendizajes de la clase anterior**Procedimiento:** Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?
2. ¿De cuál emoción hablamos la clase pasada?
3. ¿Qué tiene que ver la emoción de la sorpresa con decir lo que nos gusta de nosotros mismos?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 3: Te veo

Objetivo: Identificar las emociones de los demás

Procedimiento: Los alumnos deberán estar sentados en forma de círculo y se observaran en silencio, hasta que la maestra nombre a un alumno, el cual recibirá la indicación en el oído de elegir a un compañero que se sienta mejor. La maestra deberá de elegir a 4 alumnos para que realicen la actividad (repetir con la emoción de alegría, enojo y tristeza otra vez). La maestra deberá explicar que las acciones que hagamos por los demás tendrán una consecuencia positiva o negativa, por ejemplo: si alguien está triste y recibe un abrazo, esa persona se sentirá mejor y la consecuencia o efecto será bueno, pero si en vez de abrazarlo, le pegamos, entonces, se sentirá más triste.

Después, los alumnos se formarán en parejas con el compañero que se encuentra a su lado derecho y tendrán que observarse en silencio mutuamente por un corto tiempo, posteriormente, los niños mencionarán que emoción pudieron percibir en su compañero y que harían para se sienta mejor.

Tiempo: 20 minutos

Actividad 4: consecuencias

Objetivo: expresar lo que nos gusta hacer y aquello que nos gusta hacer

Procedimiento: la maestra menciona que hay consecuencias positivas y agradables, así como negativas y desagradables, por lo tanto todo depende de cada uno. Seguidamente, se les entrega a los alumnos una hoja donde deberán de dibujar la consecuencia de la imagen que representa un niño enojado, que no es amable y no nombra a las personas por su nombre, en esa misma hoja igual se encuentra un niño feliz y la consecuencia es otra imagen donde se pueden observar niños jugando con él.

Después, la maestra elegirá a cinco alumnos para que compartan su dibujo frente al grupo

Tiempo: 20 minutos

Actividad 5: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Qué es una consecuencia positiva o agradable?

¿Qué es una consecuencia negativa o desagradable?

¿De quién dependen esas consecuencias?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Área AEPS: Conocimiento de sí mismo y de otros			
Sesión 14: Lo que me gusta y disgusta			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
El sonido en el silencio	Favorecer la concentración y atención de los alumnos		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior.		10 minutos
Expresando mis gustos y disgustos	Identificar las actividades, comida y lugares que les gusta o disgusta	Hojas con imágenes	35 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	10 minutos

Duración de la sesión: 1 hora**Actividad 1:** el sonido del silencio**Objetivo:** Favorecer la atención y concentración de los alumnos**Procedimiento:** los alumnos deben de estar sentados en forma de círculo, la maestra indica que todos deben de guardar silencio y escuchar con atención todos los sonidos que puedan escuchar en el salón o fuera de el**Tiempo: 5 minutos****Actividad 2: Recuperación de los conocimientos previos****Objetivo de la actividad:** identificar los aprendizajes de la clase anterior**Procedimiento:** Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?
2. ¿De es una consecuencia agradable y una desagradable?

Tiempo aproximado: 5 minutos**Actividad 3: expresando mis gustos y disgustos****Objetivo:** Identificar las actividades, comida y lugares que les gusta o disgusta

Procedimiento: Los alumnos deberán estar sentados en forma de círculo y se la maestra entrega a un alumno un peluche lo cual significa que tiene la palabra y puede hablar. La maestra tendrá agarrado imágenes de tres diferentes lugares (casa, parque, zoológico) y solo una vez realizará la siguiente pregunta: ¿Cuál es el lugar donde te gusta ir?, cada niño deberá decir una respuesta de las opciones que en el dibujo se presentan, y el peluche pasará a cada uno de mano en mano. Posteriormente, la maestra, dirá que se deben de cambiar de lugar y los alumnos buscaran otro lugar donde sentarse y se realizará la siguiente pregunta: ¿Qué es lo que más te gusta comer? Y la maestra mostrara una hoja con imágenes de pizza, frutas, hamburguesa y un espacio vacío en el cual el alumno puede decir otra opción de comida. Después, se realizará otra ronda pero con las siguientes preguntas: ¿Qué no te gusta comer?, ¿Qué no te gusta hacer?

Tiempo: 35 minutos

Actividad 4: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Por qué es importante expresar aquello que nos gusta o disgusta?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Sesión 15: Caja de los mensajes secretos			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Círculo de abrazos	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior		10 minutos
Seguir indicaciones con la caja de los mensajes secretos	Estimular el seguir de indicaciones	Caja, tarjetas con mensajes, música animada	20 minutos
Gotas de lluvia	Favorecer el seguimiento de indicaciones		15 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión		10 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Actividad 1: círculo de los abrazos

Objetivo: activar a los alumnos física y cognitivamente

Procedimiento: Se pide que los alumnos formen un círculo y uno inicie abrazando a su compañero de la derecha y ese compañero continuara abrazando al siguiente compañero de su lado derecho. Para finalizar, se les dice a los alumnos que es importante dar amor a nuestros amigos

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 2: Actividad 2: Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?
2. ¿Porque es importante expresar nuestros gustos y disgustos?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 3: caja de los mensajes secretos

Objetivo: estimular el seguir indicaciones

Materiales: caja, tarjeta con mensajes, música animada

Procedimiento: todos los miembros del grupo se sientan en círculo. La maestra entrega a uno de los alumnos una caja mágica, dentro de la cual nadie sabe lo que hay. La música empieza a sonar mientras la caja va pasando de un niño a otro, de mano en mano. Cuando la música se detiene, el jugador que se quedó con la caja la abre y saca un papel. La maestra lee lo que dice el mensaje y todos deben de representar lo que se indica (repetir varias veces).

La caja puede contener diversos mensajes como los siguientes: haz cara de alegre, dale un abrazo a los dos compañeros que estén a tu lado, baila, haz como si estuvieras conduciendo un coche, haz la cara de triste, haz cara de sorpresa, imita a una hormiga que camina muy tranquila, haz como un gato, haz como que te duele la cabeza, haz como cuando t acaban de decir que eres muy guapo/a.

Tiempo: 20 minutos

Actividad 4: gotas de lluvia**Objetivo de la actividad:** Favorecer el seguimiento de indicaciones**Procedimiento:** todos los miembros del grupo se sientan en las sillas formando un círculo. La maestra se sitúa en el centro del círculo y va diciendo “gotas de lluvia a la derecha”, y todos los miembros del grupo se sientan en la silla de la derecha, después dice “gotas de lluvia a la izquierda”, y los miembros del grupo se sientan en la silla de la izquierda. Cuando el adulto dice “truenos”, todos los alumnos cambian de silla y se deben de sentar en una silla que esté alejada de la silla en la estaba sentado.**Tiempo aproximado: 15 minutos****Actividad 5:** cierre de la sesión**Objetivo de la actividad:** identificar los aprendizajes de la sesión.**Procedimiento:** la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Por qué es importante seguir indicaciones?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Sesión 16: Indicaciones en grupos pequeños			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Quietos y atentos como una rana	Favorecer la concentración y la atención		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior.		5 minutos
Lo que haga el primero	Favorecer el seguimiento de indicaciones en grupos pequeños		25 minutos
Las hadas y las estatuas	Favorecer el seguimiento de indicaciones en grupos pequeños	Música animada	20 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	5 minutos

Duración de la sesión: 1 hora**Actividad 1:** quietos como rana**Objetivo:** favorecer la concentración y atención por medio de la quietud**Procedimiento:** explicar a los alumnos que la rana es un animal que puede dar grandes saltos pero que también puede quedarse muy quieta, observando todo lo que pasa a su alrededor pero sin reaccionar de inmediato. Por eso ahora, todos deben de hacer como rana y respirar profundo tres veces, durante un rato vamos a estar quietos como una rana, notando como la barriguita se hace grande y después se hunde otra vez (repetir entre 30 y 60 segundos)**Tiempo aproximado: 5 minutos****Actividad 2: Actividad 2: Recuperación de los conocimientos previos****Objetivo de la actividad:** identificar los aprendizajes de la clase anterior**Procedimiento:** Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?
2. ¿Porque es importante seguir indicaciones?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 3: lo que haga el primero

Objetivo: Favorecer el seguimiento de indicaciones en grupos pequeños

Procedimiento: se forman equipos de cuatro jugadores, los cuales se deben de poner en fila, uno detrás del otro. El primero de la fila realizará los movimientos que desee (caminar, correr, dar saltos, rotar la cabeza, soplar, girar, levantar la mano, etc.) y los demás integrantes del equipo deben imitar esos movimientos simultáneamente. El rol del primero debe de ser rotativo en las cuatro rondas sucesivas que se realicen.

Tiempo aproximado: 25 minutos

Actividad 4: las hadas y las estatuas

Objetivo: favorecer el seguimiento de indicaciones en grupos pequeños

Materiales: música animada, sombrero colectivo

Procedimiento: Se narra al grupo la historia “las hadas y sus estatuas”: *En un país muy lejano, vivían unas estatuas mágicas que cada vez que sonaban la música se ponían a bailar. Las estatuas sólo se podían mover cuando la música estaba sonando. En ese país también vivía un duendecillo travieso que, de vez en cuando, fastidiaba a las hadas parando la música a la vez que decía la palabra magia para que las estatuas no pudieran moverse. Pero lo que no sabía ese duendecillo es que había unas hadas que habían aprendido a despertar a las estatuas. ¿Quieres saber cómo las despertaba? Pues tocándole los ojos, la cabeza y los brazos, pero lo que las hadas no sabían era que, una vez despertadas todas las estatuas de su grupo, era ellas las que se quedaban paralizadas. Pero como las hadas habían sido buenas, las demás estatuas les dieron un abrazo y así las despertaron. Así, las hadas empezaron a moverse, y una vez que estuvieron todos descongelados, siguieron bailando y juntos.* Después de narrar la historia, el grupo, se divide en equipos de cuatro a cinco integrantes y por medio del juego de un juego de zar se elige quien va a hacer “el hada” en cada equipo. Para diferenciar el hada de las estatuas, está se pondrá un sombrero, seguidamente se pone la música y se les indica a los alumnos que se vaya moviendo por la sala al ritmo de la música. Cuando se para la música, la maestra dice la palabra “magia” y los alumnos que están jugando se quedan paralizados. La labor del hada es despertar a las estatuas de su equipo, para lo cual tocará la cabeza, ojos y brazo de cada estatua. Cuando el hada haya despertado a todas sus estatuas, será ella la que se quede paralizada y entonces las estatuas de su equipo tienen que despertarla por medio de un abrazo colectivo.

Sesión 17: Indicaciones en grupos grandes			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Atención ¿Qué falta?	Favorecer la atención y concentración de los alumnos	6 diferentes materiales de la escuela, una caja	5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior		10 minutos
Pez y peceras	Estimular el seguimiento de indicaciones en grupos grandes		35 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	10 minutos

Tiempo: 20 minutos

Actividad 5: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Por qué es importante seguir indicaciones en grupos pequeños?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Actividad 1: Atención ¿Qué falta?

Objetivo: favorecer la atención y concentración de los alumnos

Procedimiento: la maestra presenta 6 objetos o materiales de la escuela, los alumnos deben estar sentados en círculo y todos deben de mirar los objetos presentados, después, se les pide que tapen sus ojos y la maestra quita un objeto. Ahora los alumnos deberán de adivinar ¿Qué falta?

Tiempo: 5 minutos

Actividad 2: Actividad 2: Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?

2. ¿Por qué es importante seguir indicaciones en grupos pequeños?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 3: pez y peceras

Objetivo de la actividad: favorecer el seguimiento de indicaciones en grupos grandes

Materiales: música animada

Procedimiento: La maestra explica a los alumnos la importancia de seguir indicaciones en grupos grandes, después forma equipos de tres personas donde dos se toman de las manos y simulan ser la pecera. La tercera persona será el pez y estará adentro de la pecera. La maestra indica que pondrá música y los peces podrán bailar adentro de las peceras, pero cuando la música se detenga, la maestra gritará “pez” los peces deberán salir en busca de otra pecera. De igual modo la maestra puede decir “pecera” y solo los alumnos que conforman las peceras pueden moverse y buscar otro compañero para formar peceras, por lo tanto, los peces deben de permanecer sin movimiento en su lugar.

La maestra también puede decir “cambio” y todos los participantes deberán de cambiar de rol, es decir, los peces pueden ser peceras y viceversa. El participante que quede fuera sin lugar podrá decir las indicaciones

Tiempo: 35 minutos

Actividad 4: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Por qué es importante seguir indicaciones en grupos pequeños?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Sesión 18: El túnel de amigos			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Respiración de la abeja	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior		10 minutos
Túnel de amigos	Favorecer la cooperación, integración y el seguimiento de indicaciones		40 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	15 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Actividad 1: Respiración de la abeja

Objetivo de la actividad: favorecer la atención de los alumnos

Procedimiento: Se les pide a los alumnos que se tapen las orejas con el pulgar y que apoyen la mano sobre la cabeza, después, que cierren los ojos e imiten el sonido de las abejas.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 2. Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

1. ¿Qué hicimos la clase anterior?
2. ¿Qué quiere decir seguir indicaciones?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 3: túnel de amigos

Objetivo: Favorecer la cooperación, integración y el seguimiento de indicaciones

Procedimiento: se forman dos equipos, los jugadores del equipo 1 se colocan en fila, uno de tras de otro y con las piernas abiertas formando un túnel, los jugadores del equipo 2 se ponen enfrente del túnel. Cuando la maestra da la señal, el primer jugador del equipo 2 se arrastra y atraviesa el túnel a la mayor velocidad; cuando termina, da una palmada y sale el jugador 2, y así sucesivamente. Cuando todos los jugadores del equipo 2 terminan de pasar el túnel, los roles se invierten y el equipo 1 atraviesa el túnel realizando la misma secuencia de actividad, mientras el equipo 2 representa el rol del túnel.

En la segunda fase del juego se forma un gran túnel con la mitad de los miembros del grupo (unos frente a otros con los brazos en alto y orientados hacia el centro, sin llegar a tocar los dedos del compañero que está enfrente). Por turnos, el reto de los miembros del grupo atraviesan el túnel y tienen que decir “Soy (un coche, animal, objeto) y voy a atravesar este túnel”. Cuando han pasado la mitad de los miembros del grupo, cambian los roles y se repite el proceso con los que habían desempeñado el papel de túnel

Tiempo aproximado: 40 minutos

Actividad 4: cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la sesión.

Procedimiento: la maestra realiza a los alumnos las siguientes preguntas:

¿Qué aprendimos en esta sesión?

¿Por qué es importante seguir indicaciones en grupos pequeños?

Tiempo aproximado: 5 minutos

Área del AEPS: Interacción con el ambiente			
Sesión 19			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
El silencio	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior		5 minutos
Seguimiento de indicaciones y trabajo colaborativo	Identificar la importancia de trabajar colaborativamente y siguiendo indicaciones		10 minutos
Peces y pescadores	Estimular la participación colaborativa y el seguimiento de indicaciones		20 minutos
Parejas de baile	Estimular las interacciones respetuosas y amables entre los alumnos	Música, hojas de papel, colores.	15 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	5 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Inicio. Las sillas deberán estar en forma de círculo y para la primera actividad se les explicará a los alumnos que es importante escuchar más de lo que hablamos y que para poder escuchar es necesario estar en silencio y prestar atención. Por consiguiente, se les indica que deben de cerrar sus ojos y respirar profundo tres veces.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 1. Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

- 1 ¿Qué hicimos la clase anterior?
- 2 ¿Cuántas actividades en equipo hicimos? ¿Cuáles eran?

Se enfatiza acerca de la importancia de apoyarse entre todos para que el equipo logre realizar las actividades de forma correcta y siguiendo indicaciones

Tiempo aproximado: 5 minutos.

Actividad 2. Seguimiento de indicaciones y trabajo colaborativo

Objetivo de la actividad: Identificar la importancia de trabajar colaborativamente y siguiendo indicaciones

Materiales: imágenes de niños trabajando en equipo

Procedimiento: el docente realiza las siguientes preguntas

1. ¿Qué significa trabajar en equipo?
2. ¿Quiénes han trabajado en equipo?

El docente enfatiza acerca de la importancia del trabajo colaborativo y seguir indicaciones

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 3. Peces y pescadores

Objetivo de la actividad: Estimular la participación colaborativa y el seguimiento de indicaciones

Materiales: música

Procedimiento: el grupo se divide en dos equipos. Un equipo, compuesto por cuatro jugadores elegidos con algún juego de azar, representará a los pescadores, y el otro equipo, compuesto por el resto de los miembros del grupo, a los peces. Los pescadores se dan la mano formando una red e intentarán atrapar a los peces. Éstos intentan escapar de la red de cualquier modo. El pez atrapado pasa a ser pescador y el juego se termina cuando todos se han convertido en pescadores. Se pueden realizar dos o tres rondas de juego.

Preguntas de reflexión

1. ¿Les ha parecido divertido el juego?
2. ¿Era difícil escapar de los pescadores?
3. ¿Qué sentimientos tuvieron cuando los atraparon los pescadores?
4. ¿Qué les ha gustado más, ser peces o pescadores?

Tiempo aproximado: 20 minutos

Actividad 4. Parejas de baile

Objetivo de la actividad: Estimular las interacciones respetuosas y amables entre los alumnos

Materiales: canción animada

Procedimiento: en este juego todo el grupo participa. Primero se designa parejas, después se pone música de fondo y se les informa que tienen que bailar con su pareja. Las parejas empiezan a bailar al ritmo de la música, intentando coordinar su movimiento con el del compañero, y cuando el adulto dice en voz alta: ¡cambio de pareja!, entonces cada miembro de la pareja tiene que elegir a otro miembro del grupo y seguir bailando. Se realizan varias rondas en cada una de las cuales se cambian de parejas.

Preguntas de reflexión:

1. ¿Qué ha sido lo más divertido del juego?
2. ¿Qué cosas buenas dirías de las parejas con las que compartiste el baile?

Tiempo aproximado: 15 minutos.

Cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: Identificar los aprendizajes de los alumnos

Procedimiento: el docente realizará las siguientes preguntas:

1. ¿Qué aprendimos en esta sesión?
2. ¿Qué juego les ha gustado más? ¿Por qué?
3. ¿Quiénes participaron colaborativamente en el juego?
4. ¿Por qué es importante la participación colaborativa?

Tiempo aproximado: 5 minutos.

Sesión 20			
Satisfaciendo necesidades físicas			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
El lenguaje del cuerpo	Activar a los alumnos física y cognitivamente		10 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior		5 minutos
Expresando mis necesidades físicas	Identificar la importancia de expresar las necesidades de cansancio, enfermedad o alimentación	Imágenes (personas heridas, cansadas o hambrientas)	10 minutos
Tiburones	Estimular la cohesión grupal Identificar la necesidad física de estar herido o cansado	Música animada	30 minutos
Final de la sesión	Identificar los aprendizajes de la sesión	Hojas de papel con el contorno de una cara, colores.	10 minutos

Duración de la sesión: 1 hora

Actividad 1: el lenguaje del lenguaje

Objetivo: favorecer la expresión de las diferentes emociones y la cohesión grupal

Procedimiento: los alumnos deberán de hablar con el cuerpo, sin utilizar palabras siguiendo las indicaciones que la maestra expresará. Los alumnos se colocan en posición circular, la maestra va diciendo lo que deben expresar y todos simultáneamente expresan las instrucciones, ejemplos: Decir no, con la cabeza. Decir no, con los pies. Miedo, con la cara. Estoy enojado, con la cara. Adiós, con la mano. Estoy contento, con las piernas. Bien, con toda la cara, huele mal, con la nariz. Sorpresa, con la cara y con los brazos. Tengo frío, con todo el cuerpo. Tengo calor, con las manos y con la cara. Estoy aburrido, con la cara y con los ojos. Después, la maestra realiza las siguientes preguntas:

1. ¿Fue divertido el juego? ¿Por qué?
2. ¿Resulta difícil expresar algo con el cuerpo sin utilizar palabras?
3. ¿Cómo se sintieron al utilizar solo el cuerpo?

Tiempo: 10 minutos

Actividad 2. Recuperación de los conocimientos previos

Objetivo de la actividad: identificar los aprendizajes de la clase anterior

Materiales: imágenes, cartulina con palabras claves de la sesión anterior.

Procedimiento: Se realizan las siguientes preguntas:

- 1 ¿Qué hicimos la clase anterior?
- 2 ¿Cuántas actividades en equipo hicimos? ¿Cuáles eran?

Se enfatiza acerca de la importancia de apoyarse entre todos para que el equipo logre realizar las actividades de forma correcta y siguiendo indicaciones

Tiempo aproximado: 5 minutos.

Actividad 3. Expresando mis necesidades físicas

Objetivo: Identificar la importancia de expresar las necesidades de cansancio, enfermedad o alimentación

Materiales: imágenes de niños cansados, hambrientos o heridos

Procedimiento: La maestra muestra al grupo las imágenes y pregunta que representa cada figura, después pregunta a los alumnos que significa para ellos sentirse cansados, hambrientos o heridos. Así como también, pide a 3 alumnos que compartan una experiencia en su vida donde se hayan sentido hambrientos, cansado o heridos.

La maestra pide que representen con su cuerpo el cansancio, hambre y herida.

Tiempo: 10 minutos

Actividad 4. Tiburones

Objetivos: Estimular la cohesión grupal

Identificar la necesidad física de estar herido o cansado

Materiales: Música animada

Procedimiento: la actividad se realiza con una pieza musical de fondo con sonidos marinos. La mayor parte de los alumnos se divide en tríos, y cuatro o cinco jugadores restantes representan ser tiburones. Cada trío representa una jaula con un buceador en el interior de está. Dos jugadores se colocan uno frente a otro, y se unen por las manos formando una jaula, mientras el tercero, que representa al buceador, se coloca en el interior de la jaula. Cuando la música suena, las jaulas permanecen cerradas y los buceadores a salvo, pero cuando la música se detiene, las jaulas se abren, los tiburones intentan atraparlos (tocarlos). Cuando un buceador es atrapado por un tiburón, estos cambian los roles. Además, después de tres o cuatro rondas de juego se cambian los papeles. Se realizan tantas rondas como sean necesarias para que todos los participantes experimenten los tres roles: jaulas, buceadores y tiburones.

La maestra realiza las siguientes preguntas:

1. ¿Qué es lo que más les ha gustado del juego?
2. ¿Cómo se sentiría el buceador cuando lo atrapa el tiburón?
3. ¿Cómo se sentía el tiburón después de perseguir a todos?

Tiempo: 30 minutos

Cierre de la sesión

Objetivo de la actividad: Identificar los aprendizajes de los alumnos

Procedimiento: el docente realizará las siguientes preguntas:

1. ¿Qué aprendimos en esta sesión?
2. ¿Quiénes participaron colaborativamente en el juego?
3. ¿Por qué es importante expresar cuando nos sentimos cansados, heridos o hambrientos?

Tiempo aproximado: 5 minutos.

Sesión 21 y 22			
Cierre del taller			
Actividad	Objetivo	Materiales	Tiempo
Respiraciones profundas	Activar a los alumnos física y cognitivamente		5 minutos
Asamblea de las emociones	Identificar emociones propias y la de los demás	Dinosaurios de fieltro.	15 minutos
Recuperación de conocimientos previos	Identificar lo que aprendió en la sesión anterior (importancia de la amistad, cooperación, trabajo en equipo)		10 minutos
Corazones gemelos	Reforzar la cohesión grupal	Corazones de cartulina partidos por la mitad, pegamento, hojas de colores, foto de cada participante	20 minutos
Final de la sesión	Identificarlos cuatro temas que se vieron durante el programa de intervención	Cuatro bolsas de regalos, imágenes de cada tema (cooperación, emociones, participación, indicaciones), dulces, bolsas para dulces, reconocimientos.	20 minutos
Compartir experiencias con los padres de familia	Identificar los cambios que los padres observaron en sus hijos		30 minutos

Duración de la sesión: 100 minutos

Inicio. Los participantes deben de estar sentados en círculo, después cerrarán los ojos y realizarán tres respiraciones profundas en silencio.

Tiempo aproximado: 5 minutos

Actividad 1. Asamblea de las emociones

Objetivo: identificar que emoción sienten al inicio de la sesión

Materiales: Dinosaurios de fieltro, pinzas con nombres de los participantes.

Procedimiento: los participantes estarán sentados en círculo y deberán decir uno por uno como se siente. Así mismo, el facilitador deberá de poner la pinza con el nombre en el dinosaurio que represente la emoción.

Tiempo: 15 minutos

Actividad 2. Recuperación de conocimientos

Objetivo: identificar las actividades y tema de la clase pasada.

Materiales: Imágenes de personas heridas, cansadas, hambrientas, sedientas, enfermas.

Procedimiento: se les preguntará a los participantes lo siguiente:

1. ¿Qué actividades realizamos la clase pasada?
2. ¿Cuál fue el tema que abarcaron esas actividades?
3. ¿Porque es importante seguir indicaciones?
4. ¿Porque es importante decir nuestras necesidades al estar cansado, enfermo, hambriento o sediento?

Posteriormente, se muestran las imágenes y ellos deberán responder que observan. Además, se les pedirá que digan que se debe de hacer en cada una de las situaciones. Ejemplo: ¿Qué debes hacer cuando estas sediento?

Tiempo aproximado: 10 minutos

Actividad 3. Corazones gemelos

Objetivo de la actividad: Reforzar la cohesión grupal

Materiales: corazones de cartulina partidos por la mitad, pegamento, hojas de colores, foto de cada participante

Procedimiento: Se preparan tantos corazones de cartulina de colores como parejas se tengan en el grupo. Cada corazón se divide en dos partes, y en cada una de las partes, de los lados derecho e izquierdo del corazón, se realiza el mismo dibujo. A continuación se introduce los trozos de los corazones en una bolsa, cada jugador extrae un trozo de corazón de la bolsa y debe de encontrar al compañero que tiene el otro lado del corazón. Cuando lo hacen, se dan un abrazo y pegan el corazón en una hoja de color.

Cuando todos los corazones estén pegados en la hojas de colores, cada participante pegara su foto en otras hojas de colores, de esta manera se formará un mural de corazones y fotografías.

Las hojas de colores deberán de estar pegadas en una pared del salón.

Tiempo: 20 minutos

Actividad 4. Cierre del taller

Objetivo de la actividad: identificar los cuatro temas que se vieron durante el programa de intervención

Materiales: cuatro bolsas de regalos, imágenes de cada tema (cooperación, emociones, participación, indicaciones), dulces, bolsas para dulces, reconocimientos.

Procedimiento: se pondrá en las mesas cuatro bolsas de regalos con las imágenes de los temas vistos en clases y en cada bolsa habrá dulces. Los participantes deberán de pasar uno por uno y agarrar un dulce de cada bolsa, diciendo los temas que cada bolsa representa y al final se le entrega un reconocimiento por su participación en el taller. Posteriormente, los participantes se sentarán en su mismo lugar en el círculo de las sillas.

Tiempo: 20 minutos

Actividad 5: Compartir con los padres de familia

Objetivo: identificar los cambios conductuales que los padres observaron en sus hijos

Procedimiento: los padres expresarán que es lo que han observado en sus hijos durante la clase muestra y en su desempeño tanto en lo académico como en lo personal, es decir cómo se han relacionado con los miembros de su familia.

Tiempo: 30 minutos

Apéndice C. Formato de consentimiento

Estimado padre/madre de familia:

Por este medio, me permito solicitarle su autorización para que su hijo/hija participe en un programa de desarrollo de competencias socioemocionales y formación integral. Lo anterior, como parte de mi formación en la Maestría en Psicología Aplicada en el área Escolar de la Facultad de Psicología de la Universidad Autónoma de Yucatán (UADY) y el trabajo que se realiza en conjunto con la escuela Educación Activa e Integral (EDAI).

Es importante mencionar que el propósito del trabajo es diagnosticar el nivel de competencias socioemocionales que poseen los niños y las niñas de tercero de kínder, con base en los resultados se diseñará un programa de educación emocional, posteriormente se implementará el programa diseñado y al finalizar se establecerán los cambios y avances de los participantes mediante la aplicación de instrumentos de medición.

El programa consiste en una serie de actividades educativas que promueven el desarrollo de las competencias socioemocionales. Asimismo, es fundamental hacerle saber que este proceso será estrictamente confidencial.

Esta participación es totalmente voluntaria. El estudio no conlleva ningún riesgo y si genera beneficios directamente a los niños y las niñas. Los resultados grupales estarán disponibles en el mes de julio de 2018.

Atentamente,
Departamento de Psicología
Psic. Zandy Prado Garibay
LE. Andrea Monreal Cauch

.....
Autorización

He leído el procedimiento descrito arriba. Voluntariamente, yo Sr. /Sra.

_____ doy mi consentimiento para que mi hijo/hija

_____, participe en el estudio de la C. Monreal Cauch
acerca de competencias socioemocionales en niños de tercero de kínder.

Nombre y firma del Padre/Madre o Tutor

Fecha: _____

.....

Apéndice D. Instrumento

Formato AEPS

Dominio social

2= Aprobado consistentemente
1: Desempeño Inconsistente
0= No aprobado

	Nombre								
Participantes		1	2	3	4	5	6	7	8
A. Interacciones con otros									
1. Interactúa con otros compañeros de juego									
1.1 Responde a las necesidades y sufrimiento de sus compañeros									
1.2 Establece y mantiene la proximidad con los compañeros									
1.3 Espera y alterna turnos con otros									
1.4 Inicia saludos para quienes le son familiares									
2. Inicia actividades cooperativas									
2.1 Se une a otros en actividades cooperativas									
2.2 Mantiene la participación cooperativa con otros.									
2.3 Comparte o intercambia objetos									
3. Resuelve conflictos seleccionando estrategias efectivas.									
3.1 Negocia para resolver conflictos									
3.2 Usa estrategias simples para resolver conflictos.									
3.3 Reclama y defiende sus posesiones									
B. Participación									
1. Inicia y completa actividades apropiadas a su edad									
1.1 Responde a la petición de terminar la actividad									
1.2 Responde a la petición de comenzar la actividad.									
2. Observa, escucha y participa durante actividades de grupos pequeños (hasta 5 integrantes)									
2.1 Interactúa apropiadamente con los materiales durante actividades de grupos pequeños									
2.2 Responde apropiadamente a las instrucciones durante actividades de grupos pequeños.									
2.3 Mira apropiadamente a objetos, personas o eventos durante actividades de grupos pequeños									
2.4 Permanece con el grupo durante actividades de grupos pequeños									
3. Observa, escucha y participa durante actividades de grupos grandes (mayores de 6)									
3.1 Interactúa apropiadamente con los materiales durante actividades de grupos grandes.									
3.2 Responde apropiadamente a las instrucciones durante actividades de grupos grandes.									

3.3 Mira apropiadamente a objetos, personas o eventos durante actividades de grupos grandes									
2.4 Permanece con el grupo durante actividades del grupos grandes									
C. Interacción con el ambiente									
1. Satisface necesidades físicas de formas socialmente apropiadas.									
1.1 Satisface necesidades físicas cuando se siente incómodo, enfermo, herido o cansado.									
1.2 Satisface necesidades físicas observables.									
1.3 Satisface necesidades físicas cuando está hambriento o sediento.									
2. Sigue reglas de contextos específicos fuera de casa y en el salón de clases.									
2.1 Busca el permiso de los adultos.									
2.2 Sigue reglas establecidas en casa y en el salón de clases									
D. Conocimiento de sí mismo y de otros									
1. Comunica las cosas que le gustan y las que le disgustan.									
1.1 Inicia actividades preferidas									
1.2 Selecciona actividades y/u objetos.									
2. Entiende cómo los propios comportamientos, pensamientos y sentimientos se relacionan con consecuencias para otros.									
2.1 Identifica afecto/emociones de otros.									
2.2 Identifica afecto/emociones propias.									
3. Relaciona identificando información acerca de sí y de otros.									
3.1 Dice la dirección de su casa									
3.2 Dice su número telefónico.									
3.3 Conoce su fecha de nacimiento.									
3.4 Nombra a sus hermanos y el nombre completo de sí mismo									
3.5 Conoce el género de sí mismo y de otros.									
3.6 Conoce su nombre y edad.									

