



**TECNOLOGICO  
DE MONTERREY®**

**Programa de educación socioemocional para niños de preescolar  
basado en recursos educativos tecnológicos.**

Proyecto que para obtener el grado de:

**Maestría en Tecnología Educativa con acentuación en Medios Innovadores  
para la Educación.**

presenta:

**Delia Carolina Hinojosa Aguirre**

Registro CVU 886678

Asesor tutor:

**Mtra. Verónica Salinas Urbina**

Asesor titular:

**Dr. Gabriel Valerio Ureña**

## Índice

<b>Agradecimientos.....</b>	<b>iv</b>
<b>Resumen.....</b>	<b>v</b>
<b>Capítulo 1. Diagnóstico de necesidades.....</b>	<b>1</b>
1.1 Antecedentes del problema .....	1
1.1.1 Contexto nacional y estatal.....	1
1.1.2 Contexto escolar .....	3
1.1.3 Antecedentes históricos de la Institución .....	3
1.2 Diagnóstico .....	4
1.2.1 Descripción de la problemática .....	4
1.2.2 Herramientas metodológicas utilizadas en el diagnóstico.....	5
1.2.3 Resultados de diagnóstico .....	6
1.2.4 Áreas de oportunidad.....	10
1.3 Justificación.....	10
<b>Capítulo 2. Marco teórico .....</b>	<b>12</b>
2.1 Las emociones y el aprendizaje.....	12
2.1.1 El desarrollo emocional en preescolar.....	13
2.1.2 La educación socioemocional.....	13
2.1.3 Programas de educación socioemocional .....	14
2.2 El uso de la tecnología como un medio de innovación educativa.....	15
2.2.1 Herramientas tecnológicas para la educación preescolar .....	15
2.3 Investigaciones sobre el desarrollo socioemocional mediante recursos educativos tecnológicos en preescolar .....	17
2.3.1 Uso de TIC en la educación preescolar .....	17
2.3.2 Impacto del uso de la tecnología en la educación socioemocional .....	18
<b>Capítulo 3. Diseño del proyecto de intervención.....</b>	<b>20</b>
3.1 Objetivo general .....	20
3.1.1 Objetivos específicos.....	20
3.1.2 Metas e indicadores de logro.....	21
3.2 Metodología .....	22
3.3 Programación de actividades y tareas .....	23

3.4 Los recursos del proyecto.....	26
3.5. Sostenibilidad del proyecto .....	27
3.5. Rendición de cuentas.....	27
<b>Capítulo 4. Presentación, interpretación y análisis de los resultados de las estrategias del proyecto de mejora .....</b>	<b>29</b>
4.1 Resultados del Proyecto de Intervención .....	29
4.1.1 Instrumentos de recolección de datos.....	29
4.2 Presentación de los resultados.....	30
4.2.1 Resultados de la prueba en la plataforma <i>Quizizz</i> .....	30
4.2.2 Resultados de las entrevistas a las docentes .....	30
4.2.3 Resultados de las guías de observación.....	31
4.3 Interpretación de los resultados.....	35
4.3.1 Triangulación de los datos obtenidos .....	36
4.4 Resultados con relación a los objetivos del proyecto de intervención.....	37
4.5 Puntos fuertes y débiles de la implementación de intervención .....	38
<b>Capítulo 5. Conclusiones .....</b>	<b>40</b>
5.1. Conclusiones generales y particulares .....	40
5.2. Intervenciones futuras .....	41
5.3 Puntos fuertes y débiles de la implementación de la intervención.....	42
5.4 Recomendaciones.....	43
<b>Referencias .....</b>	<b>44</b>
<b>Apéndices .....</b>	<b>47</b>

## **Agradecimientos**

- A mis padres Delia y Felipe, quienes siempre creyeron en mí, me dan su apoyo incondicional y me motivan a cumplir mis sueños y metas.
- A mi hermana Lorena y a mi tía Ilda, por acompañarme en esas noches de desvelo y por todas sus palabras de aliento.
- A Hugo, por ser mi apoyo emocional, festejar todos mis logros y por animarme a tomar la decisión de hacer una maestría.
- A Marcela, por ser una buena amiga, escucharme con paciencia y aconsejarme cada vez que lo necesitaba.
- A la directora Elizabeth y a la maestra Carolina, quienes aceptaron ayudarme en todo para que el proyecto de intervención tuviera éxito.
- A la Mtra. Verónica Salinas Urbina a quien admiro por su amabilidad, comprensión y por ser una excelente asesora. Y al Dr. Gabriel Valerio Ureña por sus comentarios, sugerencias y el seguimiento que le dio al proyecto.

## **Resumen**

El presente proyecto de intervención tuvo como objetivo promover la identificación y expresión de emociones en niños de 2° y 3° de preescolar, así como mejorar su interés y participación, a través de un programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos. La implementación de dicho programa tuvo lugar en el jardín de niños San Jorge y contó con la participación de 34 alumnos de entre 4 y 5 años. Para atender el objetivo, se programaron 10 sesiones de aproximadamente 40 minutos cada una, en las que los alumnos observaron e interactuaron con diversos materiales digitales como cuentos, videos, canciones y juegos online, todos relacionados con el tema de las emociones. Para verificar el impacto que tuvo el proyecto en los participantes, se aplicó una prueba de opción múltiple a los alumnos de segundo y tercero de preescolar, entrevistas a las docentes y se analizaron guías de observación aplicadas en cada una de las sesiones. Los resultados de estas evaluaciones demostraron que la mayoría de los alumnos lograron identificar las emociones, asimismo manifestaron seguridad y confianza para expresarlas dando como ejemplo situaciones de su vida cotidiana, además, se vio un incremento en el nivel de interés y en la frecuencia de su participación en clase. Por lo tanto, el proyecto de intervención cumplió con el objetivo de impulsar a los alumnos en la identificación y expresión de sus emociones, así como en mejorar los niveles de interés y de participación durante el mismo.

## **Capítulo 1. Diagnóstico de necesidades**

El presente proyecto de intervención parte de la detección de una problemática educativa que demuestra la pertinencia de su aplicación, por tal motivo, en este capítulo se describe y analiza el contexto en el cual se detectó dicha problemática, visto en un primer momento desde un enfoque nacional y estatal. Asimismo, se muestran los antecedentes históricos de la institución para conocer, de forma más detallada, el entorno en donde se llevó a cabo el proyecto. Después, se dan a conocer los resultados de un diagnóstico que contiene la descripción del problema, las herramientas de recolección de datos y el análisis de resultados, a partir de los cuales se propone una estrategia de solución y la justificación del proyecto.

### **1.1 Antecedentes del problema**

En seguida se presentan los antecedentes del problema, comenzando por los puntos más notables en la evolución que ha tenido el propósito del nivel preescolar en México, que van desde el porqué de su carácter obligatorio hasta el motivo por el cual se incorpora la educación socioemocional en este nivel educativo. Además, se describe el contexto escolar en el que se lleva a cabo el proyecto de intervención, dando especial atención en aquellas características de su entorno social que pudieran resultar negativas en el aprendizaje de los alumnos.

#### **1.1.1 Contexto nacional y estatal**

La educación preescolar ha estado en constante cambio en los últimos años. Según el Programa de Educación Preescolar de México publicado en el 2004, anteriormente se tenía la visión de que la función de preescolar era cuidar y entretener a los niños, esta idea se mantuvo firme hasta que las propuestas de las educadoras para darle una eficacia formativa fueron escuchadas; en éste programa se argumentaba que para enseñar en ese nivel lo más importante eran las concepciones que tenían los docentes acerca de cómo son y cómo aprenden los niños (Secretaría de Educación Pública, 2004). Por lo tanto, la creatividad para diseñar ambientes de aprendizaje acordes a las características de los

alumnos es uno de los principales retos a los que se enfrentan los educadores en las aulas del jardín de niños.

Anteriormente era muy complicado que la educación preescolar fuera obligatoria en todo el país, el Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación (INEE) declaró que para que los alumnos se vieran beneficiados al cursar los tres años de preescolar, era necesario que lo hicieran en centros de calidad que contaran con personal capacitado, materiales apropiados e infraestructura adecuada, especialmente en zonas con un nivel socioeconómico bajo, pero esto requería de una gran inversión de recursos y tiempo (Pérez, Pedroza, Ruiz y López, 2010).

Sin embargo, la percepción que se tenía acerca de la importancia de preescolar en México fue en aumento. En el año 2004, después de varias discusiones en el Congreso de la Unión, la educación preescolar se volvió de carácter obligatorio y esto hizo que el crecimiento de su matrícula aumentara en un 28.5% en doce años (Secretaría de Educación Pública, 2017). Las cifras de inscripciones en el nivel preescolar aumentaron considerablemente; según Rivera y Guerra (2005) se había ampliado la demanda desde la década de los noventa, pasando de 2 millones 734 mil 54 alumnos hasta 3 millones 423 mil 608, en diez años. Desafortunadamente, al hacerse obligatoria trajo consigo una serie de problemáticas, entre ellas: garantizar los recursos necesarios, formulación de un nuevo currículum, capacitación docente y transformación de las escuelas.

En la actualidad, la educación preescolar en México se ha visto afectada por cambios sociales y culturales como madres de familia que trabajan, transformación en la organización familiar, pobreza, desigualdad social y violencia e inseguridad (Secretaría de Educación Pública, 2017). Además, los problemas de aprendizaje en los niños de entre 3 y 5 años son cada vez más frecuentes, solo en el estado de Nuevo León para el año 2015 los Centros de Atención Múltiple (CAM) y las Unidades de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER) ya contaban con una matrícula de 49,651 alumnos de educación básica, los cuales presentaban necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad o aptitud sobresaliente (Gobierno del estado de Nuevo León, 2016).

El Programa de Educación Preescolar publicado en el año 2017 e incorporado al Nuevo Modelo Educativo en México, pretende que la educación tenga una visión más humanista al implementar la Educación Socioemocional como un proceso para que los niños integren valores, actitudes y habilidades que los ayude a comprender y manejar sus emociones porque éstas tienen una influencia en el comportamiento y el aprendizaje; una vida emocional equilibrada y el establecimiento de relaciones positivas son una fuente de motivación para alcanzar metas (Secretaría de Educación Pública, 2017) .

### **1.1.2 Contexto escolar**

El proyecto de intervención se realizó en el Jardín de Niños San Jorge ubicado en la ciudad de Monterrey, en el estado de Nuevo León, México; el cual pertenece al sector público, es de sostenimiento estatal y en los últimos tres años ha atendido a un promedio de 55 alumnos en edad preescolar solo en el turno vespertino. La institución cuenta con un directivo, tres docentes frente a grupo, personal de apoyo por parte de USAER (Unidades de Servicios de Apoyo a la Educación Regular) y una maestra de educación física. Está ubicado en una zona con nivel socioeconómico medio-bajo y entre las amenazas que hay en la comunidad se encuentran: casos de violencia, adicciones y cambios en la estructura familiar.

### **1.1.3 Antecedentes históricos de la Institución**

El jardín de niños San Jorge se fundó en el año 1969 y su infraestructura fue diseñada para ser un dispensario médico, pero debido a la demanda en la cobertura de preescolar en el estado de Nuevo León y a petición de los miembros de la comunidad, se adaptó para que fuera una institución educativa y debido a esto, las aulas son 75% más pequeñas de lo que deberían de ser. Durante sus primeros años, se atendió a los niños en un horario matutino de 9 a 12am, pero la Secretaría de Educación Pública pidió que se adecuaran las aulas y contrataron nuevo personal para ofrecer clases en un horario vespertino. El turno vespertino cumplió en 2019, 12 años desde su apertura y en la actualidad continúan atendiendo a niños de entre 2 años y medio hasta los 5.



## **1.2 Diagnóstico**

El resultado del diagnóstico de necesidades dio a conocer aquellas problemáticas o áreas de oportunidad de la institución y fue el punto de partida para la toma de decisiones y de la planificación del proyecto; los instrumentos que se utilizaron fueron: los reportes de evaluaciones del Sistema Educativo Nacional del grupo de tercer grado; una escala de actitudes para el grupo de segundo; una sesión de discusión en grupo con el personal docente y una entrevista para los niños respecto al uso de recursos tecnológicos. A continuación, se presenta una descripción detallada del problema que existe en los alumnos de 4 y 5 años del jardín de niños San Jorge.

### **1.2.1 Descripción de la problemática**

En los antecedentes del problema está que la institución, a través de su análisis FODA realizado en el 2018 (ver Apéndice A), muestra en el apartado de “amenazas” que los alumnos pertenecen a diferentes tipos de familias entre ellos: madres o padres solteros, matrimonios separados, divorcios, abuelos como tutores legales, padres jóvenes y cambios constantes en la estructura familiar. Para Sabroso, Jiménez y Lledó (2011) cuando la dinámica familiar no funciona de manera adecuada genera que el niño pierda cualquier interés y sea absorbido por los problemas derivados de la situación. Según las autoras, a los pequeños con problemas familiares no les interesa conocer, aprender o afrontar problemas y que, por el contrario, esto desencadena problemas de conducta y de atención en el aula.

Inicialmente se creía que la problemática principal era que los alumnos no prestaban suficiente interés y participación en clase, pero después de que el personal docente se preguntó ¿qué es lo que desencadena esa característica cada vez más frecuente en los niños? se encontró que la mayoría de los alumnos con este tipo de problemas también presentaban baja motivación y falta de control emocional, las docentes realizaron una exhaustiva y profunda reflexión del contexto social y familiar de los alumnos. En relación con esto, Goleman (2012) afirma que:

Los maestros saben perfectamente que los problemas emocionales de sus discípulos entorpecen el funcionamiento de la mente. En este sentido, los estudiantes que se hallan atrapados

por el enojo, la ansiedad o la depresión tienen dificultades para aprender porque no perciben adecuadamente la información y, en consecuencia, no pueden procesarla correctamente (p.143-144).

Las educadoras del jardín de niños San Jorge han implementado diferentes estrategias para tratar de minimizar los efectos negativos que la situación provoca en el aprendizaje de los alumnos, y esto ha beneficiado a la convivencia escolar y a crear ambientes de aprendizaje favorecedores. Sin embargo, aún hay alumnos que manifiestan problemas de conducta, baja motivación por aprender y poco interés y participación en clase, lo cual presenta un reto para las docentes al dar una adecuada atención a la diversidad y a practicar la inclusión educativa en el aula.

Por otro lado, Goleman (2012) también demuestra que los padres que transmiten a sus hijos seguridad y confianza logran despertar en ellos una mayor motivación y perseverancia dentro y fuera de la escuela, el autor dice que las emociones pueden dificultar o favorecer la capacidad de pensar, planificar y de alcanzar objetivos. De esta manera, la escuela tiene la labor de encontrar una forma de contrarrestar los efectos negativos del contexto social y buscar una estrategia adecuada que genere confianza en los alumnos mediante herramientas que les sean atractivas y divertidas.

Con el motivo de conocer más a profundidad la situación actual de los alumnos del jardín de niños San Jorge, se realizó una evaluación diagnóstica cuya metodología y resultados se presentan en los siguientes apartados.

### **1.2.2 Herramientas metodológicas utilizadas en el diagnóstico**

En un primer momento, se llevó a cabo una discusión en grupo con el personal de la institución, la cual según Barraza (2010), “es recomendada para identificar y/o explorar las preocupaciones o problemas, comunes en un grupo, que deben resolverse” (p.53-54). Ésta se realizó en un clima de cordialidad, favoreció la comunicación entre todas las participantes y con ayuda de la directora del plantel se medió la discusión para llegar a acuerdos en la construcción de la problemática real.

Después, se revisaron y analizaron los últimos informes de calificaciones de tipo cualitativo del grupo de tercer grado en el Sistema Educativo Nacional (ver Apéndice B), ésta evaluación clasifica a los alumnos según su nivel de desempeño en los campos

de formación académica y áreas de desarrollo personal y social propuestos en el programa de educación preescolar (Secretaría de Educación Pública, 2017). Sin embargo, la modalidad existe solo para los alumnos que cursan tercer grado; las evaluaciones de primero y segundo grado de preescolar llevan un formato muy similar, pero sin tomar en cuenta niveles de desempeño.

Debido a que en el grupo de tercero ya contaba con los reportes de evaluación mencionados anteriormente, se le propuso a la educadora del grupo de segundo grado utilizar una escala de actitud grupal tipo Likert. La escala contó con 16 indicadores referentes al comportamiento en el aula y las características prosociales que puedan mostrar los alumnos (ver Apéndice C), entendiéndose por conducta prosocial como un camino efectivo que reduce los comportamientos negativos y previene manifestaciones agresivas lo cual mejora la interacción social (Correa, 2017).

Para finalizar, se aplicó una entrevista a 34 alumnos de entre 4 y 5 años con el fin de evaluar los conocimientos previos que tienen y el nivel de interés que manifiestan acerca del uso de la tecnología en su contexto familiar. La entrevista (ver Apéndice D) constó de 6 preguntas abiertas, una de ellas apoyada con imágenes y al final con un apartado de observaciones específicas para cualquier manifestación relevante que hayan tenido.

### **1.2.3 Resultados de diagnóstico**

En la discusión en grupo pequeño, el personal docente y directivo del jardín de niños comentó cuáles eran los problemas o las barreras del aprendizaje que se han estado presentando en los últimos tres años y que aún se mantienen en la actualidad; entre algunas de las que mencionaron estaban: problemas de conducta, falta de autorregulación, problemas de atención, bajo interés en los temas y dificultad en las áreas de pensamiento matemático y desarrollo social. Asimismo, todo el personal manifestó su preocupación sobre el hecho de cada vez son más los alumnos con problemas emocionales difíciles de atender y que esto ocasiona que establecer buenas relaciones con sus compañeros e integrarse en diversos grupos sociales se vuelva más complicado, además de que afecta en su concentración e interés en las clases.

Para el análisis de los informes de evaluación del grupo de tercero, se categorizaron a los 24 alumnos evaluados por su nivel de desempeño en cada uno de los tres campos de formación académica y en las tres áreas de desarrollo personal y social que conforman una parte del mapa curricular de la educación preescolar en México. El nivel de desempeño I se interpreta como “dominio insuficiente”, el nivel II como “dominio básico”, el nivel III como “dominio satisfactorio” y el nivel IV como “dominio sobresaliente”.

Los resultados mostraron que en el área de educación socioemocional hay una mayor concentración de alumnos en los niveles de desempeño I y II (Tabla 1), lo cual indica que es un área de oportunidad que requiere atención inmediata. Al encontrarse en estos niveles, se entiende que la mitad del grupo podría tener dificultad o requiere apoyo en su desarrollo social y emocional.

Tabla 1.

*Porcentaje de alumnos de tercer grado según su nivel de desempeño*

<i>Campos de formación académica y áreas de desarrollo personal y social en preescolar.</i>	<i>Porcentaje de alumnos en Nivel I</i>	<i>Porcentaje de alumnos en Nivel II</i>	<i>Porcentaje de alumnos en Nivel III</i>	<i>Porcentaje de alumnos en Nivel IV</i>
<i>Lenguaje y comunicación</i>	4.17%	37.5%	58.33%	
<i>Pensamiento matemático</i>		45.83%	54.17%	
<i>Exploración y comprensión del mundo natural y social</i>		20.83%	79.17%	
<i>Artes</i>	4.17%	25%	70.83%	
<i>Educación Socioemocional</i>	<b>16.67%</b>	<b>50%</b>	33.33%	
<i>Educación física</i>		37.5%	62.5%	

En el grupo de segundo grado, la docente frente a grupo en colaboración con el resto del personal (compañeras docentes, directivo y personal de apoyo) contestó la escala de actitudes tipo Likert la cual, según Fabila, Minami e Izquierdo (2012) es muy valiosa para la recolección de datos en investigaciones, ya que permite saber sobre las valoraciones y opiniones de un asunto en particular.

En los resultados de la escala se detectó que la mayoría de los indicadores obtuvieron un promedio de entre 3.0 y 4.8, siendo el indicador “escoge a sus amigos” el

que obtuvo mayor puntaje. Por otro lado, los indicadores que obtuvieron menor puntuación fueron “intenta resolver problemas sin ayuda” y “desempeña un rol en el grupo (líder, colaborador, aporta ideas, etc.)”, ambos relacionados con la seguridad y autonomía en el alumno.

Después de analizar cada indicador, se calculó el promedio de cada niño (Figura 2) y se encontraron los siguientes resultados: el 53% de los alumnos tienen un promedio de 4, lo cual quiere decir que en la mayoría de los indicadores se ubican en “parcialmente de acuerdo”, por lo tanto, aunque muestran un buen desempeño necesitan mejorar algunos aspectos de su desarrollo social; el 12% muestran un alto rendimiento y se ubican en “totalmente de acuerdo” y el 35% están en “ni de acuerdo ni en desacuerdo”. En este último porcentaje, se encuentran los alumnos caracterizados por mostrar inseguridad en el aula o que suelen tener problemas de conducta.

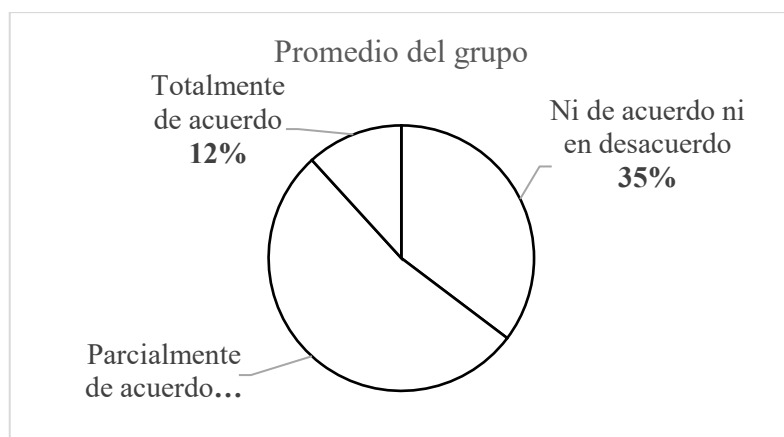


Figura 2. Promedio del grupo de segundo en la escala de actitudes tipo Likert

Para finalizar con el diagnóstico, en las entrevistas a los alumnos respecto al uso de la tecnología en el contexto familiar, los resultados que arrojaron dejaron sorprendidas al personal docente y directivo del jardín de niños San Jorge, ya que no se esperaban que los niños conocieran tanto acerca del uso de diferentes dispositivos y esto cambió la percepción que tenían acerca del uso de las TIC. Los alumnos hicieron varios comentarios durante sus entrevistas, los cuales destacarán en los siguientes párrafos.

En las entrevistas, los alumnos explicaron cómo se utilizan algunos dispositivos electrónicos como celular, Tablet, computadora y consolas de videojuegos (ver Apéndice D). Muchos de ellos tienen o les prestan un celular o una Tablet durante casi

todo su tiempo libre en casa y tienen acceso a diferentes aplicaciones y sitios web. A continuación, se muestra una gráfica (Figura 3) de los conceptos y acciones mencionados de manera más frecuente al responder los cuestionamientos.

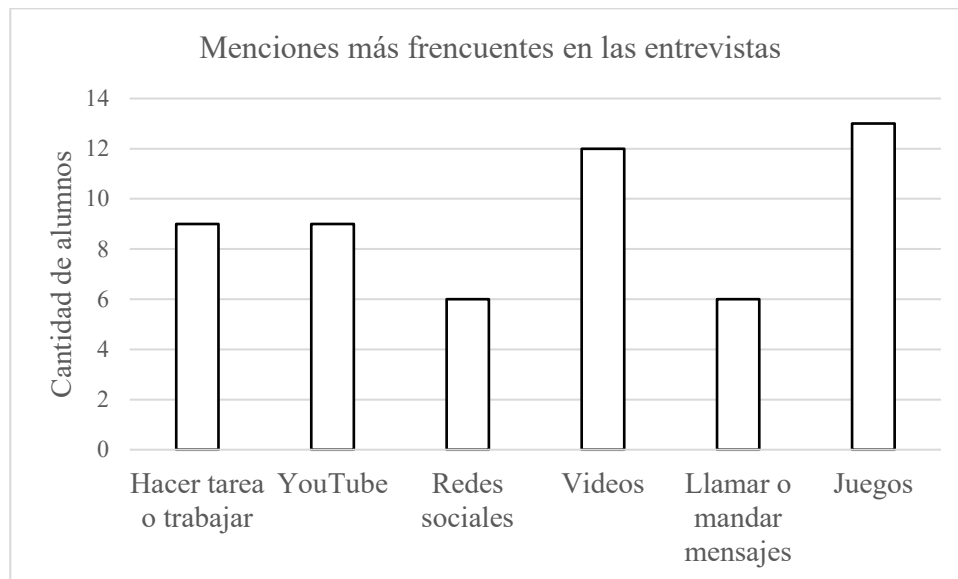


Figura 3. Conceptos y acciones mencionados de manera más frecuente en las entrevistas.

Como se puede ver en la gráfica anterior, casi la mitad de los entrevistados mencionaron que los dispositivos electrónicos se usan para ver videos o acceder a diferentes tipos de juegos. Es interesante que algunos niños describieran de forma detallada cómo se usan algunas redes sociales como *Facebook* y *WhatsApp*, que las computadoras son para hacer tarea o trabajar, saben que existe la opción de “descargar” un contenido y que lo que más les gusta es ver videos en *YouTube*. Una alumna del grupo de tercer grado dijo “en el celular descargas los juegos que tú quieras pero que no tengan numerito porque si tienen numerito no son gratis y le cobran a tu mamá, cuando ya estás grande puedes descargar face y whats” y otro niño, también de la misma edad dijo “en el celular puedes jugar, ver YouTube, mandar mensajes, ver la hora, descargar juegos como de canciones, ver películas, responder cuando alguien te llama”.

También comentaron nombres de consolas de videojuegos como *Xbox*, *PlayStation* y *Nintendo*, unos incluso simbolizaron con sus manos la forma de usar los controles de estos dispositivos. Desafortunadamente hubo un resultado muy alarmante

que podría afectar el desarrollo emocional de los niños; según las respuestas, 12 de los 34 alumnos entrevistados nombraron juegos y videos con contenido no apto para su edad, ya que contienen violencia y temas sensibles de manera muy explícita; lo más preocupante es que el uso que le dan es cotidiano y los describen muy detalladamente.

#### **1.2.4 Áreas de oportunidad**

Tomando en cuenta los resultados de los instrumentos aplicados en el diagnóstico de necesidades y en las opiniones que tienen los alumnos respecto a la interacción que tienen con la tecnología, se destacan aquellas áreas de oportunidad que se pretende sean atendidas a través del proyecto de intervención orientado a la Tecnología Educativa:

1. El 50% de los alumnos del grupo de tercero de preescolar presentan un dominio básico en el área de educación socioemocional, mientras que el 16.67% muestran un dominio insuficiente y requieren apoyo.
2. El grupo de segundo de preescolar mostró tener conductas prosociales, pero estas necesitan ser reforzadas, ya que hay ocasiones en las que los alumnos requieren apoyo para el control de sus emociones y en regular su conducta.
3. El personal docente, en la discusión en grupo, manifestó estar preocupado por la cantidad de casos que ha habido de alumnos con problemas en su desarrollo social en los últimos tres años y que son influenciados por su contexto familiar. Estos a su vez, son quienes presentan falta de interés, poca participación, problemas en la autorregulación y baja motivación en clase.
4. Aunque los alumnos conocen muy bien algunos recursos tecnológicos, el uso que le dan no siempre es un beneficio para su aprendizaje porque están expuestos a contenidos no aptos para su edad.

### **1.3 Justificación**

Los resultados del diagnóstico mostraron que la problemática es que los alumnos del jardín de niños San Jorge presentan dificultad en el reconocimiento y expresión de sus emociones, lo cual trae consigo una necesidad de atención en su desarrollo

emocional y esto a su vez, provoca la disminución de los niveles de interés y de participación en clase. Por otro lado, aunque los niños se encuentren en un nivel socioeconómico medio-bajo, tienen contacto frecuente con la tecnología y todo lo que tenga que ver con su uso, resulta muy llamativo e interesante para ellos.

Como medida para atender la problemática detectada, se propone el presente proyecto de intervención cuyo objetivo será implementar un programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos, en el que los alumnos de segundo y tercero de preescolar se vean beneficiados en el desarrollo de su inteligencia emocional, la cual para Coleman (2012) se manifiesta a través de la capacidad de motivarse a uno mismo, de controlar las frustraciones e impulsos, evitar la angustia, empatizar y confiar en los demás.

Al implementar el proyecto para atender a la problemática mencionada, se verá favorecida el área social y emocional de los niños, de manera que puedan desenvolverse adecuadamente en sus diferentes contextos sociales. Todo lo anterior, con ayuda de diferentes herramientas tecnológicas diseñadas a partir del interés y los conocimientos previos que tienen los alumnos acerca del uso de diferentes dispositivos electrónicos.



## Capítulo 2. Marco teórico

El marco teórico que sustenta este proyecto, está constituido en tres partes: la primera es para explicar de qué manera influyen las emociones en el proceso de aprendizaje, cómo se desarrollan socialmente los niños en edad preescolar y a qué se refiere el constructo educación socioemocional; la segunda parte hace hincapié en el lugar que ocupa la tecnología como medio de innovación educativa, así como el uso que puede tener en el contexto de educación infantil y la tercera parte, integra una serie de investigaciones en las que hay una vinculación entre las dos primeras partes, la educación socioemocional y la tecnología.

### 2.1 Las emociones y el aprendizaje

La relación que existe entre las emociones y el desenvolvimiento de los alumnos en el contexto escolar y social es más cercana de lo que se piensa, para entender esto es importante conocer qué son las emociones y cómo se manifiestan. Existen muchos autores que definen este concepto, uno de los más reconocidos es Goleman (2012) en su teoría de la inteligencia emocional define a las emociones como aquellos impulsos que llevan al ser humano a actuar de cierta forma, la palabra emoción proviene del latín *movere* que significa moverse y al agregarse el prefijo *e* da como significado “movimiento hacia”, lo cual indica que toda emoción lleva a la acción.

Por otro lado, Rotger (2017, p.23) define las emociones como “reacciones psicofisiológicas que representan modos de adaptación a ciertos estímulos del individuo cuando percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante”. Además, la autora argumenta que no hay emociones buenas o malas, sino que estas pueden desencadenar reacciones positivas, negativas o neutrales. Las emociones tienen una influencia más significativa en el aprendizaje de lo que se cree. Según Heredia y Sánchez (2013) éstas tienen un impacto tan profundo en el desempeño del alumno que al ser negativas pueden obstaculizar por completo el proceso de aprender y en el peor de los casos, causan fracaso académico y social. Por otro lado, si son positivas refuerzan la autoestima y la motivación en clase, para las autoras, los alumnos que son felices tienden a aprender más.

### **2.1.1 El desarrollo emocional en preescolar**

El jardín de niños es un espacio en el que los alumnos comienzan su proceso de escolarización, van experimentando cambios que generan emociones y viven situaciones que permiten la expresión de éstas, al mismo tiempo, comienzan a establecer relaciones con sus pares y otros adultos. López, Etxebarria, Fuentes y Ortiz (2014) describen el desarrollo emocional en los niños de preescolar a partir de tres tipos de capacidades que forman parte de la competencia emocional, las cuales son:

1. **Comprensión emocional:** a los 4 años los niños ya logran vincular las situaciones con determinadas emociones (por ejemplo, una fiesta de cumpleaños produce alegría); pueden explicar las emociones que hay en otras personas y a los 5 años, ya comprenden que las emociones de los demás son debido a que cada uno tiene sus propias creencias que los hacen reaccionar de tal manera.
2. **Regulación emocional:** Los niños utilizan diferentes estrategias para regular sus emociones como: la distracción, que es cuando intentan cambiar sus emociones ante una situación negativa desviando la atención hacia otra parte o pensando en algo que les cause bienestar; la modificación de un acontecimiento, el cual se da cuando interpretan la situación de otra forma para cambiar de emoción y por último, el apoyo social, que es cuando se enfrentan a situaciones de cólera buscando a figuras con las que sientan apego.
3. **La empatía:** Los niños, a partir de su propia experiencia emocional, ya tienen la comprensión suficiente para que reaccionen de manera prosocial ante la emoción de una “víctima”, algo que puede irse perdiendo a medida que crecen.

### **2.1.2 La educación socioemocional**

Una vez que se entiende qué es una emoción y cómo sucede el desarrollo emocional en los niños, es importante intervenir ante situaciones que requieran el manejo y control de emociones a través de una educación socioemocional. Para Garaigordobil (2018) la educación emocional se refiere al desarrollo de competencias relacionadas con la inteligencia emocional intrapersonal, tales como identificar

emociones, comprenderlas cognitivamente y expresarlas a través de diversas vías (diálogo, dramatización, música, etc.).

### 2.1.3 Programas de educación socioemocional

Existen diferentes estrategias centradas en el desarrollo de competencias emocionales para llevar a cabo una educación socioemocional en preescolar. Un ejemplo son los cuatro programas juego diseñados por Garaigordobil (2014) los cuales están dirigidos a niños de entre 4 y 12 años y utilizan el juego como principal estrategia para un desarrollo socioemocional ya que, para la autora, el juego infantil es una actividad por excelencia de la infancia y un motor para el ser humano. A continuación, se muestran los objetivos, características, clasificación e implementación de los juegos en los programas (Tabla 4)

Tabla 4

#### *Descripción de los programas juego de Garaigordobil (2014)*

<i>Objetivos de los programas</i>	Favorecer el desarrollo emocional mediante: la identificación de emociones, diversas estrategias para expresar emociones, afrontamiento de emociones negativas, desarrollo de la empatía, mejorar el autoconcepto-autoestima y sentimientos de bienestar.
<i>Características de los juegos</i>	Las cinco características de los juegos seleccionados en los programas son: tomar en cuenta la participación individual y grupal; la comunicación y la interacción amistosa; la cooperación para alcanzar objetivos; la ficción y creación usando la imaginación y la diversión para interactuar de forma positiva.
<i>Clasificación de los juegos</i>	Las actividades en los programas se clasifican en dos categorías: juegos que implican la comunicación y una conducta prosocial y los juegos que tienen que ver con la creatividad.
<i>Aplicación de los programas</i>	La experiencia la dirige el adulto habitual frente al grupo junto a un observador, se lleva a cabo una sesión semanal de 75 minutos y cada sesión está estructurada en tres fases: apertura, desarrollo del juego y cierre.

Otro ejemplo de programa para la educación socioemocional es el de los autores Giménez-Dasí, Fernández y Daniel (2013) el cual está dirigido a niños de 4 y 5 años y utilizan cuentos como principal estrategia para la identificación y control de emociones. El programa está organizado en 9 temas que son: sentirse bien y sentirse mal, la tristeza, el enfado, el miedo, el orgullo, emociones reales y fingidas, la empatía, las competencias sociales y la amistad. Los autores también proponen acciones como: observar

fotografías, dibujar, realizar dramatizaciones, participar con padres de familia, escuchar audios, entre otras.

## **2.2 El uso de la tecnología como un medio de innovación educativa**

En la actualidad, las instituciones educativas buscan innovar sus prácticas para brindar a los alumnos una educación de calidad, que les permita aprender de manera óptima y adquirir herramientas que favorezcan la vida en sociedad. El término innovación ha sido muy nombrado en el campo de la educación en todos sus niveles, éste se refiere al cambio que debe de hacerse para que una situación mejore, es decir, toda acción es intencional y busca resolver un problema, atender una necesidad o cumplir un deseo de mejora (Zabalza y Zabalza, 2012).

Para efectos de este proyecto de intervención, se busca innovar a través de la tecnología para mejorar la calidad educativa. Según Zabalza y Zabalza (2012) la tecnología y la infinita evolución que ha tenido dentro y fuera de la escuela, se ha adueñado de la mayoría de las propuestas hechas en los congresos de innovación o en eventos sobre cambios en la educación en todos los niveles. Sin embargo, para los autores también es necesario tener especial cuidado al incorporar las TIC en la educación para evitar que influyan de manera negativa en el pensamiento del estudiante.

Existen opciones en las que la tecnología puede favorecer diferentes campos de formación académica o como es el caso de este proyecto, en las áreas de desarrollo social. Por ejemplo, el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey en su glosario de tendencias educativas basadas en tecnología propone el cómputo afectivo, definido como un sistema computacional asociado a las emociones, expectativas, prejuicios y necesidades sociales de los usuarios que puede ser utilizado en un ambiente de aprendizaje emocionalmente profundo (Tecnológico de Monterrey, 2017).

### **2.2.1 Herramientas tecnológicas para la educación preescolar**

En las aulas de preescolar se puede hacer uso de diferentes recursos tecnológicos, sin embargo, hay que tomar en cuenta a las instituciones con escasos recursos o donde no se tiene buen acceso a internet, en estos casos es tarea del docente encontrar una

manera de incorporar el mundo digital en la clase. Rolandi (2012) propone usar artefactos sencillos que se tengan a la mano, que no requieran de un costo muy excesivo y a los que se les puede sacar provecho en el aula, entre ellos están: cámaras fotográficas, teléfonos celulares, cámaras de video, grabadoras para mp3 y Tablet PC. Estos son fáciles de incorporar y, mediante un uso adecuado, pueden dar una buena experiencia a los niños.

Por otro lado, Caccuri (2013) propone el uso de diversas herramientas tecnológicas en la educación inicial y menciona el término software educativo como todos aquellos programas informáticos que se crearon con fines didácticos. Algunos ejemplos que da la autora de software educativo son: los juegos didácticos, que incluyen programas con actividades interactivas que se pueden encontrar para instalar o jugarlos en línea y los cuentos electrónicos, que pueden ser narrados con diferentes formatos multimedia. Pero además del software educativo, también se puede hacer uso de otros medios no necesariamente creados con fines pedagógicos como lo es la plataforma YouTube.

Afortunadamente existen muchos recursos y herramientas con la ventaja de ser de carácter libre y de fácil acceso. Estos son conocidos como recursos educativos abiertos (REA) y son definidos por Valverde (2014, p.160) como “materiales digitalizados que se ofrecen libre y abiertamente a profesores, estudiantes y personas autodidactas para usar y reutilizar en la enseñanza, el aprendizaje y la investigación”. Los REA incluyen contenidos, herramientas y recursos de implementación, existen plataformas especializadas para almacenarlos, organizarlos y difundirlos en la comunidad educativa.

Para la implementación del programa de educación socioemocional en el aula de preescolar, se utilizarán videos, cuentos en formato digital, juegos online y otros recursos multimedia. Para Caccuri (2013) el uso de programas informáticos como apoyo para la enseñanza, aumenta la motivación de los niños, despierta su interés y trae consigo buena participación en clase, además, acercan a los alumnos al uso de TIC y desarrolla competencias digitales.

## **2.3 Investigaciones sobre el desarrollo socioemocional mediante recursos educativos tecnológicos en preescolar**

A continuación se expondrán investigaciones que se han realizado en diferentes contextos y se identifican los hallazgos más significativos que éstas hayan tenido para enriquecer la teoría. Los estudios se centran en el uso de TIC en preescolar y en el impacto que puede tener la tecnología en la educación socioemocional.

### **2.3.1 Uso de TIC en la educación preescolar**

Las investigaciones que se han hecho respecto al uso de la tecnología en el nivel preescolar son muy limitadas. Olivares, Angulo, Torres y Madrid (2016) hicieron un estudio en el que pretendían identificar hacia qué población están dirigidas las investigaciones respecto al uso de tecnología en el contexto educativo en México; los autores recopilaron 470 documentos, entre ellos artículos de revistas, tesis de posgrado y ponencias durante el periodo 2004-2016, de los cuales solo uno estaba dirigido a preescolar representando únicamente un 0.21%. La implementación tecnológica en el nivel es muy baja y las creencias que tienen las educadoras, educadores y directivos influyen significativamente, ya que suelen pensar que la escasez que existe es debido a la poca importancia que se le da a la educación infantil (Espinoza y Rosas, 2016).

En relación con lo anterior, se han hecho varias investigaciones en las que se toman en cuenta las opiniones de los docentes respecto al uso de recursos tecnológicos, una de ellas fue la de Ruiz y Hernández (2018) en la que entrevistaron a 163 maestros de Andalucía, España y en los resultados se dieron cuenta que tan solo la tercera parte cuenta con TIC en el aula y el 70% demanda que existan porque los consideran potenciadores del aprendizaje.

Por otro lado, también hay investigaciones científicas que buscan promover el uso de diferentes herramientas con niños de preescolar. Por ejemplo, Crescenzi y Grané (2016) analizaron 100 aplicaciones móviles destinadas a menores de ocho años y en sus resultados hallaron que el 22% de las aplicaciones eran acerca de contenidos afectivo-emocionales y que muchas de ellas, aunque están etiquetadas como educativas, mostraron una escasa adaptación al desarrollo infantil. Por otro lado, De la Serna,

González y Navarro (2018) crearon una aplicación para Tablet llamada TEP la cual se diseñó para apoyar a niños de 5 años en su desempeño escolar, tomando en cuenta sus características y los contenidos temáticos del programa de educación, ellos demostraron cómo adaptar una aplicación móvil para beneficiar el desarrollo infantil.

Otro estudio fue el de Reina, Pérez y Quero (2017) quienes asistieron a un centro educativo en España para observar a niños de 3 a 5 años utilizar diferentes aplicaciones en las Tablet; concluyeron que la Tablet es un recurso muy llamativo, que los niños no necesitaron instrucciones y propusieron que, en vez de usarla como medio de entretenimiento, fuera un apoyo para la clase. Resultados similares obtuvieron Torres, Ortiz, Cuevas y Gómez (2013) en su proyecto “Educando a los nativos digitales de preescolar con apoyo de herramientas de software libre” en el que utilizaron computadoras, proyector, controles Wii de *Nintendo* y varios softwares educativos; en este estudio, los niños que participaron interactuaron de manera natural con los medios informáticos y las educadoras valoraron el programa como satisfactorio.

### **2.3.2 Impacto del uso de la tecnología en la educación socioemocional**

Se ha demostrado que la tecnología tiene un impacto positivo en el desarrollo socioafectivo de los niños, ya que en edad preescolar no genera dependencia o frustración ante la falta de medios tecnológicos, por el contrario, cuando los pequeños tienen la oportunidad de acceder a la información que proporciona, es para ellos un estímulo emocional positivo (Espinoza y Rodríguez, 2017). Por lo que se refiere a los beneficios que trae la tecnología al aprendizaje, se ha encontrado que fomenta la creatividad, amplía la oferta formativa, facilita el autoaprendizaje, aumenta la atención, la motivación y el interés, orienta hacia un trabajo colaborativo y potencia la competencia de aprender a aprender (Antolín y Santoro, 2016).

Los beneficios antes mencionados se pueden vincular con la educación socioemocional. Hay investigaciones como la de Franco y Solano (2017) en las que se utilizaron aplicaciones educativas con contenido emocional para niños de 2 a 8 años y se dieron cuenta de que parte del éxito que tuvieron fue el diseño de los contenidos visuales porque resultaron llamativos y de mucho interés para los niños, ellos concluyeron que

aunque cada día hay más materiales escritos sobre el desarrollo de la inteligencia a través de TIC, la transmisión de contenidos de carácter emocional también contribuye al proceso educativo integral del niño.

Los estudios antes mencionados aportan al proyecto de intervención algunas ideas de herramientas tecnológicas que se pueden incluir en el programa de educación socioemocional, por ejemplo, el uso de *Tablet* o dispositivos con los que los alumnos puedan interactuar, así como incorporar la computadora y el proyector con los que afortunadamente cuenta el jardín de niños San Jorge. Por otro lado, aquellas investigaciones enfocadas en el área emocional dan opciones sobre posibles contenidos, temas y estrategias de enseñanza con los que se puedan crear recursos para enriquecer el programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos.



## **Capítulo 3. Diseño del proyecto de intervención**

Después de haber identificado la situación problemática en el contexto educativo y de sustentar la solución propuesta con la elaboración de un marco teórico; en este capítulo se explican las acciones a realizar para la implementación del programa, mediante el diseño de objetivos y metas que pretenden favorecer el desarrollo socioemocional de los alumnos de preescolar.

Esta sección está compuesta por el objetivo general del programa, los objetivos específicos, las metas e indicadores de logro de la implementación, la programación de las actividades que se realizarán en un tiempo determinado, que van desde el diseño hasta la rendición de cuentas, la sostenibilidad que permite la intervención y por último, se explica de qué manera se darán a conocer los resultados a la comunidad.

### **3.1 Objetivo general**

El proyecto de intervención tiene como objetivo promover la identificación y expresión de emociones en niños de 2º y 3º de preescolar, así como mejorar su interés y participación en clase, a través de un programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos.

#### **3.1.1 Objetivos específicos**

Del objetivo general se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Implementar un programa de educación socioemocional con herramientas tecnológicas y recursos educativos abiertos, que lleve a los alumnos a aprender e interactuar a través de las TIC.

- Capacitar a las titulares de segundo y tercero de preescolar para la implementación del programa de educación socioemocional en el aula.

- Rendir cuentas a todos los miembros de la comunidad educativa a través de una evaluación formativa que muestre los avances alcanzados mediante el proyecto de intervención.

### 3.1.2 Metas e indicadores de logro

**Meta A:** Diseñar un programa de educación socioemocional cuyo objetivo sea favorecer el desarrollo socioemocional en niños de 4 y 5 años. Dicho programa, estará estructurado en 10 sesiones de 40 minutos, en las que los alumnos puedan aprender a través de recursos educativos tecnológicos aptos para el nivel preescolar. Los recursos estarán organizados en la siguiente plataforma

<https://carolinahinojosa86.wixsite.com/preescolaremocional> para que las docentes tengan fácil acceso a ellos.

Indicadores – (1) Formato del plan de trabajo para las titulares de grupo, el cual se puede descargar en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/uc?id=1G1SDmSLfpWpmHsFsRIUk3QDotDkOus55&export=download&authuser=0>. (2) Acceso a la página

<https://carolinahinojosa86.wixsite.com/preescolaremocional>. (3) Programa de educación preescolar para la vinculación de los aprendizajes esperados con el programa propuesto.

**Meta B:** Capacitar a las titulares de grupo para la implementación del programa. En la primera semana de mayo se les dará a las docentes una capacitación, la cual durará una sesión de aproximadamente 45 minutos para llevar a cabo el programa de educación socioemocional en el salón de clases, estará presente el personal de apoyo y el directivo para que, de forma colaborativa, puedan dar comentarios y sugerencias para mejorar el plan de trabajo.

Indicadores – (1) Plan de trabajo con modificaciones propuestas por las educadoras, directivo y personal de apoyo.

**Meta C:** Realizar la implementación del programa de educación socioemocional en los grupos de segundo y tercero de preescolar con el uso de la tecnología. El programa se organizará en 5 semanas a partir del mes de mayo para que al menos el 80% de los alumnos identifiquen y expresen sus emociones. Además, el 100% de los alumnos que muestran problemas de control de emocional deberán participar activamente en todas las sesiones del programa para que logren un avance en su desarrollo social.

Indicadores – (1) Registros de observación hechos por la líder del proyecto (2) Evaluaciones a los alumnos elaboradas por la docente (3) Registro de observación durante las sesiones.

**Meta D:** Evaluar el proyecto de intervención y el impacto que tuvo en el desarrollo emocional de los alumnos, así como la manera en que éste influyó en el nivel de interés y participación que tienen en clase, todo esto mediante el uso de diversos instrumentos de evaluación. Al finalizar la implementación del programa, se realizará una tabla en la que se haga una relación entre los objetivos y los resultados obtenidos, además se añadirán las herramientas de evaluación cualitativa que presenten la información respecto al programa, tales como entrevista a las docentes, prueba final a los alumnos y registros de observación utilizados durante las sesiones.

Indicadores – (1) Tabla de correspondencia entre objetivos y resultados obtenidos (ver Apéndice E). (2) Entrevistas hechas a las docentes (ver Apéndice F) (3) Prueba a través de un recurso digital para niños de 4 y 5 años (ver Apéndice G) (4) Registros de observación hechos por la líder del proyecto (ver Apéndice H).

**Meta E:** Rendir cuentas a todos los miembros de la comunidad educativa acerca de los resultados del proyecto de intervención. En el mes de junio se organizará una reunión con personal docente, directivo, personal de apoyo y padres de familia para dar a conocer las etapas del proyecto, así como los avances que tuvieron los alumnos.

Indicadores – (1) Registro de asistencia a la reunión. (2) Presentación *PowerPoint* con los datos del proyecto de intervención.

### **3.2 Metodología**

A- Diseño del programa – Para el diseño se tomarán en cuenta los intereses de los alumnos, las habilidades digitales de las docentes, la organización del tiempo y los recursos tecnológicos que tiene la escuela o que se le pueden proporcionar para la implementación. La plataforma en la que se almacenarán los recursos deberá estar organizada en sesiones, de manera que las educadoras logren manejarla de forma rápida y eficaz. Además, se contará con un manual en el que se describan los detalles y la organización del programa.

B- Capacitación docente – Se preparará un salón de clase con una computadora y el programa en versión digital para mostrarles a las docentes, la directora y al personal de apoyo las actividades que se llevarán a cabo para que lo revisen. La sesión durará entre 40 y 45 minutos, se informará al personal qué equipo necesitarán para las actividades y se les dará una muestra sobre cómo navegar en la plataforma. Al final se abrirá un espacio para dudas, comentarios y posibles adecuaciones que consideren necesarias.

C- Implementación en el aula – El programa se llevará a cabo por las titulares de los grupos en 10 sesiones, las cuales tendrán una duración de 40 minutos y se aplicarán 2 sesiones por semana. Para evitar afectar en la organización del tiempo y agilizar el uso de los escasos recursos tecnológicos con los que cuenta la escuela, las educadoras podrán organizar a los alumnos de segundo y tercero en un mismo espacio si así lo consideran conveniente ya que las actividades están diseñadas para que ambos grados las puedan realizar.

D- Reunión con la comunidad educativa – Después de la implementación de las actividades se dará a conocer a las docentes, directivo, personal de apoyo y padres de los alumnos cómo se han llevado a cabo las etapas del proyecto, cuáles fueron las reacciones de los niños y algunas recomendaciones para dar seguimiento en casa, así como para tomar conciencia de las ventajas que puede tener la tecnología si se utiliza de manera adecuada. Se realizará una presentación en *PowerPoint* con la información necesaria y evidencias del proyecto que servirá de recurso de apoyo para comunicar a toda la comunidad educativa los resultados y dar algunas recomendaciones de seguimiento.

### **3.3 Programación de actividades y tareas**

A continuación, se presentan las actividades que se llevarán a cabo antes, durante y después la implementación del proyecto, se tomará en cuenta qué se planea hacer y cómo, quiénes estarán a cargo de la implementación, cuándo y cuánto durará cada actividad y con qué recursos se llevarán a cabo (Tabla 5). Esto con la intención

optimizar la organización del tiempo y de prever todos los recursos y materiales necesarios para llevar a cabo el proyecto de intervención.

Tabla 5  
*Programación de actividades*

<b>META</b>	<b>ACTIVIDAD</b>	<b>QUÉ Y CÓMO</b>	<b>QUIÉN</b>	<b>CUÁNDO</b>	<b>CON QUÉ</b>
<b>A</b>	Diseñar un plan de trabajo para que las educadoras lleven a cabo el programa en el salón de clases.	Elaborar un documento en <i>Microsoft Word</i> con las 10 sesiones que contengan los elementos de una planeación didáctica (aprendizajes esperados, tiempos, actividades y recursos)	Líder del proyecto	Del 15 al 19 de abril	Programa <i>Microsoft Word</i>
<b>A</b>	Crear, buscar y organizar los recursos educativos tecnológicos tales como imágenes, videos, audios y juegos en una plataforma de fácil acceso.	Crear una página en <i>Wix</i> en la cual se puedan almacenar y organizar los recursos necesarios para la implementación del programa.	Líder del proyecto	Del 22 al 26 de abril	Página web <i>Wix</i> , <i>Powtoon</i> , <i>Microsoft PowerPoint</i> , <i>Adobe Photoshop</i> , <i>Educaplay</i> , <i>Quizizz</i> y <i>Genially</i>
<b>B</b>	Reunión con docentes y directivo para explicar en qué consiste y cómo se aplicará el programa de educación socioemocional.	Se dará a conocer el programa al personal con ayuda de una presentación que contenga la información necesaria y una muestra del uso de la plataforma como ejemplo para las docentes.	Líder del proyecto	Primera semana de mayo (40 min)	Laptop, presentación de <i>PowerPoint</i> y programa impreso
<b>B</b>	Tomar en cuenta observaciones y adecuaciones hechas por el personal.	En el programa impreso, las titulares de grupo realizarán las adecuaciones que crean convenientes antes de la implementación y argumentarán sus decisiones.	Titulares de grupo	20 minutos	Programa impreso
<b>C</b>	Implementar el programa en los	Las docentes utilizarán el programa y los	Titulares de grupo	5 semanas a partir del	Laptop con pantalla

	grupos de segundo y tercero	recursos para las actividades, ellas dirigirán a los alumnos en su aprendizaje.		mes de mayo	táctil, proyector y bocina.
<b>D</b>	Las titulares de grupo contestarán una entrevista (Apéndice F) con preguntas abiertas que reflejen su opinión del proyecto.	Se les aplicará a las docentes una entrevista con preguntas abiertas en las que puedan platicar su experiencia, evalúen cualitativamente el proyecto de intervención y den a conocer los resultados obtenidos.	Titulares de grupo	Semana del 3 al 7 de junio	Entrevista impresa.
	Los alumnos contestarán una prueba mediante un recurso digital (ver Apéndice G) adecuado para su nivel, en la que se evaluarán algunos de los aprendizajes adquiridos en el proyecto.	La prueba formará parte de las sesiones propuestas en el programa, se utilizarán imágenes y sonidos para que les resulte atractiva y muestren iniciativa por participar.	Titulares de grupo y líder del proyecto.	Semana del 3 al 7 de junio	Enlace al recurso utilizado como prueba
<b>E</b>	Reunir a los miembros de la comunidad para informar acerca de las diferentes etapas del proyecto de intervención.	Las docentes frente a grupo, la directora, el personal de apoyo y los padres de familia se reunirán en el área central del jardín para escuchar la presentación de las fases del proyecto en las que se les mostrarán los datos obtenidos así como sugerencias de trabajo.	Líder del proyecto	17 de junio (40 min)	Presentación en <i>PowerPoint</i> , Laptop y proyector.

### 3.4 Los recursos del proyecto

Los recursos requeridos para la implementación del proyecto son los recursos humanos, conformados por: las docentes frente a grupo de segundo y tercer grado de preescolar, quienes estarán a cargo de las actividades en el salón de clases y la líder del proyecto quien capacitará y orientará a las docentes, evaluará el proyecto de intervención y rendirá cuentas a la comunidad educativa. Así como también serán necesarios los recursos materiales que son: *Laptop*, internet, plataforma Wix, presentaciones *PowerPoint*, proyector, bocina, formatos impresos, hojas de máquina y sillas.

Por otro lado, los recursos financieros que involucran la implementación del proyecto de intervención son: el costo del internet, la elaboración de la página en wix sin anuncios, tiempo invertido en la búsqueda y el diseño de recursos, tiempo que lleva la redacción del programa y la capacitación al personal docente; tomando en cuenta estos conceptos, su costo sería aproximadamente de \$4,988 y deben ser cubiertos por la institución que pretende utilizarlo en sus clases. A continuación se muestra una tabla con el desglose del costo aproximado del programa de educación socioemocional:

Tabla 6

*Desglose del costo aproximado del programa de educación socioemocional para ser implementado en instituciones de nivel preescolar.*

<b>Concepto</b>	<b>Costo aproximado</b>	<b>Costo total</b>
Internet	398MNX al mes	398MNX por un mes
Página Wix sin anuncios	145MNX al mes	290MNX por un mes
Tiempo en la búsqueda y elaboración de recursos	100MNX por hora	2,000MNX por 20 horas
Tiempo en la redacción y edición del programa	100MNX por hora	2,000MNX por 20 horas
Sesión informativa y capacitación a docentes para la implementación	150MNX por hora	300MNX por dos horas
	<b>Costo total aproximado</b>	<b>4,988MNX</b>

### **3.5. Sostenibilidad del proyecto**

El diseño de la propuesta para el proyecto de intervención toma en cuenta el interés de los docentes y su compromiso por llevarlo a cabo, así como los conocimientos que tienen sobre el tema y las habilidades digitales que dominan para el manejo de los materiales tecnológicos necesarios. El jardín de niños, al contar con pocos recursos tecnológicos requiere de un programa que haga uso de los que ya se cuentan, algo que se respetó durante el diseño de las actividades. Se pretende que las docentes lleven a cabo el programa en los meses de abril, mayo y junio.

En relación con lo anterior, el programa podría seguir siendo implementado en futuros ciclos escolares ya sea para intervenir ante problemáticas similares o para reforzar contenidos del área del desarrollo social en los niños de preescolar. Las condiciones que permiten la sostenibilidad del proyecto son: un diseño que contemple las herramientas tecnológicas con las que cuenta la escuela lo cual evitará que se hagan gastos excesivos; los recursos que sugiere el programa son de acceso libre y gratuito, por lo tanto, se pueden utilizar en el momento en que las docentes lo consideren necesario; las titulares ya estarán familiarizadas con su implementación de manera que ellas puedan integrarlo fácilmente a su práctica y por último, el creciente interés que tienen los niños más pequeños en el uso de la tecnología es un indicador de la pertinencia del programa en la enseñanza de generaciones futuras.

### **3.5. Rendición de cuentas**

Los resultados del presente proyecto de intervención fueron anunciados en dos reuniones, la primera estuvo conformada por las docentes que participaron en la implementación y la directora del plantel. En esa reunión se dieron a conocer los datos más relevantes, principalmente las reacciones de los alumnos y sus avances dando mayor énfasis en aquellos alumnos con necesidades educativas especiales

En la segunda reunión, estuvieron presentes todos los miembros de la comunidad educativa (personal docente, directivo, personal de apoyo y padres de familia) y en ella se dieron a conocer todas las fases de proyecto de intervención, sugerencias para dar



continuidad a los objetivos y una reflexión final acerca de la tecnología como factor en el desarrollo social y emocional de los niños de preescolar.

## **Capítulo 4. Presentación, interpretación y análisis de los resultados de las estrategias del proyecto de mejora**

En este capítulo se dan a conocer los instrumentos de recolección de datos y la presentación e interpretación de los resultados obtenidos del proyecto de intervención “Programa de educación socioemocional para niños de preescolar basado en recursos educativos tecnológicos”, cuya descripción detallada se encuentra en el siguiente enlace: <https://drive.google.com/uc?id=1G1SDmSLfpWpmHsFsRIUk3QDotDkOus55&export=download&authuser=0>. Éste se implementó en el Jardín de niños “San Jorge” turno vespertino, ubicado en Monterrey, Nuevo León, México durante 5 semanas del ciclo escolar 2018-2019. Asimismo, los resultados se valoran tomando como referencia los objetivos del proyecto y se destacan puntos fuertes y débiles de la implementación, así como algunas recomendaciones para elaborar las conclusiones.

### **4.1 Resultados del Proyecto de Intervención**

Una vez implementadas las actividades del programa de educación socioemocional, se abrió paso a la recopilación de datos para evaluar de forma cualitativa el proyecto de intervención realizado en grupos de segundo y tercero de preescolar.

#### **4.1.1 Instrumentos de recolección de datos**

Los resultados del proyecto se recopilaron a partir de tres instrumentos de evaluación, los cuales fueron: una prueba a los alumnos elaborada en la plataforma *Quizizz*; una entrevista a las docentes aplicada dos semanas después de la implementación y por último, guías de observación que se hicieron durante todas las sesiones.

La prueba de *Quizizz* (ver Apéndice G) aplicada a los alumnos constó de 5 preguntas con 20 segundos de duración cada una, los niños tenían que escuchar el cuestionamiento y seleccionar la respuesta que consideraran correcta tocando la pantalla. Tomando en cuenta el nivel de lectoescritura en el que se suelen encontrar los niños en edad preescolar, todas las preguntas y respuestas tenían apoyo visual con imágenes animadas para que las indicaciones de la prueba fueran fáciles de entender.

Por otra parte, la entrevista a las docentes (ver Apéndice F) se enfocó en conocer cómo fue la experiencia de las educadoras al implementar el proyecto de intervención, qué manifestaciones de sus alumnos consideraron más relevantes, qué logros alcanzaron los estudiantes después de haber participado en las actividades y qué papel jugó el uso de la tecnología en todo ese proceso. La entrevista, definida por Aguilar y Barroso (2015, p. 79) como “una de las estrategias más utilizadas para obtener información en la investigación social”, constó de 8 preguntas que tomaron en cuenta el desarrollo emocional de los niños y el uso de recursos educativos tecnológicos durante la implementación.

Por último, se dio lugar a la observación como técnica principal utilizada en la investigación cualitativa (Guerrero, 2016) para detectar manifestaciones, conductas, actitudes y avances de los alumnos durante las actividades; para ello, se utilizaron las guías de observación (ver Apéndice H) las cuales midieron los niveles de interés y participación de los estudiantes.

## **4.2 Presentación de los resultados**

### **4.2.1 Resultados de la prueba en la plataforma *Quizizz***

La prueba elaborada en *Quizizz*, en la que los niños contestaron preguntas de opción múltiple apoyados con recursos visuales para evaluar si son capaces de identificar emociones (ver Apéndice G), se aplicó a 28 de los 34 alumnos participantes debido a que los 6 restantes no asistieron al jardín de niños en esa sesión del programa de educación socioemocional. Según la plataforma, en los 28 intentos que se realizó la prueba, el 86% de las respuestas fueron correctas. Dos de los niños fueron conscientes de su error en las respuestas ya que al contestar de manera incorrecta, uno de ellos comentó “¡Ay! esa no era, era la otra” y el otro observó a la educadora con curiosidad y le dijo “yo sabía que era la del señor” (ver Apéndice I).

### **4.2.2 Resultados de las entrevistas a las docentes**

Durante las entrevistas, ambas docentes expresaron que el proyecto de intervención les había sido útil para conocer el contexto familiar de sus alumnos. De la misma forma, coincidieron en que el programa de educación socioemocional basado en

recursos educativos tecnológicos dio a los alumnos la oportunidad de identificar emociones y sentirse seguros para expresar cómo se sienten.

En relación con lo anterior, las docentes aseguraron que las manifestaciones más relevantes tienen que ver con el hecho de que los niños hayan platicado sucesos que anteriormente no habían tenido la oportunidad de compartir. Según las entrevistadas, muchas de estas situaciones explican el porqué de ciertas conductas negativas que los niños suelen reflejar en el aula.

La educadora de segundo grado comentó que lo más significativo para ella habían sido “las actitudes y comentarios de los alumnos ya que recordaban historias de su familia y se desahogaban platicando lo que sucedía en casa”, mientras que la de tercer grado dijo “hubo muchos comentarios que arrojaban información personal y familiar de los chicos que ayudaban a comprender algunas actitudes en el aula”.

En cuanto a los avances obtenidos por los alumnos a partir del proyecto de intervención, las docentes comentaron que la mayoría de ellos: tuvieron un avance en identificar sus propias emociones y reconocer las de los demás; expresaron cómo se sienten ante una situación; narraron situaciones de su vida familiar y las relacionaron con las emociones básicas (alegría, ira, tristeza, asco y miedo) y regularon sus emociones, lo que les permitió involucrarse mejor en las dinámicas de la clase.

Por último, las docentes de segundo y tercer grado de preescolar consideraron que usar la tecnología fue fundamental en los niveles de interés y atención que tuvieron los niños porque los materiales los motivaban a participar; los recursos que para ellas dieron mejor resultado fueron los juegos online, la herramienta de Paint 3D, el uso de la cámara y los audiocuentos. La educadora de tercer grado comentó que la experiencia había sido muy enriquecedora porque le permitió utilizar herramientas didácticas con tecnología con las que nunca había tenido contacto.

#### **4.2.3 Resultados de las guías de observación**

En la implementación del programa de educación socioemocional se aplicaron 21 actividades en total. A partir de la revisión y análisis de las guías de observación, se realizó una cuantificación de las conductas observadas en las actividades y su porcentaje

de ocurrencia (Tabla 7) para medir la frecuencia con la que aparecieron y el número de sesiones en las que se presentaron. Para el nivel de interés, se cuantificaron las siguientes conductas: expresar emoción de asombro o sorpresa al ver los materiales, atención durante toda la actividad, realizar cuestionamientos o comentarios acerca de los materiales y cambiar de asiento para mejor visibilidad.

Por otro lado, para medir la frecuencia de participación de los niños en las sesiones, se cuantificaron las siguientes conductas: narrar un evento de su vida que les haya generado una emoción, realizar una aportación a la clase y describir o identificar una emoción en los materiales mostrados.

Tabla 7

*Cuantificación de conductas observadas y su porcentaje de ocurrencia en las actividades.*

<b>Categoría</b>	<b>Conducta observada durante las actividades</b>	<b>Porcentaje de actividades en las que ocurrieron las conductas</b>	<b>Pocentaje de sesiones en las que se presentaron</b>
<b>Nivel de interés en la clase</b>	Expresar emoción de asombro o sorpresa	61.9%	90%
	Atención durante toda la actividad	85.7 %	80%
	Realizar cuestionamientos o comentarios acerca de los materiales	66.6%	70%
	Cambiar de asiento para mejor visibilidad	19%	40%
<b>Participación de los niños</b>	Narración de un evento de su vida	66.6%	60%
	Realizar una aportación a la clase	90.4%	90%
	Describir o identificar una emoción en los materiales	100%	100%

Este ejercicio dio como resultado que según el nivel de interés, en el 85.7% del total de actividades los niños mantuvieron su atención todo el tiempo, en el 66.6% de

actividades realizaron cuestionamientos y comentarios, en el 61.9% manifestaron asombro o sorpresa y en el 40% de las sesiones del programa pidieron cambiar de asiento para poder apreciar mejor los recursos educativos. Por otra parte, según la participación de los alumnos se puede observar que en todas las actividades identificaron y describieron emociones, en el 90.4% de las actividades realizaron una aportación a la clase y en el 66.6% de las actividades narraron un evento relacionado con su vida que les generó alguna emoción.

Además, con ayuda de estos datos, cada una de las 21 actividades fueron clasificadas según el nivel de interés que alcanzaron y la frecuencia con la que los niños participaron (ver Apéndice J). Las clasificaciones de nivel de interés fueron: Todos se interesaron, grupo al que pertenecen aquellas actividades en las que se vio que todo el grupo prestó atención y manifestaron curiosidad por la actividad a través de sus comentarios o de su expresión corporal; la mayoría se interesaron, clasificación de aquellas actividades en las que más de la mitad del grupo se sintieron atraídos por los materiales y clasificación de poco interés, actividades en las que muchos de los alumnos se veían distraídos y poco motivados en la clase.

Tomando en cuenta esta clasificación, el nivel de interés mostrado durante las actividades (Figura 8) se registró de la siguiente manera: en el 62% de las actividades todos se interesaron, mientras que en el otro 38% la mayoría se interesaron y no hubo actividades en las que se manifestara poco interés.

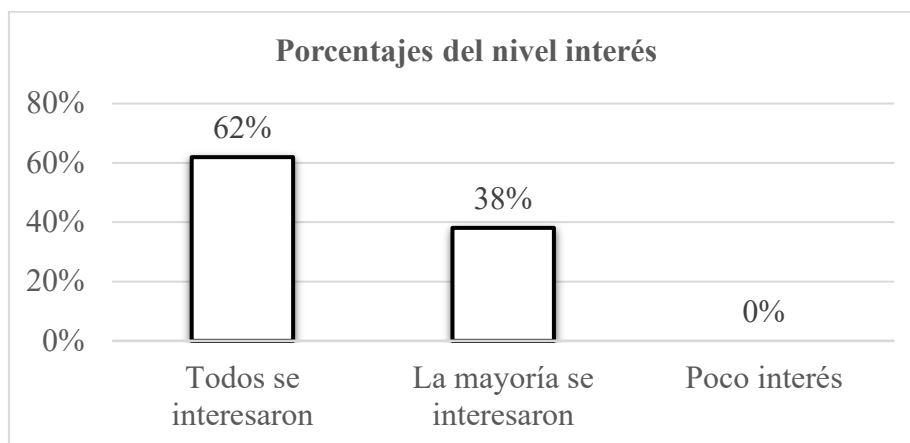
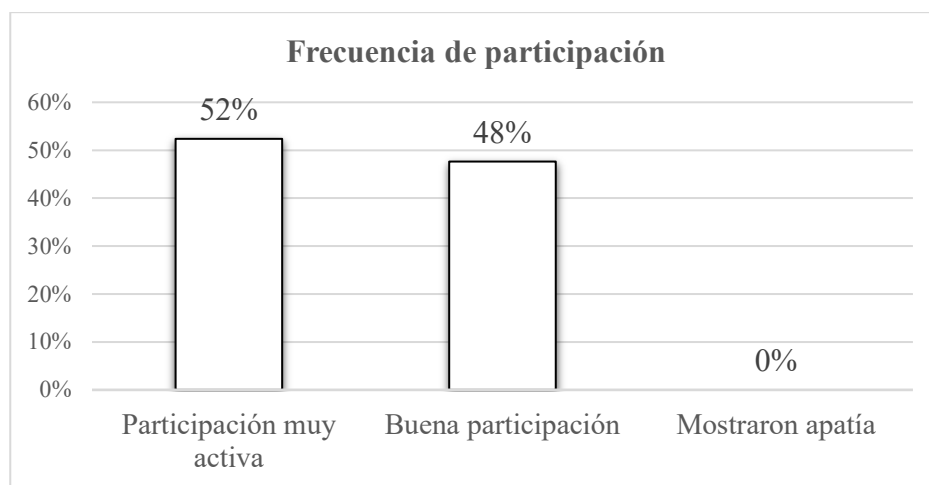


Figura 8. Porcentajes del nivel de interés que tuvieron los alumnos en las 21 actividades.

Siguiendo con éste ejercicio, las clasificaciones según la frecuencia de participación fueron: participación muy activa, actividades en las que participaron de 6 a 8 veces; buena participación, en las que participaron de 3 a 5 veces y mostraron apatía, actividades en las que hubieron menos de 2 o ninguna participación. En ésta medición, según la frecuencia de participación (Figura 9) se obtuvo que: en el 52% de las actividades los niños participaron de manera muy activa y en el 38% la participación fue buena, afortunadamente no hubo momentos en que los alumnos mostraran apatía.



*Figura 9.* Porcentajes según la frecuencia de participación que tuvieron los alumnos en las 21 actividades del programa.

Las docentes procuraban que todos los alumnos participaran, especialmente aquellos que manifestaban poco avance en el área socioemocional. Por ejemplo, en la sesión 4, uno de los alumnos con necesidad educativa especial se acercaba constantemente a ver la computadora y señalaba lo que se tenía que hacer para reproducir los videos en la pantalla, al darse cuenta de esto, la docente de segundo grado le pidió que le ayudara a colocar los materiales en el proyector y esto le ayudó a mejorar considerablemente su atención en todas las actividades (ver Apéndice I).

Otro resultado relevante en la implementación fueron los comentarios que hicieron los niños durante todos los ejercicios. Hubo comentarios en los que dieron su propia explicación de las emociones como: “estás triste cuando la maestra te regaña”, “los niños se enojan cuando sus papás no les compran juguetes” y “cuando te sientes triste nos contagias o si te sientes feliz nos das una sorpresa”. Otros interpretaban lo que

percibirán de los demás: “a lo mejor sus papás pelean y quiere escapar”, “ella se siente sola” y “el monstruo salió por el enojo de Ramón y el monstruo también tenía enojo”.

Asimismo, hubo actividades en las que los niños dieron sus conclusiones para solucionar un problema: “los animales grandes pudieron hacer lo mismo que los pequeños sin enojarse y podían haber cruzado” y “si ya no te enojas tanto, tus amigos se van a juntar contigo”.

### **4.3 Interpretación de los resultados**

En los resultados obtenidos en la prueba de *Quizizz* los alumnos alcanzaron un alto porcentaje de respuestas correctas, esto muestra que la mayoría supo reconocer las emociones de los personajes basándose en su expresión facial y esto es un posible indicador de que muchos de los participantes del proyecto lograron reconocer emociones. Sin embargo, en esa actividad varias de las respuestas incorrectas se debían a una confusión entre las emociones de ira y asco.

Si al resultado anterior se le suma el valor de los comentarios que hicieron los niños en donde narraban situaciones de su vida cotidiana para vincularlas y explicar las emociones vistas en las actividades, estarían manifestando la “compresión emocional”, mencionada anteriormente como una de las tres capacidades que, según López, Etxebarria, Fuentes y Ortiz (2014) forman la competencia emocional en los niños de preescolar. Estas manifestaciones abonan para el objetivo del proyecto porque según Rotger (2017) saber comunicar las emociones propias y ajenas es necesario para madurar y lograr integrarse plenamente en la sociedad.

Por otra parte, los avances que detectaron las docentes en sus alumnos, como su capacidad para identificar y expresar emociones, son parte de las competencias emocionales definidas por Garaigordobil (2018) como aquellas relacionadas con la inteligencia emocional intrapersonal.

Por otro lado, la capacitación a las docentes para la implementación del programa influyó en algunas de las decisiones que tomaron durante las sesiones, por ejemplo: adecuar algunas de las actividades a los niños con necesidades educativas especiales; dar ejemplos de su propia experiencia y brindar seguridad y confianza a los alumnos para mejorar el ambiente de la clase.



Por último, el papel que tuvieron los recursos educativos tecnológicos en el proyecto de intervención fue significativo porque en la cuantificación de conductas se puede apreciar que en la mayoría de las actividades hubo manifestaciones relacionadas con el interés y la participación. Asimismo, en los gráficos anteriores se observa que el programa obtuvo un 62% de actividades que despertaron significativamente el interés en los niños y un 52% tuvieron un grado de participación muy activa en las que se involucraron de 8 a 10 alumnos. Esto comprueba el argumento de Caccuri (2013) en el que se plantea que los programas informáticos en la enseñanza aumentan la motivación, despiertan el interés y traen consigo una buena participación en clase.

Por otro lado, los juegos y videos utilizados, pudieron ser un estímulo emocional positivo durante las sesiones ya que los alumnos “asumen el uso de los medios virtuales fundamentalmente con propósitos lúdicos” (Espinoza y Rodríguez, 2017, p.2) y, al tratarse de niveles tan altos de interés gracias a la tecnología, se estaría practicando “una pedagogía de tipo paidocéntrico al poner al niño y sus intereses en el centro del proceso enseñanza-aprendizaje” (Antolín y Santoro, 2016, p.6)

#### **4.3.1 Triangulación de los datos obtenidos**

Al utilizar diferentes estrategias, se permite contrastar la información recabada mediante una triangulación de datos (Aguilar y Barroso, 2015). En esta triangulación, se obtuvieron resultados que coinciden entre los tres instrumentos, esto son:

- a) Expresar e identificar emociones: Los resultados de las tres herramientas coinciden en que los alumnos practicaron y mejoraron en su habilidad para expresar e identificar emociones.
- b) La tecnología: El uso de la tecnología tiene relevancia y jugó un papel importante en dos funciones: para promover el interés y participación en el grupo (resultado de la prueba Quizizz y guías de observación) y para facilitar e innovar la práctica docente (resultado de las entrevistas)
- c) Los juegos *online*: Los resultados de los tres instrumentos coinciden en que una de las herramientas más enriquecedoras fueron los juegos *online* debido a sus características.

#### 4.4 Resultados con relación a los objetivos del proyecto de intervención

Para referenciar los resultados obtenidos a partir de la implementación del proyecto en el objetivo general y los objetivos específicos del proyecto de intervención, se realizó la siguiente tabla de correspondencia (Tabla 10, Apéndice E):

Tabla 10

*Tabla de correspondencia entre objetivos y resultados obtenidos*

<i>Objetivos</i>	<i>Herramientas de evaluación</i>	<i>Resultados obtenidos</i>
Objetivo general: promover la identificación y expresión de emociones en niños de 2º y 3º de preescolar, así como mejorar su interés y participación, a través de un programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos.	Guías de observación  Entrevistas a las docentes que implementaron el proyecto  Prueba final a través de <i>Quizizz</i>	Las actividades despertaron el interés y aumentaron la participación de los alumnos. El mayor porcentaje (62%) de actividades tuvieron un nivel de interés alto y una frecuencia que refleja que la participación fue muy activa (52%). Los alumnos identificaron las emociones vistas en las actividades del programa y sacaron un 86% de respuestas correctas en la prueba con preguntas de opción múltiple en <i>Quizizz</i> . Según las educadoras que implementaron el programa, los niños identificaron sus propias emociones y reconocieron las de los demás; expresaron cómo se sienten ante una situación; narraron situaciones de su vida familiar y las relacionaron con las emociones básicas (alegría, ira, tristeza, asco y miedo). En la cuantificación de conductas, en 18 de las 21 actividades los niños prestaron atención en toda la clase, en 19 realizaron una aportación y el todas identificaron emociones.
Implementar un programa de educación socioemocional con herramientas tecnológicas y recursos educativos abiertos, que lleve a los alumnos a aprender e interactuar a través de las TIC.	Guías de observación	Los alumnos siguieron los ejercicios mostrados en los videos. Desde la primera sesión del proyecto se emocionaron al escuchar las palabras “Computadora” y “juego”. Contestaron a las preguntas reflexivas apoyándose de sus propias vivencias y relacionaron cada tema con su contexto familiar (ver Apéndice I) Se llevaron a cabo todas las sesiones del programa en tiempo y forma.
Capacitar a las titulares de segundo y tercero de preescolar para la implementación del programa de educación socioemocional en el aula	Entrevistas a las docentes que implementaron el proyecto	Las docentes tomaron decisiones acertadas en cuanto a la integración de algunos de los alumnos con necesidad educativa especial o con dificultad para mantener la atención. Lograron acceder a los materiales y llevaron a cabo el programa tal cual se sugirió en el documento.

Rendir cuentas a todos los miembros de la comunidad educativa a través de una evaluación formativa que muestre los avances alcanzados mediante el proyecto de intervención	Presentación con los resultados  Observaciones durante la reunión	La parte que causó más reacción en los padres de familia, según se observó en sus expresiones y postura corporal, fue cuando se les dieron los resultados de la entrevista inicial a los niños para el diagnóstico, en donde se muestra el amplio conocimiento que tienen de la tecnología y los materiales a los que tienen acceso  Los padres de familia hicieron preguntas al final de la junta y pidieron sugerencias sobre qué materiales pueden buscar en internet para apoyar el aprendizaje de sus hijos.
--	---	---

#### 4.5 Puntos fuertes y débiles de la implementación de intervención

Entre los puntos fuertes de la implementación se encuentra el uso de recursos educativos tecnológicos porque estos fueron de fácil acceso y adecuados para el nivel de los alumnos; con ayuda del sitio web, las educadoras no tuvieron dificultades para colocar los materiales en cada una de las sesiones y con el programa escrito pudieron guiar a los alumnos cuando participaron frente a la pantalla.

Sin embargo, aunque todos los recursos y materiales están organizados en un sitio web es necesario que quienes vayan a implementarlo tengan habilidades digitales básicas, ya que el programa exige navegar y cambiar de pantallas en cada sesión, de no contar con estas habilidades se podría llevar más tiempo iniciar cada actividad y esto afectaría en la organización de la jornada escolar.

Otra ventaja es que muchas de las actividades se pueden realizar en cualquier dispositivo y los juegos online se pueden aplicar varias veces durante el ciclo escolar para medir avances, pero una desventaja es que se requiere tener dispositivos electrónicos y una conexión estable a internet ya que si no hay o si esta falla constantemente muchos de los materiales no se podrán ver.

Un punto importante por considerar es que el programa de educación socioemocional puede ser adaptado tanto para primer grado de preescolar como para primer y segundo grado de primaria, muchas de las actividades y juegos se pueden modificar para aumentar o disminuir su nivel de dificultad según se requiera y el tema de las emociones se puede abarcar en todos los niveles educativos.

Los puntos débiles detectados en la implementación fueron:

- 1) El programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos tuvo una duración muy corta, por lo cual es difícil saber si el beneficio que trajo a los alumnos fue a largo plazo.
- 2) Se aplicó casi al finalizar el ciclo escolar, cuando lo ideal hubiera sido al inicio, ya que las actividades de educación socioemocional causan mayor impacto las primeras semanas de clases, que es cuando sucede el periodo de adaptación en preescolar.
- 3) La conexión a internet en la escuela era baja y esto causó que se desperdiciaran algunos minutos de la sesión al tratar de poner los materiales, una opción podría haber sido dejar cargando previamente los videos y los juegos que se vayan a utilizar en pestañas abiertas del servidor, para que de esta forma no sea necesario un acceso en línea y así, evitar una mala organización del tiempo.

Por otro lado, las recomendaciones la elaboración de las conclusiones son:

- Dar vital importancia a la triangulación de datos y a la tabla de correspondencia de los objetivos, ya que dan un panorama general de los resultados y del proyecto en sí.
- Resumir el apartado de interpretación de los resultados en oraciones más cortas, que abarquen una idea propia reforzada con el marco teórico.
- Evitar presentar la misma información con diferentes palabras, dar a los resultados una explicación más general y resumida.
- Contrastar los datos con la problemática detectada.

Los materiales y recursos utilizados en el presente proyecto de intervención se encuentran disponibles en un documento de Google Drive y en un sitio web (ver Apéndice K).

## **Capítulo 5. Conclusiones**

En este capítulo se enuncian las conclusiones generales y particulares en las que se presentan los puntos más importantes de los hallazgos y resultados del proyecto de intervención; los datos mencionados a continuación toman en cuenta los resultados de la implementación. También, se describe la forma en que se dieron a conocer los resultados a la comunidad educativa, se dan sugerencias y/o recomendaciones para su continuidad y se describen los puntos fuertes y débiles del proyecto de manera que se pueda contribuir con la línea de investigación que sigue este documento.

### **5.1. Conclusiones generales y particulares**

Las conclusiones del proyecto de intervención son las siguientes:

- El proyecto de intervención alcanzó el objetivo pedagógico propuesto para atender a la problemática de la falta de control emocional en niños de preescolar. Los alumnos participaron y mostraron interés en actividades basadas en tecnología, las cuales se enfocaron en la identificación y expresión emociones de manera que se viera favorecido el desarrollo socioemocional de los niños.
- Los alumnos lograron la identificación de emociones tales como alegría, tristeza, enojo, miedo y asco. Asimismo, participaron en juegos que los motivaron a expresar sus sentimientos y mejorar su interés y participación en clase, todos basados en el uso de TIC.
- Se alcanzó el objetivo específico de diseñar un programa de educación socioemocional con herramientas tecnológicas para que los alumnos practicaran sus habilidades digitales. Todas las sesiones del programa tuvieron, por lo menos, una actividad en la que hubo buena respuesta por parte del grupo y se implementaron todas las sesiones en tiempo y forma.
- Las docentes encargadas de la implementación del proyecto recibieron una capacitación adecuada y llevaron a cabo el programa realizando las adecuaciones que consideraron necesarias. En sus entrevistas, ambas docentes valoraron la información recabada durante las sesiones, ya que sus alumnos narraron situaciones

de su vida que antes desconocían; además, las educadoras expresaron su gusto por el uso de algunas herramientas.

- El rol de la tecnología fue elemental, al ser el medio a través del cual se vio una mejoría en el nivel de interés y de participación de los niños. Las actividades tuvieron significado gracias a las herramientas digitales utilizadas, especialmente los cuentos, videos y juegos online.

Los resultados del proyecto de intervención se dieron a conocer a la comunidad educativa en dos eventos (ver Apéndice L); el primero fue con el personal docente, directivo y maestra de apoyo durante una sesión de consejo técnico, en donde se les dio lectura de los resultados del proyecto y una serie de recomendaciones para su futura implementación, también se dio un espacio para que las docentes dieran sus opiniones y reflexiones.

El segundo evento fue con los padres de familia, se convocó en un horario fuera de clase y se organizaron en un aula donde observaron una presentación en el proyector con los datos más relevantes del proyecto, así como de las evidencias de trabajo con los alumnos, también se les dio un espacio para dudas y comentarios, y al final de la reunión, se les pidió su firma de consentimiento para el uso de la información con fines de investigación.

## **5.2. Intervenciones futuras**

Es importante considerar que, aunque el uso de la tecnología dio buenos resultados en una actividad para el nivel preescolar, actualmente no hay suficientes investigaciones que sirvan como fundamento teórico para comprobar que su uso influye positivamente en la educación de niños de 4 y 5 años. Ésta sería un área de oportunidad que puede ser atendida si abren nuevas investigaciones del uso de tecnología en ese nivel educativo.

El programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos es flexible y puede ajustarse a diferentes contextos sociales, los temas de las actividades se pueden adaptar a cualquier grupo de alumnos de preescolar y con los ajustes adecuados, se puede implementar en grupos de primero de primaria.

### 5.3 Puntos fuertes y débiles de la implementación de la intervención

El proyecto de intervención tuvo puntos fuertes que ayudaron a atender el objetivo general, entre ellos están:

- El uso de recursos educativos tecnológicos, ya que éstos llamaron la atención de los niños, promovieron un aumento en su interés y los motivaron a querer participar en la clase.
- La forma en que estaba organizado el programa de educación socioemocional facilitó su implementación, las docentes llevaron a cabo las actividades guiándose de las recomendaciones descritas en el manual que se les proporcionó en su capacitación.
- Los materiales fueron adecuados para la edad y las características de los alumnos, los motivaron a expresar situaciones de su vida cotidiana porque se sentían identificados con los personajes que aparecían en los videos y los cuentos.

Por el contrario, también hubo puntos débiles que se transforman en áreas de mejora para el proyecto, como lo son:

- No se abordó el tema de la inteligencia emocional en un sentido amplio, porque el proyecto se limitó solo a la identificación y expresión de emociones y no a la autorregulación o control de impulsos, lo cual también forma parte del desarrollo socioemocional en preescolar.
- La conexión a internet era inestable, esto afectó en la organización del tiempo en algunas de las sesiones porque los materiales tardaban más de lo esperado en cargar.
- La prueba en la plataforma *Quizizz*, hubiera tenido un valor más significativo en los resultados si se hubiera hecho un pre y un post a la implementación, de manera que se pudiera realizar una comparación de datos y así medir de manera más acertada el impacto del proyecto.

#### **5.4 Recomendaciones**

Una recomendación es llevar a cabo el programa de educación socioemocional en las dos primeras semanas del ciclo escolar para aprovechar los días de adaptación, ya que es en este periodo cuando se suele trabajar más con el desarrollo socioemocional de los niños, de manera que esto les facilite su integración a un nuevo contexto.

Además, se sugiere que las actividades del proyecto se implementen con mayor frecuencia, ya sea como reforzamiento de contenidos, como herramientas de evaluación o como complementos de situaciones didácticas; si se trabaja de esta forma, los beneficios podrían reflejarse a largo plazo.

Por último se recomienda que, previo a la implementación de las actividades, se carguen los materiales en diferentes pestañas para que el browser guarde los datos en su memoria en caché y, al momento de la clase, se puedan ver sin necesidad de una conexión a internet.



## Referencias

- Aguilar, S., & Barroso, J. (2015). La triangulación de datos como estrategia en investigación educativa. *Pixel-bit. Revista de medios y educación*, (47), 73-88. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36841180005.pdf>
- Antolín, B., & Santoro, C. (2016, abril). *Inteligencia emocional y TIC en Educación Infantil*. Trabajo presentado en el Congreso Internacional de Innovación y Tecnología Educativa en Educación Infantil. Sevilla, España.
- Barraza, A. (2010). *Elaboración de propuestas de Intervención Educativa*. México: Universidad Pedagógica de Durango.
- Caccuri, V. (2013). *Educación con tics*. Buenos Aires: Ediciones Manuales USERS
- Correa, M. (2017). Aproximaciones epistemológicas y conceptuales de la conducta prosocial. *Zona Próxima*, (27), 1-21. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/853/85354665003/index.html>
- Crescenzi, L. & Grané, M. (2016). Análisis del diseño interactivo de las mejores apps educativas para niños de cero a ocho años. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (46), 77-85. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5297325>
- De la Serna, A. S., González, J. M. & Navarro, Y. (2018) Diseño de App para el uso de la tablet en la enseñanza de preescolares. *Campus Virtuales*, 7(1), 111-123. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6369899>
- Espinoza, L. A. & Rodríguez, R. (2017) El uso de tecnologías como factor del desarrollo socioafectivo en niños y jóvenes estudiantes en el noroeste de México. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(11). Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=503954319009>
- Espinoza, V., & Rosas, R. (2016). Creencias de educadoras y miembros de equipos directivos de centros educativos de educación parvularia respecto del uso de recursos tecnológicos como herramientas de aprendizaje. *Estudios pedagógicos Valdivia*, 42(2), 95-112. Recuperado de [https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052016000200006&script=sci\\_arttext](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-07052016000200006&script=sci_arttext)
- Fabila, A. M., Minami, H., & Izquierdo, M. J. (2012). La Escala de Likert en la evaluación docente: acercamiento a sus características y principios metodológicos. *Perspectivas docentes*, (50), 31-40. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6349269.pdf>





- Franco, S. & Solano, I. (2017) Inteligencia emocional con dispositivos móviles: un análisis de apps para niños en edad infantil. *Revista interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*, (3), 51-63. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6484850>
- Garaigordobil, M. (2014). *Programas de juego para el desarrollo de las competencias emocionales*. En González, R. y Villanueva, L. (Eds.), Recursos para educar en emociones: de la teoría a la acción (p.163-180). Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Garaigordobil, M. (2018). La educación emocional en la infancia y la adolescencia. *Participación educativa*, 5(8), 105-128.
- Giménez-Dasí, M., Fernández, M., & Daniel, M. (2013). *Pensando las emociones: Programa de intervención para educación infantil*. Madrid, España: Ediciones Pirámide
- Gobierno del Estado de Nuevo León (2016) *Plan Estatal de Desarrollo 2016-2021*. Disponible en <http://www.nl.gob.mx/publicaciones/plan-estatal-de-desarrollo-2016-2021>
- Goleman, D. (2012). *Inteligencia emocional*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Guerrero, M. A. (2016). La investigación cualitativa. *INNOVA Research Journal*, 2 (1), 1-9. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5920538>
- Heredia, Y, & Sánchez, A. L. (2013). *Teorías del aprendizaje en el contexto educativo*. Editorial Digital de Tecnológico de Monterrey.
- López, F., Etxebarria, I., Fuentes, M. J., & Ortiz, M.J. (2014). *Desarrollo afectivo y social*. Madrid, España: Ediciones Pirámide.
- Olivares, K. M., Angulo, J., Torres, C. A. & Madrid, E. M. (2016). Las TIC en educación: metaanálisis sobre investigación y líneas emergentes en México. *Apertura*, 8(2), 100-115. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5658848>
- Pérez, M.G., Pedroza, L. H., Ruiz, G. & López, A.Y. (2010). *La educación preescolar en México. Condiciones para la enseñanza y el aprendizaje*. Ciudad de México: Instituto Nacional para la Evaluación de la Educación. Disponible en: <https://publicaciones.inee.edu.mx/buscadorPub/P1/D/232/P1D232.pdf>
- Reina, E., Pérez, R. & Quero, N. (2017). Utilización de tablets en Educación Infantil: Un estudio de caso. *RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*,

16 (2), 193-203. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6244796>

- Rivera, L. & Guerra, M. (2005). Retos de la educación preescolar obligatoria en México: la transformación del modelo de supervisión escolar. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 3 (1), 503-511. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55130150>
- Rolandi, A. M. (2012). *Tic y educación inicial: Desafíos de una práctica "digital" en el jardín de infantes*. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens Ediciones
- Rotger, M. (2017). *Neurociencias y neuroaprendizajes: Las emociones y el aprendizaje: nivelar estados emocionales y crear un aula con cerebro*. Córdoba, Argentina: Editorial Brujas
- Ruiz, M. & Hernández, V. M. (2018) La incorporación y uso de las TIC en la Educación Infantil. Un estudio sobre la infraestructura, la metodología didáctica y la formación del profesorado en Andalucía. *Pixel-Bit. Revista de medios y educación*, (52), 81-96. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/68941>
- Secretaría de Educación Pública. (2017). *Aprendizajes clave para la educación integral. Educación preescolar*. Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública.
- Secretaría de Educación Pública. (2004) *Programa de Educación Preescolar 2004*. Ciudad de México: Secretaría de Educación Pública.
- Sabroso, A., Jiménez, M., & Lledó, A. (2011). Problemas familiares generadores de conductas disruptivas en alumnos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2 (1), 423-432. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5417938>
- Tecnológico de Monterrey (2017) *Reporte EduTrends. Radar de Innovación Educativa 2017*. Nuevo León, México: Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. Recuperado de <https://observatorio.tec.mx/radar-de-innovacion-educativa-2017>
- Valverde, J. (2014) *El software libre en la innovación educativa*. Salamanca, España: Ediciones Universidad de Salamanca
- Zabalza, M. A., & Zabalza, M. A. (2012) *Innovación y cambio en las instituciones educativas*. Santa Fe, Argentina: Homo Sapiens Ediciones

## Apéndices

### Apéndice A. Análisis FODA del Jardín de niños San Jorge en el 2018

FODA	
<b>Fortalezas:</b>  <ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b>Alumnado</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Los alumnos se encuentran en un rango de edad de 2 a 6 años</li><li>• Se ha mostrado una mejora notable en convivencia a nivel plantel y grupal.</li></ul></li><li>✓ <b>Personal docente</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Se cuenta con plantilla completa para tener a un docente frente a cada grupo, personal de apoyo, administrativo y de intendencia.</li><li>• Participan activamente en cursos y diplomados.</li><li>• Hay disposición para desarrollar y proponer acciones innovadoras.</li></ul></li><li>✓ <b>Gestión</b><ul style="list-style-type: none"><li>• El personal se reúne en CTE para presentar y analizar avances y dificultades que hay que atender durante el ciclo.</li></ul></li></ul>	<b>Debilidades:</b>  <ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b>Infraestructura escolar</b><ul style="list-style-type: none"><li>• El plantel tiene mobiliario en mal estado y deteriorado, presenta ausencia de marcas y barandales de seguridad, baños y pisos en malas condiciones, la barda que rodea la escuela brinda poca seguridad y privacidad.</li></ul></li><li>✓ <b>Recursos</b><ul style="list-style-type: none"><li>• No se cuenta con recursos financieros de programas estatales o federales.</li><li>• Ausencia de recursos tecnológicos y fallas constantes en el acceso a internet.</li></ul></li></ul>
<b>Oportunidades:</b>  <ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b>Padres de familia</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Existe un ambiente de respeto entre padres de familia y docentes, se tratan asuntos de forma sana y pacífica.</li><li>• Participan activamente en las dinámicas escolares y en actividades propuestas.</li></ul></li><li>✓ <b>Contexto</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Afortunadamente el plantel esta ubicado en una zona céntrica en la que se pueden realizar actividades que involucren agentes externos (visitas escolares)</li></ul></li></ul>	<b>Amenazas:</b>  <ul style="list-style-type: none"><li>✓ <b>Recursos</b><ul style="list-style-type: none"><li>• El nivel socioeconómico de las familias es medio-bajo, lo cual desencadena dificultad para apoyar a la escuela en cuanto a recursos y mejorías.</li></ul></li><li>✓ <b>Padres de familia</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Las familias presentan una diversidad de estructuras (padres separados, divorcios, abuelos tutores y madres o padres solteros) lo cual causa que exista inestabilidad emocional en los alumnos.</li></ul></li><li>✓ <b>Contexto</b><ul style="list-style-type: none"><li>• Conflictos en la zona, casos de agresión, violencia y adicciones.</li></ul></li></ul>

## Apéndice B. Ejemplo de reporte de evaluación en el Sistema Educativo Nacional



### SISTEMA EDUCATIVO NACIONAL INFORME DE CALIFICACIONES



3º GRADO DE EDUCACIÓN PREESCOLAR CICLO ESCOLAR: 2018-2019

#### DATOS DEL ALUMNO

PRIMER APELLIDO	SEGUNDO APELLIDO	NOMBRE(S)	CURP
-----------------	------------------	-----------	------

#### DATOS DE LA ESCUELA

SAN JORGE	A	VESPERTINO	19EJN0606S
NOMBRE DE LA ESCUELA	GRUPO	TURNO	CCT

UNIDADES CURRICULARES	PERIODOS DE EVALUACION	NIVEL DE DESEMPEÑO		
		1er	2do	3er
FORMACIÓN ACADÉMICA	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	Nivel de desempeño	N II	
	LENGUA EXTRANJERA. INGLÉS	Nivel de desempeño	N II	
	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	Nivel de desempeño	N II	
	EXPLORACIÓN Y COMPRESIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	Nivel de desempeño	N II	
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	ARTES	Nivel de desempeño	N II	
	EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL	Nivel de desempeño	N II	
	EDUCACIÓN FÍSICA	Nivel de desempeño	N II	
AUTONOMÍA CURRICULAR	Nivel de desempeño	N II		

#### NIVEL DE DESEMPEÑO:

NIVEL IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indica dominio sobresaliente de los aprendizajes esperados.</li> <li>El estudiante ha demostrado los conocimientos, habilidades, actitudes y valores requeridos con un alto grado de efectividad.</li> </ul>
NIVEL III	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indica dominio satisfactorio de los aprendizajes esperados.</li> <li>El estudiante ha demostrado los conocimientos, habilidades, actitudes y valores requeridos con efectividad.</li> </ul>
NIVEL II	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indica dominio básico de los aprendizajes esperados.</li> <li>El estudiante tiene dificultades para demostrar los conocimientos, habilidades, actitudes y valores requeridos.</li> </ul>
NIVEL I	<ul style="list-style-type: none"> <li>Indica dominio insuficiente de los aprendizajes esperados.</li> <li>El estudiante tiene carencias fundamentales en los conocimientos, habilidades, actitudes y valores requeridos.</li> </ul>

#### LENGUA INDÍGENA:

UNIDAD CURRICULAR	PERIODO DE EVALUACION	COMENTARIOS Y RECOMENDACIONES DEL DOCENTE	
FORMACIÓN ACADÉMICA	LENGUAJE Y COMUNICACIÓN	1er periodo	EL ALUMNO LOGRA EXPRESARSE CON EL RESTO DE SUS COMPAÑEROS, SIN EMBARGO AÚN SE ENCUENTRA EN PROCESO DE PODER SEGUIR TURNOS PARA PARTICIPAR EN LAS OPORTUNIDADES COMUNICATIVAS QUE SE DESARROLLAN EN EL AULA. EN PROCESO DE LOGRAR IDENTIFICAR Y ESCRIBIR SU NOMBRE
		2do periodo	
		3er periodo	
	LENGUA EXTRANJERA. INGLÉS	1er periodo	EL ALUMNO HA LOGRADO UN ACERCAMIENTO AL INGLÉS POR MEDIO DE LAS DINÁMICAS QUE SE PLANTEAN EN EL AULA, AUN SE ENCUENTRA EN PROCESO DE PODER PRONUNCIAR E IDENTIFICAR ALGUNOS DE LOS CONCEPTOS QUE SE HAN REPASADO
		2do periodo	
		3er periodo	
	PENSAMIENTO MATEMÁTICO	1er periodo	LOGRA ENUNCIAR LOS NÚMEROS CON APOYO DE LA MAESTRA Y COMPAÑEROS PARA REALIZAR UN CONTEO ORAL ASCENDENTE, SE SUGIERE APOYAR AL ALUMNO CON EL USO DE LOS NÚMEROS EN SU VIDA COTIDIANA PARA FAVORECER EL CONTEO Y CORRESPONDENCIA UNO A UNO
		2do periodo	
		3er periodo	
	EXPLORACIÓN Y COMPRESIÓN DEL MUNDO NATURAL Y SOCIAL	1er periodo	EXPLICA BREVEMENTE HECHOS DE SU HISTORIA FAMILIAR CUANDO SE LE REALIZAN CUESTIONAMIENTOS DIRECTOS
		2do periodo	
		3er periodo	
DESARROLLO PERSONAL Y SOCIAL	ARTES	1er periodo	GUSTA DE REALIZAR MOVIMIENTOS AL RITMO DE LA MÚSICA, SIGUE EL RITMO LETRA DE LAS CANCIONES Y LAS ENTONA COMO PARTE DE UN JUEGO O CON UN FIN DETERMINADO.
		2do periodo	
		3er periodo	
	EDUCACIÓN SOCIOEMOCIONAL	1er periodo	AL ALUMNO SE ENCUENTRA EN PROCESO DE REGULAR SU CONDUCTA POR LO CUAL MUESTRA ÁREAS DE MEJORA EN SUS RELACIONES AFECTIVAS, EL TRABAJO COLABORATIVO Y EL RESPETO DE NORMAS. COMPARTIÓ INFORMACIÓN DE SI MISMO CON LOS DEMÁS
		2do periodo	
		3er periodo	
	EDUCACIÓN FÍSICA	1er periodo	PARTICIPA EN JUEGOS VARIADOS QUE IMPLICAN EL USO DE SUS EXTREMIDADES INFERIORES Y SUPERIORES
		2do periodo	
		3er periodo	
AUTONOMÍA CURRICULAR	1er periodo	POCAS VECES UTILIZA EL LENGUAJE PARA PARTICIPAR EN ACTIVIDADES LITERARIAS, MUESTRA POCO INTERÉS AL CONOCER DIVERSOS TEXTOS LITERARIOS PARA AMPLIAR SUS EXPERIENCIAS.	
	2do periodo		
	3er periodo		

**Apéndice C. Escala de actitudes tipo Likert para el grupo de segundo grado de preescolar**

Escala de actitudes en alumnos de 4 años															
Indicadores del área socioemocional	Alumnos														
1.- Toma decisiones por sí mismo															
2.- Intenta resolver problemas sin ayuda															
3.- Piensa que su punto de vista es el único que cuenta															
4.- Reconoce cuando le pasa algo malo a otros															
5.- Tiene conflictos con otros niños															
6.- Espera su turno															
7.- Conversa con niños y adultos															
8.- Escoge a sus amigos															
9.- Comparte sus juguetes y objetos personales															
10.- Cumple y acepta las normas de convivencia															
11.- Contesta con seguridad las preguntas															
12.- Manifiesta desagrado cuando algo no le gusta															
13.- Exterioriza sus sentimientos de enojo, alegría, tristeza y miedo.															
14.- Sabe trabajar en equipo															
15.- Desempeña un rol en el grupo (líder, colaborador, etc.)															
16.- Apoya afectivamente a otros.															

**Apéndice D. Formato de entrevista aplicada a los alumnos de preescolar respecto al uso de recursos tecnológicos.**

**Entrevista al alumno acerca del uso de TIC**





1. ¿Qué haces cuando estas en casa? ¿Con qué te gusta jugar?

---



---

2. ¿Cuáles de estos aparatos conoces? Menciona sus nombres y qué puedes hacer con ellos

	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>		<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

3. ¿Qué videos te gusta ver en internet?

---

---

---

4. Quiero encontrar un juego en mi celular ¿Conoces alguno? ¿De qué se trata?

---

---

---

5. ¿Has visto a alguien de tu familia usar una computadora? ¿Para qué crees que la use?

---

---

---

6. ¿Te gustaría que en el jardín de niños usáramos tables o computadoras? ¿Qué podríamos hacer con ellos?

---

---

---

***Observaciones específicas durante la entrevista (Apartado para el entrevistador)***

---

---

---



**Apéndice E. Tabla de correspondencia entre los objetivos del proyecto con los resultados obtenidos**

<i>Objetivos</i>	<i>Herramientas de evaluación</i>	<i>Resultados obtenidos</i>
Objetivo general: <b>promover la identificación y expresión de emociones en niños de 2° y 3 ° de preescolar, así como mejorar su interés y participación, a través de un programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos.</b>	Guías de observación  Entrevistas a las docentes que implementaron el proyecto  Prueba final a través de <i>Quizizz</i>	
<b>Implementar un programa de educación socioemocional con herramientas tecnológicas y recursos educativos abiertos, que lleve a los alumnos a aprender e interactuar a través de las TIC.</b>	Guías de observación	
<b>Capacitar a las titulares de segundo y tercero de preescolar para la implementación del programa de educación socioemocional en el aula</b>	Entrevistas a las docentes que implementaron el proyecto	
<b>Rendir cuentas a todos los miembros de la comunidad educativa a través de una evaluación formativa que muestre los avances alcanzados mediante el proyecto de intervención</b>	Presentación con los resultados  Observaciones durante la reunión	

## Apéndice F. Entrevista a las docentes

1. ¿Cómo describiría su experiencia con la implementación del programa de educación socioemocional?

---

---

---

2. ¿De qué manera influyó el programa en el desarrollo emocional y social de sus alumnos?

---

---

---

3. ¿Cuáles fueron las manifestaciones más relevantes que sucedieron durante las sesiones del programa?

---

---

---

---

4. ¿Qué papel cree que jugó el uso de la tecnología en las actividades?

---

---

---

---

5. ¿Cuáles fueron las actividades que usted considera fueron más significativas para sus alumnos?

---

---

---

---

6. ¿Qué aprendizajes considera lograron sus alumnos mediante la implementación del programa?

---

---

---

7. ¿Considera usted que esos aprendizajes mejoren el desempeño académico de sus alumnos? Explique su respuesta

---

---

---

---

---

---

---

8. ¿Qué modificaciones realizaría en el programa para que la experiencia fuera más enriquecedora para su práctica docente y para el aprendizaje de sus alumnos?

---

---

---

---

---


---

---

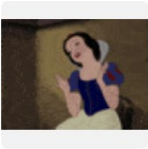
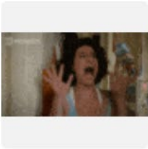
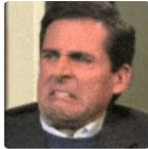
## Apéndice G. Preguntas de la prueba hecha a los alumnos mediante la plataforma Quizizz

Pregunta 1 20 segundos

Q. ¿Quién de ellos muestra alegría?




— opciones de respuesta —


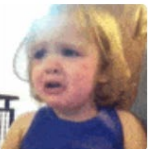
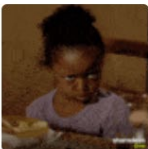


Pregunta 2 20 segundos

Q. ¿Quién de ellos se ve triste?




— opciones de respuesta —

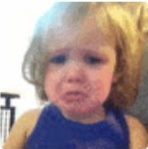
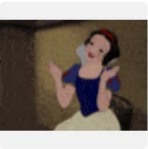
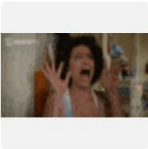


Pregunta 3 20 segundos

Q. ¿Quién de ellos esta asustado?

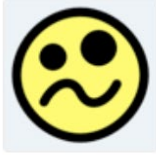


— opciones de respuesta —



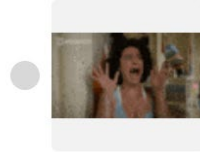
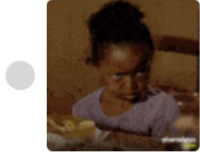
Pregunta 4

🕒 20 segundos



Q. ¿Quién de ellos siente asco?

— opciones de respuesta —



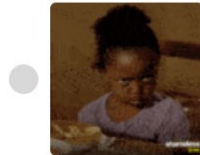
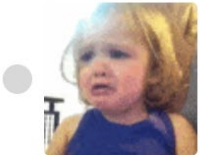
Pregunta 5

🕒 20 segundos



Q. ¿Quién de ellos esta enojado?

— opciones de respuesta —



### Apéndice H. Guía de observación de clase

Guía de observación			
Fecha:		Sesión:	
Grupo:		Duración:	

Manifestaciones de los alumnos	
¿Se involucraron?	<input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Algunos <input type="checkbox"/> Pocos <input type="checkbox"/> Ninguno
¿Se interesaron en las actividades?	<input type="checkbox"/> Todos <input type="checkbox"/> Algunos <input type="checkbox"/> Poco interés
¿Cómo fue su participación durante las actividades?	<input type="checkbox"/> Participación muy activa <input type="checkbox"/> Buena <input type="checkbox"/> Mostraron apatía
Con relación a las actividades	
¿El material fue adecuado? ¿Por qué?	
¿La organización del aula fue la mejor? ¿Por qué?	
Observaciones generales y manifestaciones de los alumnos	

**Apéndice J. Actividades del programa de educación socioemocional y su categoría perteneciente según su nivel de interés y frecuencia de participación.**

<i>Sesiones del programa</i>	<i>Tipo de recursos y herramientas utilizados</i>	<i>Categoría según el nivel de interés</i>	<i>Categoría según su frecuencia de participación ante las actividades</i>	<i>Cantidad de veces en las que participaron</i>
<i>Sesión 1</i>	Videocuento	Todos se interesaron	Buena participación	3 a 5
	Herramienta Paint3D	Todos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
	Presentación de Prezi	Todos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
<i>Sesión 2</i>	Video con animaciones	Todos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
	Juego online	Algunos se interesaron	Buena participación	3 a 5
<i>Sesión 3</i>	Videocuento	Todos se interesaron	Buena participación	3 a 5
	Juego online	Algunos se interesaron	Buena participación	3 a 5
<i>Sesión 4</i>	Videocuento	Todos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
	Herramienta Paint 3D	Todos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
<i>Sesión 5</i>	Presentación PowerPoint	Todos se interesaron	Buena participación	3 a 5
	Videocuento	Algunos se interesaron	Buena participación	3 a 5
<i>Sesión 6</i>	Video con animaciones	Algunos se interesaron	Buena participación	3 a 5
	Audios	Todos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
<i>Sesión 7</i>	Video con animaciones	Todos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
	Juego online	Algunos se interesaron	Buena participación	3 a 5
<i>Sesión 8</i>	Herramienta Cámara de Windows	Todos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
	Presentación de Prezi	Algunos se interesaron	Buena participación	3 a 5
	Juego online	Algunos se interesaron	Buena participación	3 a 5
<i>Sesión 9</i>	Videos con animaciones	Algunos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
	Juego online	Todos se interesaron	Participación muy activa	6 a 8
<i>Sesión 10</i>	Prueba elaborada en Quizizz a modo de juego online.	Todos se interesaron	Participación muy activa	Aplicada para todos los que asistieron

**Apéndice K. Enlaces al documento en Google Drive y al sitio web de los recursos utilizados en el proyecto de intervención.**

<b>Materiales utilizados en el proyecto de intervención.</b>
Enlace de descarga directa del manual para el programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos ubicado en Google Drive: <a href="https://drive.google.com/uc?id=1G1SDmSLfpWpmHsFsRIUk3QDotDkOus55&amp;export=download&amp;authuser=0">https://drive.google.com/uc?id=1G1SDmSLfpWpmHsFsRIUk3QDotDkOus55&amp;export=download&amp;authuser=0</a>
Enlace al sitio web del programa de educación socioemocional basado en recursos educativos tecnológicos: <a href="https://carolinahinojosa86.wixsite.com/preescolaremocional">https://carolinahinojosa86.wixsite.com/preescolaremocional</a>