



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

TITULO: El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje con alumnos de quinto grado, en un Centro de Atención Múltiple

AUTOR: Ana Karen Espinosa Vázquez

FECHA: 07/15/2025

PALABRAS CLAVE: Juego didáctico, Investigación-Acción, Habilidades, Estrategias lúdicas, Aprendizaje significativo

SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DE GOBIERNO DEL ESTADO
SISTEMA EDUCATIVO ESTATAL REGULAR
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN
INSPECCIÓN DE EDUCACIÓN NORMAL
BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE
SAN LUIS POTOSÍ

GENERACIÓN

2021



2025

**“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA
PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE CON ALUMNOS
DE QUINTO GRADO, EN UN CENTRO DE ATENCIÓN
MÚLTIPLE”**

**INFORME DE PRÁCTICAS PROFESIONALES
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN INCLUSIÓN EDUCATIVA**

PRESENTA:

ANA KAREN ESPINOSA VÁZQUEZ

ASESOR (A):

MTRO. IVÁN PÉREZ OLIVA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DE 2025



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO DE SAN LUIS POTOSÍ
CENTRO DE INFORMACIÓN CIENTÍFICA Y TECNOLÓGICA**

**ACUERDO DE AUTORIZACIÓN PARA USO DE INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO
RECEPCIONAL EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA BECENE DE ACUERDO A LA
POLÍTICA DE PROPIEDAD INTELECTUAL**

**A quien corresponda.
PRESENTE. –**

Por medio del presente escrito Ana Karen Espinosa Vázquez
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

El Juego como Estrategia Didáctica para Favorecer el Aprendizaje con Alumnos de Quinto Grado en
un Centro de Atención Múltiple

en la modalidad de: Informe de prácticas profesionales

☒ para obtener el

Elige Licenciatura en Inclusión Educativa



en la generación 2021-2025 para su divulgación, y preservación en cualquier medio, incluido el
electrónico y como parte del Repositorio Institucional de Acceso Abierto de la BECENE con fines
educativos y Académicos, así como la difusión entre sus usuarios, profesores, estudiantes o terceras
personas, sin que pueda percibir ninguna retribución económica.

Por medio de este acuerdo deseo expresar que es una autorización voluntaria y gratuita y en
atención a lo señalado en los artículos 21 y 27 de Ley Federal del Derecho de Autor, la BECENE
cuenta con mi autorización para la utilización de la información antes señalada estableciendo que se
utilizará única y exclusivamente para los fines antes señalados.

La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos de los
párrafos anteriores, finalmente manifiesto que cuento con las facultades y los derechos
correspondientes para otorgar la presente autorización, por ser de mi autoría la obra.

Por lo anterior deslindo a la BECENE de cualquier responsabilidad concerniente a lo establecido en
la presente autorización.

Para que así conste por mi libre voluntad firmo el presente.

En la Ciudad de San Luis Potosí. S.L.P. a los 04 días del mes de Julio de 2025.

ATENTAMENTE.

Ana Karen Espinosa Vázquez

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES

Nicolás Zapata No. 200
Zona Centro, C.P. 78000
Tel y Fax: 01444 812-11-55
e-mail: cicyt@beceneslp.edu.mx
www.beceneslp.edu.mx



San Luis Potosí, S.L.P.; a 09 de Julio del 2025

Los que suscriben, tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a): C. ESPINOSA VAZQUEZ ANA KAREN
De la Generación: 2021 - 2025

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

Titulado:

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FAVORECER EL APRENDIZAJE CON ALUMNOS DE QUINTO GRADO, EN UN CENTRO DE ATENCIÓN MÚLTIPLE

Por lo anterior, se determina que reúne los requisitos para proceder a sustentar el Examen Profesional que establecen las normas correspondientes, con el propósito de obtener el Título de Licenciado(a) en INCLUSIÓN EDUCATIVA

ATENTAMENTE COMISIÓN DE TITULACIÓN

DIRECTORA ACADÉMICA



DIRECTORA DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS

MTRA. MARCELA DE LA CONCEPCIÓN MIRELES
MEDINA

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

DRA. ELIDA GODINA BELMARES

RESPONSABLE DE TITULACIÓN

MTRO. GERARDO JAVIER GUEL CABRERA

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL

MTRO. IVAN PÉREZ OLIVA



AGRADECIMIENTOS

Finalmente concluye una etapa significativa en mi formación profesional y no puedo dejar pasar la oportunidad de expresar mis más profundas palabras de agradecimiento a cada una de las personas, seres queridos e instituciones que hicieron posible este proceso de crecimiento, aprendizaje y transformación personal.

Primeramente quiero agradecer a Dios y a la vida por permitirme llegar a estos momentos de culminar mi desarrollo profesional, el guiar mi camino hacia una profesión tan noble e importante como es la docencia y el permitirme ingresar a la licenciatura de la cual me siento orgullosa de pertenecer.

Agradezco a mis padres quienes con amor, esfuerzo, dedicación y sacrificio me han impulsado en cada etapa de mi vida, gracias a todo el apoyo incondicional que me han brindado he logrado llegar hasta estos momentos de finalizar mi formación profesional, gracias por siempre creer en mí, por impulsarme y alentarme en los momentos que creía difíciles de superar, por compartir cada momento de alegrías, dudas y dificultades. Gracias por la educación que nos brindaron, por formar grandes personas y por siempre estar para mí y mi hermano. Gracias por nunca soltarme y por escucharme cada vez que lo necesitaba, por sus consejos y motivaciones para seguir en este camino, el cual agradezco poder terminar con ustedes a mi lado.

Gracias a mis perros quienes forman parte de mi familia, por darme alegrías y amor incondicional, por acompañarme en esas tardes que fueron convirtiéndose en madrugadas de trabajo, su compañía fue importante para mí en esos momentos difíciles, agradezco por tenerlos en mi vida.

Gracias a mis familiares quienes me apoyaron y estuvieron en momentos importantes y especiales durante la carrera, por apoyarme en materiales, disfraces o recursos que

necesitaba y que con su ayuda siempre se lograron realizar.

Gracias a mis amigas; Janeth, Azucena, Lupita, Alondra y Jessica con quienes compartí momentos durante estos cuatro años, por siempre estar, a pesar de las circunstancias que se fueron presentando y que ahora terminamos juntas esta etapa que marcó mi vida para siempre. Agradezco a cada una de ellas por su apoyo académicamente, económicamente y emocionalmente, durante esta trayectoria. Estoy completamente agradecida por tener la dicha de conocerlas y poder compartir con ellas una pequeña parte de mi vida.

Gracias a mis maestros; Alma, Christian, Carlos, Shogo, Debora, Paloma y César por haber dejado una huella en mí, por sus conocimientos, habilidades y actitudes de los cuales nos brindaron y son un ejemplo de amor a la docencia.

Gracias al maestro Iván Pérez por todo el apoyo y disposición para la elaboración del documento, por su acompañamiento y seguimiento en este proceso.

Gracias a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal por darme la oportunidad de ingresar a esta casa de estudios, por permitirme ser parte de ella y principalmente por pertenecer a la Licenciatura de Inclusión Educativa, en la cual pude tener la dicha de conocer a grandes maestros y maestras, entregados a su vocación y a la licenciatura con orgullo. Gracias Becene por las experiencias y oportunidades que tuve, por ser parte del equipo de Basquetbol en donde tuve la oportunidad de conocer a grandes personas y compartir grandes momentos, finalmente culmina mi estancia en mi alma mater, fue un hogar académico en donde adquirí conocimientos, consolide mi vocación como docente y viví experiencias que marcaron mi vida, las cuales siempre las llevare en mi corazón.

Gracias BECENE por ser la etapa más significativa en mi vida personal y profesional.

GRACIAS.

ÍNDICE

I. Introducción	8
1.1. Descripción del lugar en que se desarrolló la Práctica Profesional y Características de los Participantes	8
1.2. Justificación del Tema	10
1.3. Objetivos de la Elaboración del Documento	11
1.4. Interés personal sobre el Tema y Responsabilidad asumida como Profesional de la Educación	11
1.5. Competencias que se desarrollaron durante la Práctica	13
1.6. Contextualización de la Problemática planteada	14
1.7. Descripción del Contenido del Documento	15
II. Plan de Acción	17
2.1. Diagnóstico y análisis de la situación educativa describiendo características contextuales	17
2.2. Descripción y Focalización del problema	23
2.3. Propósitos considerados para el Plan de Acción	28
2.4. Revisión Teórica que argumenta el Plan de Acción	30
2.5. Planteamiento del Plan de Acción	41

III. Desarrollo, Reflexión y Evaluación de la propuesta de mejora	44
3.1. Pertinencia y consistencia de la propuesta	44
3.2. Descripción y análisis detallado de las secuencias de actividades	45
IV. Conclusiones y Recomendaciones	84
V. Anexos	88
VI. Referencias	107

INTRODUCCIÓN

Descripción del lugar donde se Desarrolló la Práctica Profesional.

La presente descripción corresponde al espacio educativo donde se llevó a cabo la práctica profesional, misma que forma parte del proceso formativo para ejercer como futura docente en Inclusión Educativa. Dicha práctica se desarrolló en el Centro de Atención Múltiple “Manuel López Dávila”, ubicado en la capital del estado de San Luis Potosí. Este centro se caracteriza por atender a estudiantes con diversas condiciones, entre ellas, discapacidad, lo cual demanda una planificación enfocada a las características del alumnado.

Durante el periodo de intervención, se asignó como grupo de trabajo el aula correspondiente al quinto grado de primaria, conformada por un total de 12 alumnos: siete varones y cinco mujeres.

El contexto escolar del CAM es heterogéneo, ya que conviven estudiantes con diferentes tipos de discapacidad, entre ellas; Discapacidad Intelectual, Discapacidad Motriz, Discapacidad Auditiva, Trastorno del Espectro Autista, Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad. La misma diversidad plantea la necesidad de implementar estrategias pedagógicas diferenciadas que promuevan la participación de todos. El aprendizaje significativo y la motivación. Por tanto, se vuelve imprescindible planificar cuidadosamente cada intervención para fomentar un proceso de enseñanza y aprendizaje de calidad.

En cuanto al grupo de quinto grado, se destaca la carencia de metodologías específicas y adecuadas a sus características, lo que, sumado a las Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP) que enfrentan, limitaba el progreso académico de los alumnos. Estas barreras se observaron y son evidentes a lo largo de la práctica docente, mostrando la necesidad de adaptar constantemente las estrategias didácticas y en este caso el

juego es una opción favorable para asegurar una inclusión efectiva.

La elaboración del informe presenta el desempeño de la práctica profesional como futura docente, misma que se llevó a cabo dentro del Centro de Atención Múltiple, “Manuel López Dávila”. En el cual se me asignó el grupo de quinto grado, conformado por 12 alumnos, específicamente siete hombres y cinco mujeres.

En el Centro de Atención Múltiple tienen presente la visión, misión y valores que se llevan a cabo, y bien buscan fomentar en los integrantes que conforman la institución, dichos aspectos los considero importantes de destacar, ya que algunos de ellos se favorecen o bien se llevan a cabo dentro de la práctica.

La Misión y Visión del Centro son:

Misión. Proporcionar a los alumnos con responsabilidad y respeto a su individualidad, el acceso en el sistema educativo con recursos que les permitan desarrollar sus potencialidades al máximo e integrarse educativa, social y laboralmente.

Visión. Realizar un trabajo colaborativo, honesto, en un marco de equidad y con actitud de servicio para responder asertivamente a las necesidades especiales de los alumnos, en coordinación con el resto de los agentes educativos y con instituciones públicas y privadas, relacionadas con el sector educativo.

De igual manera se presentan los valores éticos del Centro de Atención, los cuales se dividen en dos grupos, personales y públicos.

Personales: se denominan a los valores de cada individuo.

- Creatividad.
- Felicidad.
- Placer.

- Amistad.
- Ternura.
- Profesionalidad.

Públicos: son los que están establecidos por la sociedad para la sana convivencia entre las personas.

- Libertad.
- Solidaridad.
- Igualdad.
- Tolerancia.
- Paz.
- Diálogo.

Justificación del Tema.

Santa Cruz Torres, G.I. (2021). En su teoría Importancia del juego aplicado a niños y niñas con discapacidad intelectual, menciona que “al limitar los momentos de juego lo podemos comparar con la limitación de su sueño o descanso, sabiendo que es de vital importancia también esos momentos. Conforme va creciendo va descubriendo movimientos, actividades, acciones, juegos bajo sus propias posibilidades” (p.18)

El juego es relevante como una estrategia, ya que en el proceso de enseñanza se logra a partir de que se involucran los alumnos de manera más activa y motivada en el aprendizaje.

Así como lo establece Gómez, B.J.M. (2024). “El juego como estrategia lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje”

Esta estrategia se basa en la idea de que los alumnos pueden divertirse

mientras aprenden, ya que su motivación y participación aumentan, lo que favorece la retención de conocimientos y la creación de un ambiente de aprendizaje motivador, dinámico y participativo (p. 2).

De igual manera fomenta la creatividad, la resolución de problemas, el trabajo colaborativo, entre otros muchos más aspectos importantes para el desarrollo personal, social y académico de los alumnos.

El juego representa una herramienta fundamental en el proceso educativo de niñas y niños con discapacidad intelectual, ya que no solo favorece su desarrollo integral, sino que también les permite explorar el mundo a partir de sus propias capacidades y ritmos.

En este sentido, incorporar el juego de manera intencionada en la enseñanza no solo mejora el ambiente escolar, sino que promueve experiencias significativas y enriquecedoras para todos los alumnos.

Objetivo de la Elaboración del Documento.

Consolidar mis competencias genéricas y profesionales mediante una intervención docente con el juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los alumnos de quinto grado, en un Centro de Atención Múltiple.

Interés Personal sobre el Tema y Responsabilidad Asumida como Profesional de la Educación.

El tema de “El Juego como Estrategia Didáctica, para favorecer el Aprendizaje en un Centro de Atención Múltiple,” representa un área de gran interés para mí, ya que considero que el juego no solo es una actividad recreativa, sino una poderosa herramienta educativa que permite a los estudiantes aprender de manera significativa, especialmente cuando enfrentan barreras para el aprendizaje y la participación. En el caso de los alumnos con discapacidad, el juego facilita el acceso a los contenidos curriculares de forma ajustada,

lúdica y motivadora, respetando características y formas particulares de aprender.

Me interesa profundamente este tema porque he observado, a lo largo de los años en mis prácticas profesionales, cómo los alumnos con discapacidad responden con mayor entusiasmo, participación y compromiso cuando las actividades se plantean desde una perspectiva lúdica. El juego les brinda la oportunidad de expresarse, explorar, descubrir y convivir, todo en un ambiente seguro y flexible.

Otro aspecto que hace relevante este tema es que permite romper con metodologías tradicionales que muchas veces no responden a las necesidades reales de los alumnos con discapacidad. A través del juego, es posible promover la inclusión, la equidad y el respeto a la diversidad dentro del aula, creando experiencias de aprendizaje que valoren las capacidades de cada niño o niña.

Investigar y aplicar estrategias didácticas basadas en el juego no solo mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje, sino que también contribuye al bienestar emocional y social de los alumnos. Por ello, considero que este tema es pertinente y necesario, y me motiva a seguir explorando nuevas formas de enseñar que realmente lleguen al corazón de cada estudiante.

Durante mi formación como docente, he tenido la oportunidad de implementar diversas intervenciones pedagógicas que incorporan el juego como estrategia para facilitar la interiorización de los contenidos. Esta metodología ha demostrado ser especialmente efectiva para el aprendizaje significativo, ya que permite a los estudiantes comprender los conceptos y colaborar con sus compañeros de manera lúdica, complementando así las prácticas educativas tradicionales. Por ejemplo, al incorporar el juego como una estrategia lúdica, se han obtenido resultados notables en su desarrollo personal, social y académico, que a su vez se fue fortaleciendo durante cierto tiempo, llevando a cabo seguimiento, así

como también, en otros casos se presentan cambios en sus habilidades motrices y emocionales. Se observó que al implementar el juego en las intervenciones se presenta mayor interés y motivación hacia las actividades, así como también siendo así una estrategia flexible, pues permite comprender los contenidos de forma significativa.

Por ello, para la elaboración del “Informe de prácticas profesionales”, como tema de interés es *El Juego como Estrategia Didáctica para favorecer el Aprendizaje en el grupo de quinto grado de un CAM*

En el desarrollo del tema elegido y durante la práctica profesional, se presentan las siguientes competencias favorecidas, las cuales son señaladas en el Perfil de Egreso de la Licenciatura en Inclusión Educativa, pertenecientes al Plan de Estudios 2018.

Identifica las Competencias que se desarrollaron durante la Práctica.

Competencias Genéricas:

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

Profundizando en el punto anterior, dicha competencia me permitió responder de manera proactiva a los retos que se presentaron al atender a una diversidad. Al fortalecer mi desarrollo personal a través de iniciativa propia me permitió buscar estrategias, recursos que favorecieron la participación y el aprendizaje de los alumnos.

Competencias Profesionales:

- Detecta las necesidades de aprendizaje de los alumnos con discapacidad, con dificultades severas de aprendizaje, de comportamiento o de comunicación, o bien con aptitudes sobresalientes para favorecer su desarrollo cognitivo y socioemocional.
- Aplica el plan y programas de estudio para alcanzar los propósitos educativos

y contribuir al pleno desenvolvimiento de las capacidades de todos los alumnos.

- Diseña adecuaciones curriculares aplicando sus conocimientos psicopedagógicos, disciplinares, didácticos y tecnológicos para propiciar espacios de aprendizaje incluyentes en el marco del plan y programas de estudio.

A lo largo de mi formación he comprendiendo la importancia de desarrollar competencias que permitan atender la diversidad en el aula, ya que no solo responden a una necesidad pedagógica, sino también a un compromiso ético, dichas competencias me han ayudado a crecer como docente y el seguir trabajando en mejorar cada práctica y responder de manera efectiva a las diversas necesidades que se presentan en el aula.

Contextualización de la Problemática Planteada.

La práctica se lleva a cabo en el grupo de quinto año, en un Centro de Atención Múltiple, específicamente en el grupo de quinto año, el cual tiene un total de doce alumnos.

Al iniciar se observó que la mayoría de las intervenciones que realiza el docente se utiliza hojas de trabajo, que aunque a los alumnos les gusta y les ayuda a comprender fácilmente el tema, en ocasiones se hacía ver muy monótono, ya que se presentaba que algunos de los alumnos no querían hacerlo o no lo terminaban. Conforme pasaban los días, se presentó en una ocasión que el docente implementó una actividad lúdica, la cual consistía en un juego de “dardos”, pero con distinto material, este juego lo realizó con una pelota adherible a la tela. En esta actividad se llevó a cabo el tema de los números, los alumnos pasaban a lanzar la pelota y en el número que cayera tenían que ubicar qué número es, mencionarlo y posterior escribirlo en su libreta, para después realizar otra actividad con la que se iba recuperando a partir de dicho juego. A partir de esta actividad se pudo observar cómo los alumnos cambiaron su actitud, desde que se les presentó el material, se les explicó

cómo se iba a trabajar, es decir, hubo interés y motivación por parte de los alumnos, que de igual manera fue una forma distinta y divertida en que los alumnos aprendieron.

De acuerdo con Cardoso et. al. (2021):

El modelo educativo tradicional convierte a los niños en personas más pasivas. Los profesores son quienes proporcionan los datos, el conocimiento y los alumnos, en cambio, son los receptores. De este modo, la capacidad creativa de los niños se va reduciendo, ya que el maestro les proporciona todo lo que necesitan. (p.11)

A partir de lo observado, se realizó una reflexión personal en donde, profundiza que al implementar actividades lúdicas se puede tener un resultado mayor en el desempeño de las actividades que se van implementando, a lo contrario de seguir una línea marcada de actividades “tradicionales”. Sin malinterpretar lo anterior, quiero decir que, el uso del juego es una herramienta que puede favorecer en la enseñanza, reforzando las clases en donde se interiorice de forma significativa el contenido.

Descripción del Contenido del Documento.

El documento recepcional, que es el informe de prácticas profesionales, se organiza en tres apartados fundamentales. El primer apartado, denominado *Descripción y focalización del problema*, en, la segunda sección, titulada *Plan de acción*, el tercer apartado, denominado *Desarrollo, reflexión y evaluación de la propuesta de intervención*.

Las Prácticas Profesionales se conocen como estrategias educativas, a lo cual Gordón (1989), las define como “experiencias de trabajo supervisado dentro de determinada duración, ofrecidas por parte del currículum y realizadas durante la secuencia académica. Las

prácticas permiten desarrollar habilidades, así como también a actuar en una cultura organizacional distinta.” (p.20).

El contenido de este documento tiene como propósito principal presentar de manera detallada el Centro Educativo en el cual se llevó a cabo la práctica profesional. A lo largo del informe, se llevó a cabo la elaboración de un diagnóstico el cual consiste en indagar sobre el comportamiento, necesidades, aptitudes sobre el individuo, dentro de su contexto escolar y áulico, es decir, el valorar los rasgos individuales y sociales que influyen en el desarrollo académico de los alumnos Para profundizar en ello, dentro se ofrece una descripción completa del contexto escolar, abordando tanto sus características generales como el grupo específico con el que se trabajó durante el periodo de intervención. Este análisis incluye información relevante sobre el entorno escolar, la dinámica del grupo, las particularidades del aula y perfiles de los alumnos, aspectos que son fundamentales para comprender el desarrollo y los resultados de las prácticas realizadas.

Asimismo, el documento permite dar cuenta de las experiencias vividas durante las intervenciones , destacando aquellas situaciones significativas que marcaron el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estas experiencias son descritas con detalle para poder identificar los elementos pedagógicos y didácticos que resultaron más relevantes y pueden ser objeto de análisis más profundo. De esta manera, se busca rescatar los aspectos clave del proceso formativo, permitiendo una reflexión crítica sobre la propia práctica docente.

Uno de los aspectos centrales de este informe es la importancia del juego como una herramienta educativa dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Se plantea que el juego no solo es una actividad recreativa, sino que constituye una estrategia metodológica valiosa para favorecer el desarrollo cognitivo, social y emocional de los alumnos. A través del juego, los alumnos pueden adquirir conocimientos de manera significativa y divertida, en un

ambiente de confianza que estimula su creatividad, participación activa e interacción con sus compañeros.

A lo anterior, el informe busca evidenciar cómo el juego puede transformarse en una vía alternativa y eficaz para enseñar los contenidos escolares, promoviendo un aprendizaje más dinámico y motivador. También se analiza cómo las actividades lúdicas permiten a los estudiantes expresarse libremente, experimentar, resolver problemas y construir saberes de forma colaborativa, fortaleciendo a su vez los vínculos sociales dentro del grupo.

Finalmente, el presente documento no solo expone las prácticas realizadas y el contexto en el que se desarrollaron, sino que también reflexiona sobre el valor pedagógico del juego en la enseñanza y planteamiento de los contenidos. El objetivo es brindar una visión integral que permita comprender el impacto de las estrategias aplicadas y fomentar el desarrollo de una práctica docente centrada en los alumnos.

PLAN DE ACCIÓN

Diagnostica y Analiza la Situación Educativa Describiendo Características

Contextuales

Contexto Externo

El Centro de Atención Múltiple “Manuel López Dávila”, ubicado en la calle. Fray de la Veracruz, Col. Virreyes, San Luis Potosí, #410. Fue fundado en 1965. **(Anexo.1)**

A sus alrededores se encuentran el DIF estatal ubicado a su costado izquierdo y el CRIE (Centro de Recursos e Información para la Integración Educativa) costado derecho, tiendas de abarrotes, Oxxo, locales de comercio, HEB, las áreas recreativas cercanas al CAM se encuentran canchas deportivas del Colegio Salesiano, de igual manera se encuentra

el Parque de Morales y a un costado del centro un pequeño jardín, áreas culturales de la comunidad se encuentra cercana al centro el “Museo Francisco Cossío”. El centro tiene cercanía y relación con la UASLP, Universidad Cuauhtémoc y el Colegio Salesiano, el Instituto Estatal de Ciegos (IEC); se ha recibido apoyo por parte de ambas universidades, con pláticas y atención a la salud, se ha contado con apoyos y donativos como BOSCH y otras instituciones para beneficio de los alumnos.

La zona en la que se encuentra ubicado el CAM, es de un constante flujo de tránsito, ya que se encuentra alrededor de Instituciones de servicio público, como escuelas y centros de salud, a lo cual se presenta congestionamiento en distintas rutas de alternativa para acceder al centro, como Av. Carranza, Himno Nacional, el Campus Zona de Zona Universitaria y la Avenida Salvador Nava Martínez **.(Anexo.2)**

El CAM brinda atención escolarizada integral a niños, niñas y jóvenes con discapacidad, discapacidad múltiple o trastornos graves del desarrollo, el servicio que ofrece es desde nivel preescolar hasta capacitación laboral de edades desde los 6 hasta los 22 años. En total se tienen once grupos, con una población de 150 alumnos.

Contexto Interno

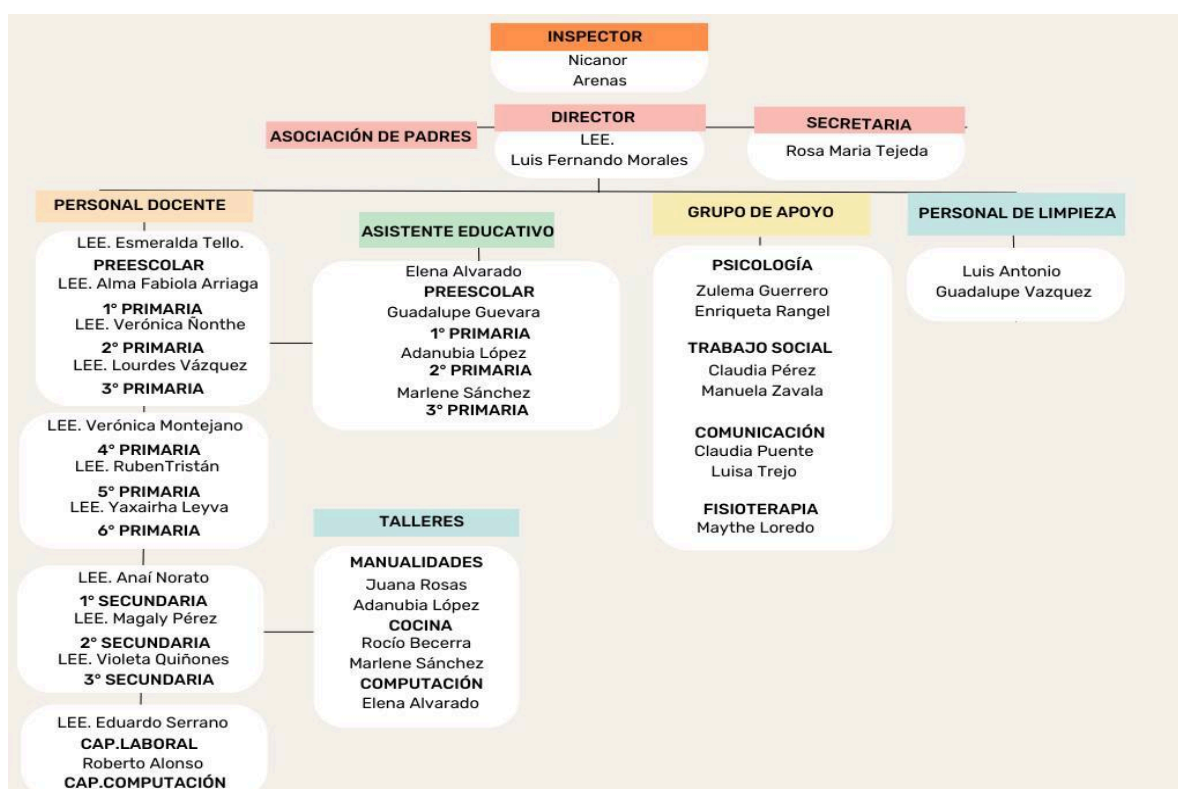
El centro está conformado por un inspector de la zona, director general, asociación de padres, los cuales están conformados por el presidente, secretario, el tesorero y vocales (pertenecen padres de cada grupo), dicha asociación se encarga de administrar los recursos financieros(utilidad) para eventos dentro del Centro de Atención Múltiple, se encuentra también secretaria, grupo docente con un total de catorce docentes, cuatro asistentes educativos; las cuales brindan apoyo a los docentes titulares de los grupos, equipo interdisciplinario conformado por trabajo social, psicología, comunicación y fisioterapia, cinco docentes de taller (dos de cocina, dos de manualidad y uno de computación) y

finalmente personal de limpieza.

A Continuación se presenta un Organigrama, sobre el personal que integra el Centro de Atención Múltiple, turno Matutino, “Manuel López Dávila”.

Figura.1

Organigrama del “CAM”



La infraestructura y los espacios que forman el CAM se encuentra organizado por secciones, en un primer plano se encuentra la Sección A Dirección General y receptor, Sección B cubículo de Trabajo Social, cubículo de Psicología, Área de Lenguaje y Comunicación, cubículo de Educación Física, posterior se encuentra Sección C Aula 1(cuarto y sexto grado), Área de Lenguaje y Comunicación y Aula Multimedia, Sección D; Aula 2, Aula 3, Aula 4, (tercero a quinto grado y 1°B” secundaria), Sección E; cocina, Aula 5, Aula 6 (1° de primaria y preescolar), la sección F; Aula 7, Aula 8, Aula 9 (1°A” y 2° de secundaria) y finalmente Sección G; Aula 10, aula 11(inspección y fisioterapia) y aula de

usos Múltiples.

Perrotti (201, p.9), define la infraestructura como “un conjunto de instalaciones y equipos de larga vida útil, que constituyen a la base sobre la cual se produce la prestación de servicios para sectores productivos y hogares”. (p.2)

En total son trece salones los que conforman el centro, en cuanto a mobiliario todas las aulas están completas, ya que cada una tiene los mesabancos completos a partir de la totalidad de alumnos de cada grado escolar, pizarrones, escritorios, lockers, también se cuenta con dos ventiladores, equipo de cómputo en el área de capacitación laboral, la mayoría de los salones tiene su propio microondas, en el caso de 1°, 2° y preescolar tienen mesas pequeñas para los niños.

A cada grupo se les hace entrega de libros de texto por ciclo escolar, de igual manera tienen pizarrones adicionales para decoraciones o evidencias de trabajos. Todos los salones en cuanto a espacio están adecuados a partir de la totalidad que cada grupo tiene de alumnos, son aulas con iluminación y ventilación, ya que todos tienen ventanas por la parte de enfrente y detrás. Todos los salones tienen material didáctico para la realización de actividades y trabajos.

Se procura realizar diariamente actividades de rutina, educación física a cargo por la Maestra. Marah Ethel Mata Padrón, al igual que la activación física que se realiza al inicio del día (8:10 am se organizan honores a la bandera cada lunes, los cuales los dirige docente y alumnos a cargo, durante toda la semana les toca la guardia para recibir a los alumnos en la entrada y controlar la salida. El recreo es de un horario de 10:30-11:00 o bien 10:45 en alguno de los casos. El horario de jornada es de 8:00 a.m.-12 p.m. para preescolar y primaria, en el caso de secundaria y capacitación laboral es de 8:00 a.m.- 1:00 p.m., ya que los alumnos al finalizar sus clases tienen talleres de cocina, manualidad o computación.

Según Ramón Escontréla (2003), en el documento “Bases para Reconstruir el Diseño Institucional en los Sistemas de Educación a Distancia”(pág.36), menciona que “las peculiaridades del contexto introducen elementos diferenciadores que deben reflejarse explícitamente en el diseño de las situaciones de aprendizaje”.

De igual manera se llevan a cabo reuniones de Consejo Técnico Escolar (CTE), en las cuales se da seguimiento a temas que especula la Secretaría de Educación, así como también indagan y reflexionan sobre el desempeño docente enfocado en la mejora de su intervención y el acercamiento con los alumnos, así como también el desempeño y desarrollo de los alumnos en cuanto a su desarrollo personal, social y académico, de acuerdo a los casos que cada docente observa dentro de su grupo. A su vez, se llevaban acuerdos en caso de organización de eventos próximos, como reuniones o juntas con padres de familia, festivales o bien gestionar salidas recreativas.

De las cuales se han realizado salidas al Parque Tangamanga I, en donde se llevan a cabo distintas actividades recreativas, como la actividad física, convivencia con padres de familia. Así como también visitas a lugares en donde los alumnos conocen, exploran e interactúan, es así el caso del Museo del Laberinto de las Ciencias y las Artes, KFC, entre otros.

Contexto Áulico

El grupo está conformado actualmente por doce alumnos, dicho grupo tiene una diversidad de los cuales se presenta Trastorno del Espectro Autista (TEA), Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad(TDAH), Discapacidad Intelectual(DI), Discapacidad Motriz(DMO). Con un rango de edades de diez a doce años.

La intervención que lleva a cabo dentro de su salón de clases, son actividades de rutina, trabajos de matemáticas, los cuales los lleva a cabo con hojas de trabajo en las que se

implementan, la habilidad mental, la memoria, la relación número-color, pintar/colorear los patrones, etc. Cuadernos de trabajo. En ellos, se realizan actividades de trazos para favorecer en su motricidad y en iniciar o continuar con el fortalecimiento de escritura, dictados, los cuales los realiza una vez por semana para saber en qué etapa de escritura se encuentran los alumnos (presilábico, silábico, etc.), carpetas las cuales se forman por los mismos alumnos para fortalecer su motricidad, dichas carpetas se elaboran con el propósito de que los alumnos guarden sus trabajos dentro como evidencias de trabajos, de igual manera se realizan preguntas de ubicación, en ocasiones implementa canciones al inicio, antes de recreo o al finalizar la jornada, se trabaja también con libro para colorear para iniciar el día o bien a mitad de las actividades y en ocasiones para cambiar un poco la rutina del recreo les presta sus libros de colorear a la igual manera con los cuentos, las intervenciones en ocasiones las complementa con el uso de tecnología como videos educativos.

El espacio áulico está distribuido de forma en que los alumnos puedan relacionarse entre pares, así como también atender a las actividades, las bancas están acomodadas en herradura, frente al pizarrón, el mobiliario es favorable al igual que el material; como son los juegos de construcción, de trastecitos y plastilina se les proporciona a los alumnos al inicio, al terminar o pausa de actividades y en ocasiones en recreo.

De acuerdo a la población que presenta quinto año, está completamente equipada con mobiliario adecuado, el profesor tiene el material necesario para trabajar con los alumnos, la forma en que se distribuye el aula es de forma que a los alumnos colocan sus mesabancos es en media luna, las intervenciones son variadas, en ocasiones se les brinda material manipulable, cuando los alumnos se encuentran trabajando el maestro les pone música relajante o sonidos, se ajusta a partir de las situaciones que se presentan y cómo es que se encuentra el grupo en general para trabajar.

A la hora del recreo implementa la importancia de lavarse las manos, primero van las niñas y posterior los niños, después sacan su lonche y quienes tengan alimentos que se deben calentar los alumnos, se los llevan para que el maestro los caliente en el micro, posterior de consumir los alimentos espera 5 min para que reposen la comida y luego les brinda material para que puedan jugar o bien salir al área que corresponde.

El ambiente que se tiene dentro del aula es de respeto y sana convivencia, los alumnos tratan de apoyarse en las actividades, atienden a las indicaciones del maestro titular y realizan las actividades. El maestro está atento a lo que ocupan los alumnos y los apoya a los que necesitan más atención, trata de hacer actividades en las que todos participen y colaboren, es flexible con sus alumnos y empático.

En relación con la comunicación con padres de familia es con respeto y flexible, ya que el maestro está pendiente de indicaciones, dudas o comentarios que tienen los papás, los padres la mayoría tratan de cumplir con los materiales, tareas o indicaciones que se les menciona. La forma de organización con los padres es por medio de un grupo de whats en la que el maestro tiene como apoyo a una madre de familia, quien les comenta de tareas, indicaciones o recados para que los padres estén activamente ante las actividades y beneficios de los alumnos. Dentro de la comunidad de padres existen, como en todos los ámbitos y a partir de sus posibilidades y creencias culturales, distintas ideas, pensamientos y costumbres, pues hay variabilidad de padres, es decir, hay padres que son muy accesibles, flexibles y otros por su parte no se hacen tan partícipes a actividades como son las juntas o reunión con padres de familia.

Describe y Focaliza el Problema

El diagnóstico, según Buisán y Marín (2001) es “un proceso que trata de describir, clasificar, predecir y explicar el comportamiento de un individuo dentro del ámbito escolar.

Incluye un conjunto de actividades de medición y evaluación de un sujeto o grupo de sujetos, con el fin de dar una orientación” (p.13).

A partir de la primera jornada de prácticas, se llevó a cabo la observación y participación en ayudantía en donde se permitió conocer las estrategias de intervención que se realiza en el grupo, así como las características de los alumnos, la variabilidad que presentan, sus necesidades y habilidades. Se implementó una guía de observación para obtener datos primeramente del contexto escolar y áulico, para conocer sobre las estrategias que se llevan a cabo en las intervenciones con los alumnos, así también se implementó como apoyo el diario de campo en donde se realizó registro de las jornadas y aspectos relevantes.

Para conocer el desempeño de los alumnos se planteó una rúbrica, como instrumento académico enfocado al ámbito relacionado con el alumno, en este caso con el grupo, primeramente para conocer el nivel en el que se encuentra el grupo en general, así como también, para conocer e identificar las necesidades de cada uno de los alumnos.

La práctica profesional se lleva a cabo con el grupo de quinto grado de primaria, el cual está a cargo del Maestro. Jesús Rubén TT. El grupo está conformado actualmente por doce alumnos, dicho grupo tiene una diversidad de los cuales se presenta Trastorno del Espectro Autista (TEA), Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad(TDAH), Discapacidad intelectual(DI), Discapacidad Motriz(DMO). Con un rango de edades de diez a doce años.

Dentro de la diversidad que presenta el grupo de quinto, se muestran variabilidades en los alumnos, cada uno tiene su propio ritmo y estilo de aprendizaje, el grupo en general son kinestésicos y visuales. Las necesidades que se presentan en el grupo es que del 100% el 60% de la población presentan dificultad en la lectoescritura, a partir de la clasificación propuesta por Emilia Ferreiro y Teberosky(1979):

- Cinco alumnos (DD,FO,IN,DL,AA), se encuentran en la etapa primitiva, ya que realizan grafías similares a letras o números.

- Dos alumnos (YT, YL) se encuentran en la etapa silábica, pues intentan dar valor sonoro a las letras, y escriben una o dos letras por sílaba.

- Dos alumnos (MT, JA) se presentan en la etapa Silábica-Alfabética, en la cual se descubre que las sílabas llevan vocal-consonante, aunque siguen saltándose sílabas o aún presentan dificultad en dar valor sonoro.

- Dos alumnos (MA, JN) se encuentran en la etapa Alfabética, ya que presentan una estructura completa en su escritura, aunque en ocasiones se les presenta dificultad en ortografía y sílabas trabadas, como por ejemplo “(gr, cr,bl,etc).

- Un alumno (AL) se encuentra en la etapa convencional, tiene facilidad en la escritura y domina el grafismo.

En la cuestión matemática, los alumnos presentan dificultad en identificar los números, en el conteo se presenta en ocasiones dificultad y confusión al seguir la sucesión.

- Un alumno(AA) conteo por repetición, tres (DD,YL,YT) conteo del 1-5; confusión con números , dificultad en identificar números de forma autónoma.

- Tres (FO,IN,DL) conteo del 1-10; confusión con ciertos números (2-5, 6-9)etc.,

- Cuatro (JA,MA,MT,JN) conteo del 1-15 saltándose números (inicio de operaciones básicas(sumas)).

Finalmente;

- Un alumno (AL) conteo del 1-100 con poca dificultad. (operaciones básicas

(sumas, restas e incorporación de tablas de multiplicar)).

- (DD) presenta dificultad en identificar los colores, tiene confusión específicamente con el azul-amarillo.

Dentro de la motricidad, la mayoría de los alumnos, partiendo de las características del grupo como tal, tienen un desarrollo favorable, aunque se presentan pequeñas dificultades debido a su condición y discapacidad, en actividades físicas, realizan los ejercicios de estiramiento, calentamiento hasta donde su cuerpo les permite realizarlos. Al desplazarse de una distancia a otra con distinta velocidad lo realizan a partir de sus capacidades motoras, así como en actividades de coordinación. Dentro del aula al utilizar lápiz lo toman adecuadamente, a excepción de un alumno(DL)debido a su discapacidad, el alumno logra tomarlo y realizar trazos (líneas) pero aún se sigue trabajando en ello para lograr un inicio a la escritura.

Aspectos sensoriales, el grupo ha trabajado con distintos materiales de texturas o que les genera alguna sensación, les gusta trabajar con pintura de acuarelas, al igual que con pintura acrílica, realizar actividades con plastilina, hasta el momento no se ha presentado cierto disgusto hacia el material táctil.

En las actividades se les brinda apoyo, sobre todo a cuatro alumnos que aún no logran escribir por sí solos, en este caso en momentos donde se practica la escritura, se les apoya en puntuar el texto para que los alumnos realicen el trazo.

Al recortar y seguir la línea punteada se les apoya, aunque se ha obtenido un desempeño favorable, ya es muy poca la ayuda que se les brinda al realizar dicha acción, ya que la van dominando poco a poco cada alumno a su ritmo.

Partiendo de lo anterior mencionado y sobre las experiencias mismas que permiten conocer las necesidades del grupo, las problemáticas que se presentan en el grupo de quinto

grado, son enfocadas a la lectoescritura y el reconocimiento de números de forma oral y escrita, así como sucesiones y el conteo.

De igual manera se busca también como factor secundario el favorecer en la autoestima de los alumnos y en la autorregulación dentro del aula, a pesar de que existe una relación adecuada entre pares, en ocasiones se necesita reforzar dichos aspectos, que son importantes para su desarrollo personal y académico. Ya que se presentaban situaciones en las que los alumnos no se encuentran con la misma actitud, entusiasmo hacia la jornada de clases, con relación a la convivencia se necesita fomentar el trabajo colaborativo, ya que los alumnos no están acostumbrados a ello, pues al realizar actividades en conjunto en ocasiones se apoyaban, en otros casos unos realizaban todo el trabajo o bien otro caso no seguían las indicaciones que se les mencionaba y se descontrolaba la actividad.

Vigotsky (1979) señala que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ha tenido distintas experiencias previas de ingresar a la fase escolar, por tanto aprendizaje y desarrollo están interrelacionadas desde los inicios de la vida del niño. (p.4)

En mi práctica profesional, con el grupo de quinto grado del Centro de Atención Múltiple, se ha llevado intervenciones complementarias, es decir, como se mencionó anteriormente se llevan a cabo actividades en las que se complementan con el juego y es aquí en donde se refleja un cambio actitudinal de los alumnos y el desempeño que se lleva a cabo dentro de las actividades. Por ello considero que por medio del juego los alumnos podrán identificar, conocer y comprender los contenidos que se les presentan.

Plantea los Propósitos Considerados para el Plan de Acción

Se destaca el juego como una manera factible en la que los alumnos identifican, reconocen, comprenden los contenidos, favoreciendo en su aprendizaje y de igual manera su desarrollo físico, mental, emocional y social. Es importante tener en cuenta la diversidad de

alumnado que existe en el grupo, la variabilidad de estilos de aprendizaje, así como también las necesidades e intereses.

Para lograr tener un impacto con la intervención que se lleve a cabo con los alumnos, se deben realizar un plan de acción en el cual se tome en cuenta el juego didáctico para favorecer su aprendizaje, por medio de estrategias lúdicas.

Partiendo de lo anteriormente mencionado, se pretende atender y dar respuesta al cuestionamiento que se presenta a continuación:

¿Cómo favorecer a través del juego, la comprensión de los contenidos de aprendizaje en alumnos de 5° grado de un Centro de Atención Múltiple CAM?

Para dar respuesta se pretende abordar estrategias dentro de la intervención en la práctica, en donde se lleve a cabo el juego como factor principal, para obtener los resultados esperados, en donde se logre identificar y comprender los contenidos.

Los propósitos planteados con en base en la resolución de la pregunta generada:

Propósito General

Favorecer el aprendizaje de los alumnos para fortalecer la comprensión de los contenidos a partir del juego.

Propósitos Específicos

1. Diagnosticar las áreas de rezago académico en los alumnos, dentro de los campos formativos del currículum.
2. Diseñar, implementar y evaluar un plan de intervención pedagógica, basado en el uso del juego.
3. Valorar el impacto del uso del juego como una estrategia de intervención, en el progreso académico de los alumnos.

1. Este objetivo busca identificar en qué contenidos específicos o áreas de aprendizaje presentan dificultades los estudiantes, a fin de conocer su nivel de desarrollo académico.

2. Se pretende elaborar una estrategia de intervención que utilice el juego como herramienta central para apoyar el aprendizaje de los alumnos, lo cual incluirá actividades lúdicas estructuradas, alineadas con los contenidos curriculares y adaptadas a las necesidades de los alumnos, con el objetivo de reforzar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera motivadora y significativa.

3. Se busca analizar los resultados obtenidos tras la aplicación del plan de intervención, observando como el uso del juego influye en la mejora del aprendizaje, el interés por participar en clase y el desarrollo de competencias.

El juego es un elemento primordial en la enseñanza-aprendizaje de los alumnos, pues permite desarrollar y fortalecer habilidades que le permiten desenvolverse, por medio del juego fortalecen sus valores, se fomenta el trabajo colaborativo, permite resolver conflictos y tomar decisiones. Por medio de la actividad lúdica, los alumnos despiertan su creatividad, interés, motivación e imaginación, es decir, que, a partir de ello, se adquieren conocimientos de forma significativa.

Por ello se consideró como una estrategia en la enseñanza-aprendizaje el juego, para favorecer en dichas problemáticas planteadas que se fueron detectadas durante las jornadas de práctica en las que se han intervenido, observado y analizado a los estudiantes que integran el grupo de quinto grado, por medio del juego los alumnos podrán incrementar su participación, su convivencia entre pares, mejorar su comunicación y a su vez fortaleciendo sus habilidades y trabajando en áreas de oportunidad o bien en sus dificultades que ya fueron estipuladas previamente, de las cuales se busca tener un resultado favoreciendo su

desarrollo académico y personal.

Revisión Teórica que Argumenta el Plan de Acción

En este apartado se presentan conceptos fundamentales que sustentan y dan sentido a las intervenciones desarrolladas a lo largo del presente informe. Estos conceptos argumentales se abordan desde una perspectiva académica y pedagógica, con el propósito de ofrecer un margen de referencia claro, que permita comprender con mayor profundidad las acciones realizadas durante la práctica profesional. Enriqueciendo el análisis del informe, los siguientes conceptos permiten facilitar la comprensión y ayudan a establecer una relación coherente entre la teoría y la práctica.

Educación

La educación es un derecho que todo individuo debe recibir, ya que brinda más que solo conocimientos, es decir, enriquece la cultura, valores, habilidades y actitudes entre otros aspectos. Es un proceso complejo de adquisición de habilidades, conocimientos y hábitos que se fomentan en las raíces familiares previamente, para posteriormente adentrarse en una institución escolar.

Como lo estipula el Artículo 3° de la Constitución Mexicana de los Estados Unidos Mexicanos, menciona que *“toda persona tiene derecho a recibir una educación, basándose en el respeto irrestricto de la dignidad de las personas con un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva, además de ser obligatoria, universal, inclusiva, gratuita y laica”*. (ENEL, p.45).

La Ley General de niños, niñas y adolescentes establece el Derecho al juego como un factor primordial para el desarrollo infantil.

Ahora bien dando enfoque a la Licenciatura Inclusión educativa; *el Artículo 63 de la Ley General de Educación (pág.25) menciona que “El Estado brindará a las personas con discapacidad la posibilidad de aprender y desarrollar habilidades para la vida favoreciendo su inclusión laboral, reconociendo sus características, habilidades, estilos de aprendizaje, con el fin de priorizar su participación en igualdad de condiciones dentro de la educación y en la sociedad”.* (ENEI, p.61)

Inclusión Educativa

Según la ENEI, se sustenta en el reconocimiento de todas las personas en la igualdad, dignidad y derechos respetando las diferencias, la valoración de cada estudiante y el compromiso con éxito escolar, enfatizando en aquellos alumnos que se enfrentan a desventajas sociales y transformar las políticas, culturas y prácticas de las instituciones educativas. (p.8).

Servicios de Educación Especial

Orientaciones Generales para el Funcionamiento de los Servicios de Educación Especial(2006):

Tiene la responsabilidad de escolarizar a aquellos alumnos y alumnas que presentan necesidades educativas especiales asociadas con discapacidad múltiple, trastornos generalizados del desarrollo o que por la discapacidad que presentan requieren de adecuaciones curriculares altamente significativas, ofrece también formación para el trabajo a personas con discapacidad y/o trastornos generalizados del desarrollo, que por diversas razones no logran integrarse al sistema educativo regular. (p.67)

Centro de Atención Múltiple(CAM).

Los servicios de educación especial fueron reorganizados, transformándolos en

Centros de Atención Múltiple, en el cual se ofrece atención en los distintos niveles de educación básica, utilizando los planes y programas de estudio generales y formación para el trabajo realizando adaptaciones pertinentes.(Orientaciones Generales para el Funcionamiento de los Servicios de Educación Especial, p.9).

Discapacidad

De Acuerdo con la ENEI, resulta de la interacción entre las personas con limitaciones físicas o mentales, y las barreras de la actitud y el entorno que evitan su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con los demás.

Conforme se va evolucionando, esta noción ha dejado de señalar a las personas con discapacidad, como incapaces, puntualizando sobre la importancia de la transformación de los entornos. (p.110)

Discapacidad Intelectual (DI)

Luckasson y Cols,(2002).

“Cuando una persona presenta limitaciones en sus habilidades de razonamiento, planificación, solución de problemas, comprender ideas complejas, aprender con rapidez, el aprendizaje de habilidades como lo son conceptuales, sociales y prácticas, necesarias para ponerlas en práctica en la vida diaria”. (Retraso del Desarrollo y Discapacidad Intelectual, p.7)

Discapacidad Motriz (DMO)

La Secretaría de Educación Pública (SEP, 2013,p.19), la define como una alteración del aparato motor que dificulta o imposibilita el desarrollo de capacidades que permitan participar en actividades de la vida cotidiana”. (Discapacidad Motriz, p.1)

Trastorno de Espectro Autista (TEA)

De Acuerdo al DSM-5, *“es caracterizado por déficits persistentes en la comunicación social y la interacción social en múltiples contextos, incluyendo los déficits de la reciprocidad social, los comportamientos comunicativos no verbales usados para la interacción social y las habilidades para desarrollar, mantener y entender relaciones”.* (p.31)

Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)

Es definido por niveles problemáticos de inatención, desorganización y/o Hiperactividad-impulsividad. A menudo persiste a edad adulta , con deterioros del funcionamiento social, académico y ocupacional. (DSM-5, p.32)

Ajustes Razonables

Son aquellas medidas específicas las cuales tienen como objetivo la accesibilidad, de acuerdo a la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad y Protocolo Facultativo, estas medidas incluyen modificaciones y adaptaciones necesarias, para garantizar a las personas con discapacidad el goce o ejercicio, en igualdad de condiciones con los demás , de todos los derechos humanos y libertades fundamentales. (ENEI,p.108)

Estilos de Aprendizaje

Este término se refiere al hecho de que todas las personas utilizan un método o estrategia para aprender, ya que cada uno desarrolla determinadas preferencias, en donde cada alumno, esto enfocado al ámbito educativo, estructuran los contenidos, formando y utilizando conceptos, así como también interpretando la información. El modelo VAK, es uno de los cuales se toma en cuenta por los docentes, en el cual clasifica tres estilos de aprendizaje.

(Bandler y Grinder) “Modelo de la Programación Neurolingüística”, también llamado “Visual-auditivo-kinestésico” (VAK), destaca que se tiene tres sistemas para representar mentalmente la información, los cuales son;

Visual. Se utiliza siempre que se recuerdan imágenes abstractas(letras, números) y concretas.

Auditivo. Permite oír internamente voces, sonidos y música; por ejemplo, al recordar una melodía o conversación, o al recordar la voz de alguna persona.

Kinestésico. Se refiere a la memoria muscular, es decir, que se asocia la información a sensaciones, movimientos del cuerpo.

Habilidades Sociales

Son las conductas indispensables para interactuar y relacionarse con los pares y con los adultos de manera efectiva y mutuamente satisfactoria.(Monjas Casares,1993, p.493).

Habilidades Cognitivas

Andrés Pueyó (1996), las define como “aquellas cualidades o rasgos característicos de un individuo que están presentes al momento de ejecutar una tarea mental y que corresponde al desarrollo (por entrenamiento o práctica) de las capacidades potenciales de una persona”.(p.2)

Habilidades Emocionales

Puente Sulay et.al.(2023), menciona que las habilidades sociales pueden mejorar el desempeño del docente como en el desarrollo cognitivo y emocional de los alumnos, ya que los alumnos se autorregulan, participan activamente en el proceso de aprendizaje, regulan su motivación y comportamiento. (p.959)

Estas habilidades pueden impulsar el desarrollo del liderazgo y fomentar un ambiente cooperativo y colaborativo.

Enseñanza

Granata et.al.(2000) menciona que “la enseñanza es una práctica social e intencional dando respuesta a las necesidades que se encuentran más allá de los deseos individuales de los individuos”. Argumenta que parte de un flujo de prácticas sociales, políticas, administrativas y culturales pertenecientes a una estructura social.

La enseñanza a partir de la didáctica es flexible, ya que permite adaptar los contenidos, *“con el fin de que los estudiantes desarrollen sus habilidades, logrando un equilibrio pedagógico formativo”(Rovelo et.al., 2017; Herrán y Fortunato, 2019).*

Aprendizaje

Como lo menciona *Serrano(1950) pág.53, “es un procedimiento constantemente activo, en el cual tiene un papel fundamental la atención, memoria, imaginación y el razonamiento, para que el alumno logre asimilar los conocimientos que va construyendo”.*

Al adentrarse a dicho concepto, nos enfocamos en el término siguiente:

Aprendizaje Significativo. *Serrano(1990) pág.13, argumenta “que el aprendizaje significativo consiste en comprender, elaborar, asimilar e integrar lo que se aprende, un proceso el cual se conforma por aspectos afectivos y cognositivos” (comprender y conocer).*

Ausubel(2002) menciona que existe tres tipos de aprendizaje significativo, de los cuales dos de ellos se describen de la siguiente manera:

Aprendizaje de Representación. En el cual es definido por Ausubel como el significado que lo asemeja con sus referentes(objetos, eventos y conceptos).

Aprendizaje de Conceptos. Ausubel(1997) menciona que “los conceptos son definidos como objetos, eventos/situaciones que se denomina mediante un signo o símbolo”. Es decir, que los conceptos se van adquiriendo mediante la experiencia misma.

Ahora bien, existen distintos autores que permiten comprender y profundizar los conceptos, uno de los autores más importantes dentro del ámbito educativo es Jean Piaget, quien nos menciona sobre el aprendizaje partiendo de su propia Teoría.

Piaget argumenta que el Aprendizaje es un proceso en el cual el sujeto va aprendiendo conforme a sus experiencias, la manipulación de objetos e interacción con las personas, el sujeto genera conocimiento, mediante el proceso de asimilación y acomodación. Partiendo de su teoría cognitiva, se describe en cuatro etapas en las que el niño va presentándose en cuanto a su edad:

Etapas sensoriomotora. El individuo logra organizar actividades, en relación con el contexto o ambiente, a partir de las actividades sensoriales y motrices. (nacimiento-2 años).

Etapas preoperacional. Se desarrolla un sistema de representación en donde el niño utiliza símbolos, los cuales representan objetos, personas, lugares. En esta etapa el juego imaginativo y el lenguaje representan un factor importante en dicha etapa. (2-7 años).

Operaciones concretas. En esta etapa ya se logra resolver problemas de forma lógica, en cambio, no pueden pensar de forma abstracta. (7-11 años).

Operaciones formales. El individuo piensa de forma abstracta, pensar y atender situaciones hipotéticas y posibilidades. (11-adultez).

Motivación.

La motivación es aquella autodeterminada, es decir, proviene del propio alumno y no de sugerencias externas. Según Edward y Richard R.(1985) en su teoría de “La Autodeterminación”, mencionan que la motivación más sólida y duradera es la que surge cuando las personas sienten autoestima, competencia y relación social.

Partiendo de la teoría se distingue dos tipos de motivación:

Intrínseca. Los eventos sociales-contextuales que conducen a sentimientos de competencia durante la acción pueden ampliar la motivación intrínseca para esa acción. Proviene del interior, el placer, satisfacción personal.

Extrínseca. Se expresa al desempeño de una actividad con el fin de obtener algún resultado separable. Viene del exterior, donde se presentan recompensas, castigos.

Estrategia.

Según Díaz y Hernández(1999) son ayudas que se imparten al educando con la finalidad de facilitar un procedimiento de la información nueva. Son planeadas por el docente o planificador, por lo que constituyen a estrategias de enseñanza.(p.3)

Es un proceso que tiene sentido ante situaciones de cambio, ya que aprender es saber adaptarse a novedades por medio de un aprendizaje, se van adquiriendo habilidades, destrezas, conductas, valores y conocimientos como resultado del estudio, instrucción, razonamiento, la experiencia y observación.(Feldman R, 2005) pág.39

Estrategia Didáctica.

Según Díaz,et.al.(2017) argumentan que dicha estrategia son procedimientos y recursos que utilizan los docentes para promover aprendizajes significativos, con la intención de facilitar un procedimiento de nuevos contenidos de manera profunda y

consciente.

Díaz Barriga(2002), menciona que “es un procedimiento que el docente utiliza de forma reflexiva y flexible, para lograr un aprendizaje significativo”.

Juego.

Meneses y Monge(2001) mencionan que “el niño aprende a través del juego, ya que le brinda beneficios como lo es la percepción, memoria y el lenguaje”.

Piaget(1951)argumenta que el juego es una forma de asimilación, el niño desde la infancia, partiendo del pensamiento operacional concreto, utiliza el juego para adaptar la realidad a esquemas que ya tiene.(Teoría de reestructuración cognoscitiva, p.121)

Piaget clasifica el juego en tres etapas, ya que él consideraba al juego como un reflejo del desarrollo cognitivo del niño:

1. **Juego de Ejercicio o Funcional (2-4 años).** En esta etapa el niño realiza la misma acción repetitivamente, al realizar este tipo de juego, el niño reconoce su cuerpo, el entorno y cómo interactuar con él.
2. **Juego Simbólico o de Representación (4-7 años).** El niño utiliza objetos, acciones o palabras para representar otras cosas, en esa etapa el niño inventa situaciones que no ocurren en la realidad.
3. **Juego de Reglas (de los 7 en adelante).** En este tipo de juego el niño participa a partir de reglas, el niño comprende y respeta reglas que organizan. En este tipo de juego las reglas no son absolutas, sino que pueden ir modificándose.

El juego es un elemento esencial en el aprendizaje, ya que involucra el habla, comprensión del lenguaje, la atención, imaginación y la curiosidad, así como también la concentración, empatía y participación.

Ahora bien como menciona uno de los pioneros en la educación Lev Vigotsky, el juego es fundamental para el desarrollo de ZDP (Zona de Desarrollo Próximo), el cual es el espacio en el que el niño puede hacer solo y lo que puede hacer con ayuda de un adulto, pues menciona que por medio del juego el niño se comporta por encima de su edad, lo cual permite que acceder a habilidades y conocimientos que por sí solo no alcanzaría. Vigotsky lo consideraba juego libre como una ZDP, ya que le permite al niño interactuar con el mundo de manera significativa, así como desarrollar habilidades sociales y cognitivas.

Decroly (1871-1932), estableció los siguientes principios: principio de globalización y del interés, de los cuales contribuyeron por medio de la iniciación, a la actividad intelectual motriz, a los juegos educativos(pp.117,118).

Los cuales adoptan la siguiente clasificación:

- Juegos donde se refieren al desarrollo de las preocupaciones sensoriales y la aptitud motriz.
- Juegos de iniciación matemática.
- Juegos que se refieren a la noción del tiempo.
- Juegos de iniciación a la lectura.
- Juegos de gramática y comprensión del lenguaje.

Según *Aristizábal et.al. Colorado y Álvarez (2011)*, menciona que “*EL juego como estrategia didáctica en el desarrollo integral del alumno es pertinente en el aprendizaje de las matemáticas, ya que puede actuar como mediador entre un problema concreto y la matemática abstracta dependiendo de la intencionalidad y el tipo de actividad planteada*”.
(p.2)

El juego como Estrategia Didáctica en la Nueva Escuela Mexicana

Según la Secretaría de Educación Pública(SEP) establece en el tema seis titulado “El papel del juego en el desarrollo de los aprendizajes” en la segunda sesión; “Orientaciones para el Consejo Técnico Escolar, fase ordinaria”, *la NEM lo reconoce como una herramienta clave para el aprendizaje, ya que el juego favorece la creatividad, la inclusión y la colaboración siendo una estrategia flexible que pueda adaptarse a las necesidades de los alumnos.*

Actividades Lúdicas

Dicha acción permite explorar el mundo, desarrollar la imaginación, la creatividad, inteligencia, así como la socialización, el satisfacer necesidades y desarrollar la inteligencia, como lo menciona Garrido(2010, pp..23).

Candela y Benavides(2020) mencionan que “la actividad lúdica logra captar la atención, estimulación corporal, al igual que permite desarrollar actitudes positivas”.

Jiménez et.al (2019) argumenta que “lo lúdico se realiza en actos cotidianos, desde la sencillez que se presenta día con día, facilitando la exploración y experimentación, desarrollando una sensación de amenidad y goce”.

Según Guzmán y Zambrano(2017) menciona que *“las actividades lúdicas son una estrategias que se debe implementar en el aprendizaje, ya que sin ella se ha observado menor desempeño de los alumnos, pues argumentan que el juego ayuda a desarrollar habilidades y destrezas dentro del aprendizaje significativo de los estudiantes”.*(Importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo).

Planteamiento del Plan de Acción

Metodología y Análisis del Informe

La metodología es un proceso que permite dirigir de manera eficiente la información dentro de una investigación planteada, para alcanzar los resultados deseados, dicho concepto se lleva a cabo por medio de estrategias, técnica y procedimientos organizados.

La presente investigación se llevó a cabo con un enfoque cualitativo, ya que se plantea una descripción de situaciones, interacciones y comportamiento, así como también actitudes, experiencias y pensamientos que son observadas en las intervenciones realizadas, misma realizada a partir de la metodología Investigación-Acción;

Kemmis y Mc Tagged(1988) mencionan que la Investigación-Acción es un instrumento que permite contribuir las prácticas y los discursos sociales, los principales beneficios son la comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que se planteó la misma, ya que se propone mejorar la educación a través del cambio y aprender a partir de las consecuencias de los cambios.

Las fases que se presentan a continuación son retomadas a partir de la propuesta planteada por Suárez(2002), citado en Colmenares y Pinero(2008):

- Planteamiento de la Focalización del Problema.
- Planificación de la intervención.
- Acción.
- Observación e Intervención.

Con el enfoque educativo y como docentes es fundamental llevar a cabo una reflexión en cuanto el desempeño propio dentro de la práctica educativa, con el fin de buscar una

mejora en la misma partiendo de las experiencias. Por ello se lleva a cabo el ciclo reflexivo de Smith; el cual le brinda facilidad al docente al reflexionar sobre su práctica, por medio de la descripción, análisis y detección de situaciones en las que se puede mejorar, para nuevamente reconstruir dichas situaciones.

Para mi reflexión de prácticas profesionales, se plantea el *Ciclo Reflexivo de Smith*, dentro del cual “*se plantean cuatro fases en un modelo cíclico, el cual comienza con la detección de un problema y finaliza con un proceso de reconstrucción de la práctica*” (Flores Martinez 2007, pág.7).

Descripción: El docente percibe la práctica como problemática, en esta primera etapa se redacta en forma de narrativa y aclarando lo mejor posible.

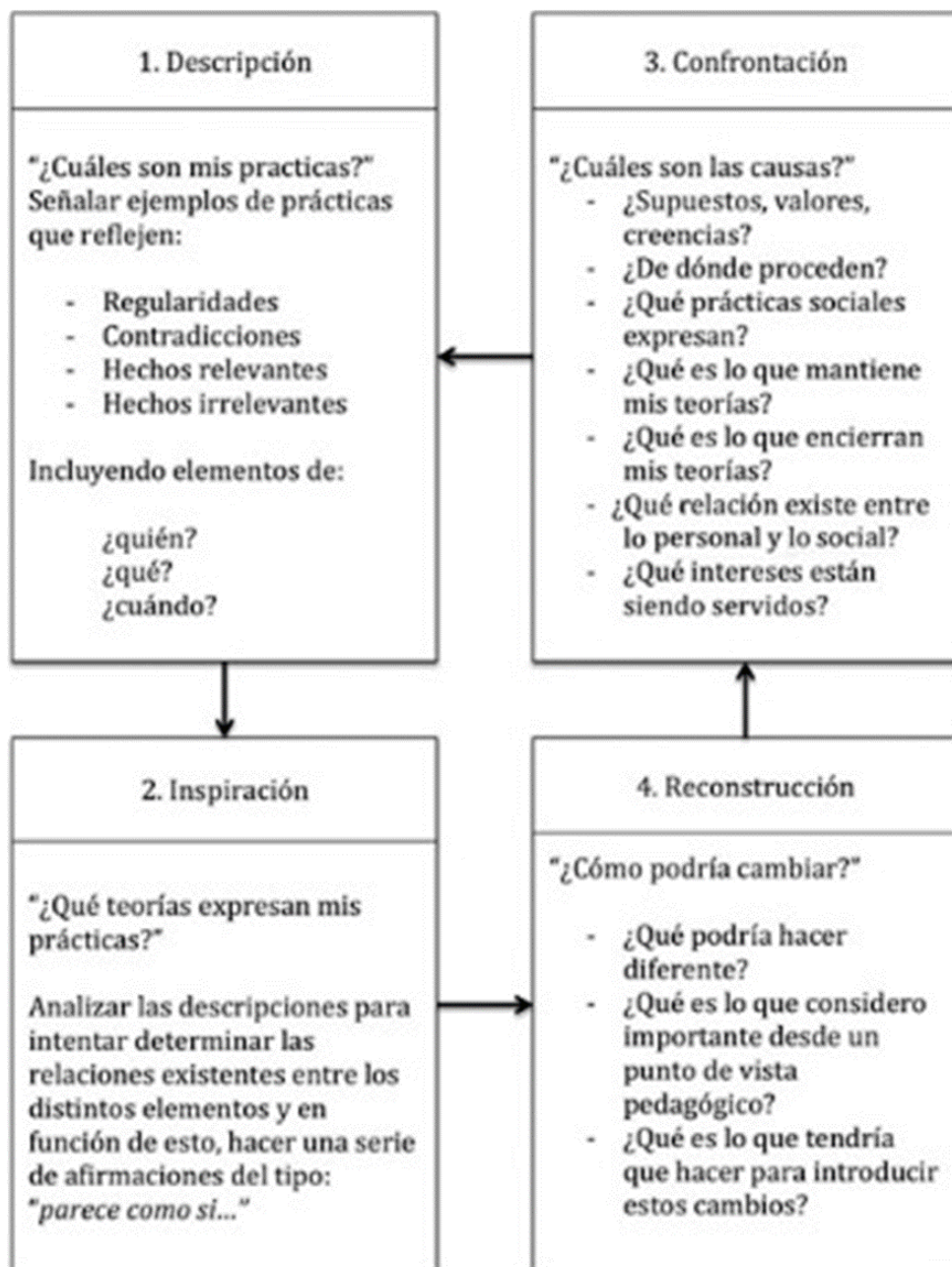
Inspiración: Posterior al narrar, se busca aclarar los marcos teóricos que inspiran aquella acción que hizo que se actuará de determinada forma, para llegar a la problemática.

Confrontación: Después de indagar la teoría, se confronta la posición propia sobre creencias, presentando ideas de él porque el actuar de tal forma en la práctica.

Reconstrucción: Se presenta el resultado final sobre la propia conciencia de ideas y de la práctica, se lleva a cabo a partir de la lectura de la fase anterior.

Figura.2

Ciclo Reflexivo de Smith(1991, p.280)



Plan de Intervención.

Nombre de la Actividad	Contenido	Objetivo de la Actividad	Descripción
Lotería de los Sentimientos y Emociones	La Ruta de mis Emociones	Implementar un plan de acción que permita identificar los sentimientos y emociones, favoreciendo su comprensión y memoria.	Se le entregará una tarjeta a los alumnos en donde vendrán distintas emociones y sentimientos, los alumnos tendrán que colocar una ficha en la imagen que se vaya

			mencionando. Posteriormente escribirán en su cuaderno las emociones y sentimientos con los que se sienten identificados y en plenaria explicarán el porqué.
Clasificación y Conteo	La Ruta de mis Emociones	Implementar un plan de acción que permita reconocer los colores, emociones, los números de forma oral o escrita, favoreciendo sus habilidades, motivación, trabajo en equipo.	Se realizará un juego en donde se le pondrá en el pizarrón a los personajes de intensamente, debajo del pizarrón estarán unos aros, al extremo del pizarrón se encontrarán dos aros con pelotas de distintos colores, se les dirá la cantidad de esferas que deben completar en la emoción que se les indica, , para ello se les pedirá que pasen de forma individual, posterior será competencia y al final en binas..
Rally de las Emociones	La Feria de los Sentimientos	Implementar un plan de intervención que permita presentar el juego como una estrategia que permita favorecer el aprendizaje de los alumnos.	Se realizará cinco estaciones, las cuales pertenecen a una emoción, se dividirán a los grupos en pequeños equipos para participar en cada una de las estaciones.
Memorama del Cuerpo	Una Bomba en el Cuerpo	Implementar un plan de intervención que permita identificar el cuerpo humano, favoreciendo la memoria, atención y comprensión.	Se realizará un juego de memorama en donde se presentarán los órganos internos del cuerpo, se acomodarán en el piso y cada alumno tendrá su turno para participar.
Galería de Arte	La Historia se Mueve	Implementar un plan de intervención que permita conocer distintos pintores así como sus obras, favoreciendo su creatividad e imaginación, así como también la autorregulación y orden	Se les entregará un molde de cartón a cada alumno con sus respectivas piezas, las cuales tendrán que pintar con distintos colores, para posteriormente armar el rostro al estilo de Picasso.

Desarrollo, Reflexión y Evaluación de la Propuesta

Pertinencia y consistencia de la propuesta

El análisis realizado mantiene una estructura coherente y sistemática, ya que se basa en la descripción de distintas intervenciones, de acuerdo con secuencias claras y ciertas dificultades. Lo cual permite ofrecer una consistencia y profundidad del análisis y reflexión de la propuesta, ya que cada intervención fue abordado con base a evidencias, observaciones que responden al contexto real de las actividades de las actividades, el análisis integra el comportamiento individual tanto grupal, permitiendo identificar fortalezas y áreas que requieren apoyo.

Cabe mencionar que dentro de cada sesión se realizaron ajustes, en el momento de realizar las actividades, agregando actividades de manera en que se reemplazó lo que se tenía estructurado dentro de la planeación y de igual manera en ajustes de tiempos, recortando los proyectos o actividades de ciertas sesiones.

Las secuencias que se presentan en el siguiente apartado contienen diálogos, en los cuales se identifican a cada alumno con su sigla, así como docente en formación(DF). Las siglas que se presentan son las siguientes: AA,AL,DD,DL,FO,IN, JN,JA,MA,MT,YT,YL,ISSC.

Descripción y Análisis detallado de las secuencias de actividades

Intervención 1: Lotería de los Sentimientos y Emociones.

Se llevó a cabo en el mes de Noviembre del 2024, en el CAM Manuel López Dávila, el contenido que se llevó a cabo “La ruta de mis emociones”, con el propósito del proyecto; Reconocer que la diversidad de estados de ánimo influye en la vida cotidiana.

Se planificó para una semana, dicha actividad se implementó el tercer día, previamente se les presentó y explicó acerca de las emociones principales y fundamentales para el ser humano, para dicha explicación se tomó en cuenta a los personajes de la película “intensamente”, ya que se retomaron de acuerdo a los intereses de los alumnos, para que así

la actividad fuera más atractiva y accesible para comprender lo que se les explicaba.

La actividad implicó seguir una serie de instrucciones en relación al juego de lotería, donde se debe colocar una ficha en las imágenes de las emociones y sentimientos que se fueron mencionando. La actividad fue evaluada por medio del instrumento de evaluación lista de cotejo, el cual los reactivos se calificaban por medio de niveles de desempeño (bueno-5, regular-3 y bajo-1).

El tercer día contó con la asistencia de siete alumnos de un total de doce. La sesión inició con una dinámica de bienvenida cuyo propósito fue crear un ambiente de confianza y apertura. Se saludó a los alumnos y se les formularon preguntas sencillas sobre su día y las condiciones climáticas. Posteriormente se abordó su estado de ánimo, como una manera de conectar con el tema que se trabajaría en clase.

Al principio los alumnos se mostraron tímidos y no respondieron a las preguntas. Para motivarlos, compartí con ellos como me sentía ese día, con el fin de generar empatía y confianza para que expresarán sus ideas, para ello comencé a preguntar a cada uno:

DF: Aver YT, ¿cómo estás el día de hoy?, ¿cómo te sientes?

YT: Bien, con sueño

DF: ¿con sueño?! Yo también tengo sueño, pero me siento alegre, a ver con cuál personaje te identificas hoy, DL?

DL: con alegría

DF: Oh, muy bien DL, ¿alguien más se identifica con este personaje?

JN: yo maestra, porque me siento feliz

DD: Le dio pena responder

FO: no dio respuesta

JA: yo maestra

ISSC: ¡Yo sí!

A partir de estas intervenciones, se introdujo el tema de las emociones básicas: alegría, tristeza, desagrado, enojo, miedo. Se les explicó a los alumnos que los sentimientos son una manifestación más compleja de las emociones y que cada persona las experimenta de manera distinta, según las situaciones que vive. Para reforzar dicha información se les planteó ejemplos, como el miedo generando nervios, y así se ilustraron otras emociones con sus correspondientes sentimientos.

Después de la explicación, se propuso una actividad lúdica como repaso, un juego de lotería emocional, relacionada con el tema y ejercicios trabajados los días anteriores. Antes de comenzar, se les preguntó a los alumnos si conocían el juego; la mayoría respondió que sí, aunque dos alumnos indicaron que nunca habían jugado. Se procedió entonces a explicar las reglas de forma clara y sencilla. A cada estudiante se le entregó un tablero con emojis y sus respectivos nombres de emociones y sentimientos, así como fichas de foamy para marcar las coincidencias.

Durante el juego, se enfatizó la importancia de prestar atención y guardar silencio para poder escuchar claramente cada emoción mencionada. Se sacaban tarjetas con emociones y sentimientos, se pronunciaba el nombre y se mostraba el dibujo, y los alumnos debían buscarlo en sus tableros. La siguiente conversación es un ejemplo de la interacción que se presentó en el ejercicio de lotería:

DF: corre y se va con alegría, a ver, vamos a buscar alegría, inicia con la letra “a”

ISSC: comienza a leer su tarjeta.

JN: ¿es esta maestra?

DF: A ver, vamos a checar los emojis(se acerca al lugar del alumno y le muestra la tarjeta), vamos a buscar, creo que si la tienes, pero vamos a identificarla checa bien la imagen.

JN: ya la encontré maestra, si lo tengo

DF: muy bien, los demás ya la ubicaron

DD: ¿es esta maestra?, (señala la imagen).

DF: se parece, pero no es, a ver, vamos a ver si la tienes(siempre mostrando la tarjeta), si la tienes, mira busca bien este emoji

FO: ¡yo sí la tengo!

DF: (Pasa por los lugares a checar los tableros y verificar si la tenían y la habían identificado).

Se continuó la actividad, realizando las mismas acciones en donde se interactuaba con los alumnos, apoyando a sus preguntas y orientando.

Se trataba de un ejercicio que, según la teoría de Jean Piaget, dicho tipo de juego corresponde a una de las categorías, “juego de reglas”, donde los participantes siguen instrucciones explícitas, comprenden el propósito y lo aceptan voluntariamente.

En el proceso del juego se presentaron algunas dificultades. Algunos de los emojis eran similares y generaban confusión. Por esta razón se brindó apoyo individualizado a dos alumnos que no saben leer, y que además era su primera experiencia con este tipo de juego. A estos estudiantes se les permitió observar por más tiempo la tarjeta antes de buscar el emoji correspondiente. Durante la segunda ronda, se observó una mejora considerable; uno de los alumnos(FO) ya podía ubicar los emojis sin ayuda. El otro (DD) aún necesitaba

apoyo, por lo que se le proporcionaban las tarjetas para comparar las imágenes directamente en su mesabanco, facilitando así la tarea.

En la tercera y última ronda, (DD) mostró interés por dirigir el juego, se le dio oportunidad de hacerlo, y con ayuda logró mencionar algunas emociones al reconocer los emojis, pese a no saber leer. Esta participación activa contribuyó a su motivación y confianza, así como interés por la actividad y el tema. **(Anexo.3)**

DD: Yo, yo, quiero decir

DF: bueno, tú las vas diciendo, pero al momento de decirlas también muéstralas

DF: ¿Están listos?

ALUMNOS: ¡SÍ!

DD: Tristeza

DF: (estaba a un lado del alumno para checar cuáles eran y si las mencionaba bien, ya que algunas caritas se parecían)

DF: bien DD, a ver, chequen si tienen el emoji de tristeza. Espera DD deja que ubiquen todos y ya después avanzas

ALUMNOS: listo

DD: (muestra la imagen a la DF, para que le apoye en decirle que emoji es o bien en ayudarle a leer)

DF: Timidez

DD: timidez

*Se continuó la ronda, con apoyo de la DF, pero se tuvo buena participación y paciencia por parte de los alumnos.

Después del juego, se invitó a los alumnos a elegir una emoción o sentimiento que les llamará la atención para imitarla frente al grupo. Esta actividad buscaba reforzar el conocimiento emocional de manera expresiva y corporal. Luego se colocaron en el pizarrón las emociones básicas, las cuales debían copiar en sus libretas, de igual manera se les pidió que eligieran cuatro sentimientos o emojis de su tablero que les hubieran llamado la atención para escribirlos y dibujarlos en sus cuadernos. A cuatro alumnos se les brindó apoyo en el punteo de las oraciones para facilitar el copiado, y se les dio la opción de dibujar según sus preferencias.

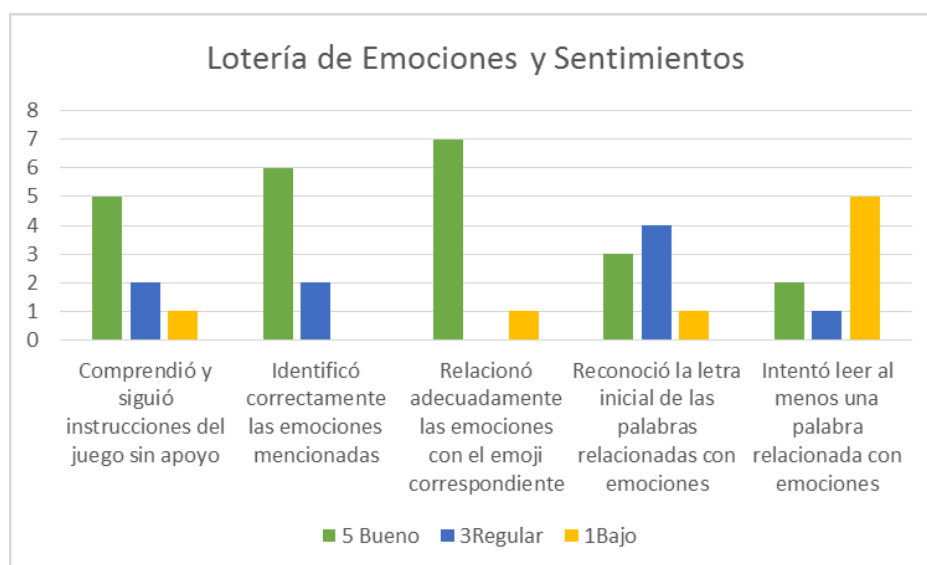
Para concluir la jornada, se le pidió a los alumnos guardar sus materiales, ya que realizarían una actividad de arte como parte del cierre del proyecto que se llevaría a cabo en clases posteriores. Se les entregó un personaje de la película intensamente para que las colorearan, así como figuras de cartón de los mismos personajes para pintar junto con aros y cilindros para decorarlos con los colores representativos de las emociones, los cuales serían utilizados en una actividad futura. **(Anexo.4)**

La actividad fue evaluada por medio del instrumento de evaluación “Lista de Cotejo”, el cual los reactivos se calificaban por medio de niveles de desempeño (bueno-5, regular-3 y bajo-1).

Los reactivos que se plantearon para esta actividad son los que se presentan a continuación:

Figura.3

Evaluación sobre el Desempeño de los alumnos de quinto grado, en el seguimiento del juego de Lotería.



Comprendió y siguió instrucciones del juego sin apoyo; (5 alumnos-bueno, 2-regular y 1-bajo. Estos resultados indican que la mayoría de los alumnos entendió y pudo seguir las reglas de manera autónoma, lo que habla bien del desempeño del diseño de la actividad. El alumno con que presentó un nivel bajo, podría requerir un acompañamiento guiado.

Identificó correctamente las emociones mencionadas; (nivel alto se encontraron 6 alumnos, y 2 en el nivel regular). Este reactivo es uno de los mejores desempeños globales, lo cual sugiere que los alumnos están familiarizados con las emociones básicas. Los dos alumnos que desempeñaron un nivel menor, podrían requerir apoyo con vocabulario y experiencias de identificación emocional más concretas. En este reactivo se contrasta la diferencia, ya que seis de los alumnos completaron un puntaje alto en el reactivo y solo dos presentaron confusión con las emociones.

Relacionó adecuadamente las emociones con el emoji correspondiente(7 nivel bueno, 1 nivel bajo). Pese a la similitud entre los dibujos, la mayoría logró relacionar

correctamente. El alumno que presentó bajo desempeño en todos los reactivos, da la necesidad de llevar a cabo la intervención individualizada.

Reconoció la letra inicial de las palabras relacionadas con emociones; alumnos nivel bueno, 4 nivel regular y 1 nivel bajo. En este reactivo se muestra una disminución en el rendimiento general, ya que muchos se enfocaban en las imágenes que en las letras, lo que puede indicar que aún no han integrado completamente la relación entre imagen y símbolo escrito.

Intento leer al menos una palabra relacionada con emociones; en este reactivo solo 2 alumnos alcanzaron un nivel alto, 1 regular y 1 bajo. Este reactivo es el que presenta un nivel de desempeño menor, las dificultades lectoras son claras y también se evidencia inseguridad al momento de leer en voz alta.

Para esta intervención se tomó en cuenta como primera parte a Paul Ekman quien habla de las cinco emociones básicas en su “Teoría de las Emociones”, *en el cual menciona que existen emociones universales e innatas que todos los seres humanos experimentan y expresan, estas emociones tienen una función adaptativa.* (Ekman y el programa de afectos: una teoría de las emociones básicas, p.51) Esta teoría permitió llevar a cabo una explicación estructurada, de manera de que fuera clara, potenciando la capacidad, comprensión y reflexión sobre el tema.

En el desarrollo de la actividad se consideró a Jean Piaget, quien clasifica al juego en tres categorías, específicas, de las cuales se retomó “El juego de reglas”, el cual Piaget define como una forma de juego en que los participantes sigue normas explícitas, comprenden el propósito de la actividad y lo aceptan de forma voluntaria. Al implementar este tipo de juego promueve el desarrollo del pensamiento lógico, la cooperación y la socialización.

Finalmente, se tomó como referente a Lev Vigotsky, considerando el enfoque sociocultural del desarrollo y su concepto de Zona de Desarrollo Próximo(ZDP). Vigotsky plantea que “el aprendizaje ocurre de forma más efectiva cuando el niño es guiado por un adulto o por sus pares más competentes para realizar actividades que aún no puede hacer por sí mismo”. Además, resalta la importancia del lenguaje, la interacción social y el uso de símbolos como herramientas facilitadoras del aprendizaje. En este sentido, en la intervención de la actividad se incorporó un componente simbólico al representar primeramente las emociones de manera gráfica, así como en el juego por medio de imágenes y al finalizar permitiendo que los alumnos representarán de forma gestual.

Por ello, pensé que al implementar este tipo de actividad lúdica podía favorecer la comprensión del contenido, en un contexto guiado, divertido y significativo.

Al conocer el contenido y el propósito del mismo, se consideró que la actividad planificada para el tema sería divertida y significativa para los alumnos, ya que se buscaba establecer un equilibrio entre actividades de textos y actividades dinámicas. Y al implementar el juego de lotería sería emocionante para ellos, principalmente por el tipo de imágenes que se colocaron. Al realizar la intervención se obtuvo una respuesta positiva hacia la actividad, claramente con ciertos detalles que se fueron presentando y observando durante la sesión.

La actividad realizada fue enriquecedora tanto para los alumnos como para mí como docente, a través del juego la expresión verbal y la representación simbólica, se logró un acercamiento significativo al tema de las emociones y los sentimientos, así como también permitió reforzar e incentivar a los alumnos a identificar las letras con las que iniciaba cada emoji, de igual manera el intentar leer las palabras a los alumnos que ya comienzan el proceso de lectura.

Sin embargo, se reconoce las áreas de oportunidad de mejora. Como primera parte en el diseño del material, a pesar de que era atractivo y adaptado con los nombres de cada emoji, se recomendó por parte de la asesora de prácticas profesionales el utilizar diseños con distintos contrastes en donde se logre diferenciar entre sí, o bien, el incluir pictogramas para que permita establecer mejor la relación entre imagen y la emoción correspondiente, así mismo otro aspecto que podría mejorarse, es el gestionar el tiempo, ya que al haber múltiples rondas de juego y momentos de apoyo individual cortos, algunas fases del ejercicio se alargaron más de lo planeado, es importante considerar el establecer tiempos aproximados por actividad, sin dejar de atender las necesidades de los alumnos.

En cuanto a la intervención docente, considero que hubo una adecuada adaptación a las necesidades del grupo. Se logró establecer un clima de confianza al compartir primero mis propias emociones, lo que incentivó la participación de los alumnos. La explicación del tema fue clara y contextualizada con ejemplos cotidianos, lo cual facilitó la comprensión.

Partiendo del análisis realizado sobre la actividad implementada y los aprendizajes derivados de la experiencia, se consideró que para futuras intervenciones en las que se busque utilizar el juego como recurso didáctico, es fundamental realizar ciertos ajustes, partiendo siempre en las necesidades y características del grupo.

Es importante adaptar el material visual que se emplea en el juego, aunque en esta ocasión el material fue atractivo y generó un primer acercamiento positivo, se considera que es necesario incorporar pictogramas claros y específicos, los cuales facilitan el reconocimiento visual y la comprensión del contenido, estos pictogramas se pueden incorporar tanto en el juego como en la fase de la explicación del mismo, ya que reforzaría el proceso de asociación entre imagen y emoción, principalmente con alumnos que presenten dificultad en el lenguaje.

Intervención 2. Clasificación y Conteo.

El contenido utilizado es “La ruta de mis emociones”, con el mismo propósito de la actividad anterior. Dicha sesión se llevó a cabo de igual manera en noviembre de 2024, el cuarto día de la semana, es decir, se llevó a cabo un día después de haber realizado la intervención de la lotería, en dicha intervención se tuvo asistencia de nueve alumnos, la actividad consiste en un juego lúdico, con el fin de fortalecer el reconocimiento de colores, emociones y números a través del trabajo en equipo y la expresión oral, para llevarla a cabo se utilizó a los personajes de intensamente, representando una emoción.

Como inicio de la sesión, se saludó a los alumnos generando un ambiente de cercanía y apertura. Se les preguntó cómo se sentían ese día, fomentando así el reconocimiento de su estado emocional. Asimismo, se retomó el tema que se había estado trabajando en clases anteriores, para reforzar la continuidad del aprendizaje. Enseguida, se les cuestionó sobre las emociones que se habían abordado previamente y se les pidió recordar algunos de los sentimientos que surgieron durante la actividad del juego de la lotería, desarrollada en la clase anterior.

Los alumnos participaron activamente, mencionaron con rapidez las emociones que conocían, evidenciando que las identifican y comprenden bien, en gran parte gracias al apoyo visual y narrativo de la película intensamente, la cual ha servido como recurso didáctico central para el reconocimiento de emociones.

DF: ¿recuerdan las emociones que hemos visto en clase?

ALUMNOS: ¡sí!

MA: Si maestra, es alegría, tristeza

JN: desagrado, temor

JA: tristeza

(todos a la vez iban mencionando)

DF: muy bien si se lo saben, a ver y cuál de estos personajes es su favorito

DL: furia, porque el rojo es mi color favorito

JN: desagrado

JA: Alegría y temor, porque es muy miedoso y chistoso en la película

Después de recuperar estos saberes previos, se les explicó nuevamente la importancia de identificar con claridad cada emoción, tanto a nivel personal como grupal. Se les señaló que contarían con materiales de apoyo visual como parte del proyecto y que ese día se dedicaría a la elaboración de dichos recursos.

Para ello, se entregaron a cada uno dibujos y hojas de máquina, cinco alumnos se encargaron de colorear imágenes representativas de una emoción, mientras que a los otros cuatro se les asignó la tarea de escribir en cartulinas una breve descripción de cada emoción. En el pizarrón se anotaron los textos que debían copiar, y se distribuyeron las emociones de forma individual, excepto para un alumno, quien se encargó de dos emociones distintas.

Una vez finalizados los carteles, dibujos y demás materiales visuales, se les informó a los alumnos que realizarían una actividad distinta y dinámica. Se les mostraron los personajes de la película intensamente, los cuales ellos mismos habían pintado la clase anterior como forma de conexión con el nuevo ejercicio.

DF:¿recuerdan que pintamos a las emociones?

MA: si maestra, yo pinte a temor, quedo bien bonito

DF: si quedaron muy bonitos, los pintaron muy bien, ¿Qué creen?, hoy los vamos a utilizar

en un juego.

Se dio inicio a la segunda parte de la sesión con una dinámica de movimiento. Primero, se pidió a los alumnos que acomodarán los mesabancos a las orillas del salón con el objetivo de disponer de un mayor espacio para el desarrollo del juego. Luego, se colocaron aros en el suelo, cada uno representando una emoción distinta. Sobre cada aro se sitúa la imagen correspondiente como guía visual para identificar qué emoción representaba cada color.

En el centro del salón se colocó un aro adicional, dentro del cual se depositaron pelotas de plástico de varios colores, cada uno representando una emoción específica. Los alumnos se colocaron en fila, uno al lado del otro, detrás del aro con pelotas. Se les explicó que se les dirá un número determinado de pelotas y el color correspondiente, y que debían recoger esa cantidad y llevarlas al aro que representaba la emoción indicada por ese color.

Durante la primera ronda, la actividad se desarrolló de forma individual, a cada alumno se le llamaba por su nombre y se le indicaba cuántas pelotas debían tomar y de qué color. El objetivo era que, al identificar el color, lo asociarán con la emoción correspondiente, según lo trabajado previamente con los personajes de la película intensamente. Una vez que el alumno recogía las pelotas indicadas y las colocaba en el aro correspondiente, se le pedía que compartiera con el grupo algún momento en el que hubiera sentido esa emoción en su vida cotidiana, o bien en alguna situación. Esta parte de la actividad permitió que los alumnos no sólo reforzarán la asociación del color y emoción, sino también que reflexionaran sobre sus propias experiencias emocionales y las expresaran de manera verbal, fomentando el reconocimiento, empatía y expresión emocional. Al principio, algunos alumnos querían participar fuera de turno, pero con el paso de los minutos comprendieron mejor la dinámica y respetaron el turno asignado.

La segunda ronda se desarrolló en forma de competencia, generando mayor emoción e interés entre los estudiantes. Se les contaba “1,2,3” y salían corriendo para recoger las pelotas según el color mencionado. El primero en llegar debía colocarse el aro correspondiente, sin embargo, en cierto momento varios alumnos comenzaron a participar simultáneamente, perdiendo de vista la regla de que solo el primero debía recoger y colocar las pelotas. Se hizo una pausa para recordar las reglas y luego la actividad se retomó adecuadamente, permitiendo continuar con orden y entusiasmo.

DF: a ver, vamos a tomar 4 pelotas rojas, ¡1,2,3,sale!

ALUMNOS: (Comienzan a avanzar a su ritmo, hasta que llegó el primer alumno al aro de las pelotas).

DF: ya llegó MA, todos vengan a la línea, a ver MA, ¿cuántas pelotas tenías que agarrar? ¿Recuerdan?

MA: cuatro

DF: Muy bien toma cuatro pelotas rojas y ubícalas en la emoción que es.

DF: muy bien MA, vente vamos a hacer otra ronda

DF: Ahora vamos a tomar dos pelotas verdes, ¡1,2,3!

ALUMNOS: Corren hacia el aro con pelotas, FO y IN comienzan a tomar pelotas al azar , descontrolando la actividad.

DF: a ver, ¡FO y IN!

FO: ¡sí maestra!

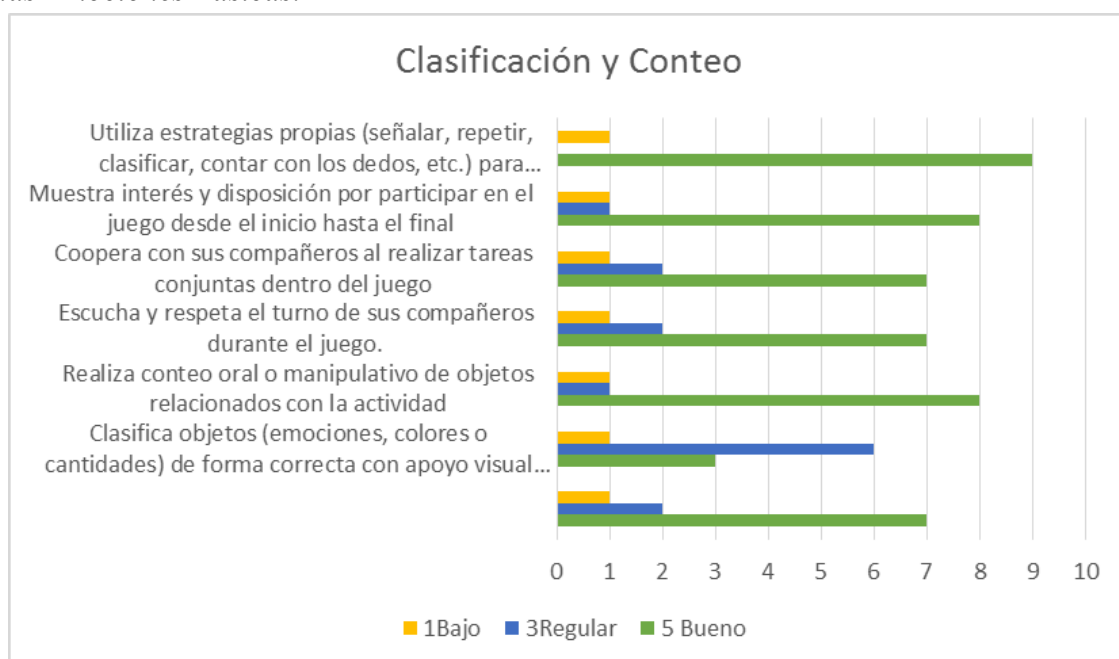
DF: solo debe tomar las pelotas el primero que llegue, no todos.

(pausamos el juego y se les dio un ejemplo mientras se les explicaba).

Finalmente, se realizó una tercera ronda en parejas o bien en binas, con el objetivo de fomentar el trabajo colaborativo. En esta fase surgieron algunos retos, ya que en ciertas parejas un alumno se distraía o colaboraba activamente, lo que generaba cierto desbalance. Incluso hubo una dupla en la que solo un alumno realizaba toda la tarea, mientras que el otro permanecía pasivo. Aun así, la actividad permitió observar y trabajar aspectos importantes como la comunicación, el apoyo mutuo y la coordinación entre compañeros. Dentro de la evaluación de la actividad, se plantearon los siguientes criterios:

Figura.4

Evaluación del Desempeño en Clasificar, Identificar y Contar pelotas en relación con las Emociones Básicas.



Utiliza estrategias propias(señalar, clasificar, contar) para resolver desafíos durante el juego, se tuvo 7 en el nivel alto, 2 alumnos regular y 1 bajo; la mayoría demuestra una adecuada noción de número y puede contar objetos de forma manipulativa. Los alumnos con nivel regular pueden requerir más práctica con cantidades pequeñas y con alumno con desempeño bajo se pudo haber implementado materiales manipulativos.

Clasifica objetos de forma correcta con apoyo visual o verbal; 3 alumnos desempeño bueno, 6 regular y 1 bajo, la mayoría se encuentra en un nivel regular, lo que indica que requieren apoyo visual o verbal para clasificar correctamente, ya que arroja que aún no han consolidado completamente esta habilidad.

Muestra interés por participar en el juego desde el inicio hasta el final: se presenta un resultado en donde 8 alumnos con nivel bueno(alto), 1 alumno en el nivel regular y 1 bajo. Este reactivo muestra un alto nivel de motivación por parte del grupo, la disposición al juego se encuentra presente casi en su totalidad, lo cual es una fortaleza clave para el aprendizaje, basado en el juego.

Coopera con sus compañeros al realizar tareas conjuntas dentro del juego; nivel bueno con un total de 7 alumnos, regular-2 alumnos y bajo 1. Se muestra un alto porcentaje de alumnos que muestran habilidades de cooperación y trabajo en equipo, esto es un aspecto positivo para fomentar aprendizajes colaborativos, los alumnos que presentaron menor desempeño podrían necesitar pautas más claras.

Escucha y respeta el turno de sus compañeros durante el juego: nivel bueno- 7 alumnos, regular-2 alumnos y bajo 1 alumno. Se aprecia que el grupo tiene una buena base de convivencia y respeto por el otro.

Finalmente, en el último reactivo utiliza estrategias propias(señalar, clasificar, contar), para resolver desafíos del juego. Es el reactivo con mayor desempeño general, lo cual indica un alto nivel de autonomía cognitiva en resolución de problemas, al usar estrategias personales muestra que los alumnos están desarrollando pensamiento lógico y habilidades metacognitivas.

Durante toda la actividad se reforzaron constantemente las indicaciones tanto al inicio como a la mitad de cada ronda. Se brindaron ejemplos y se aclararon dudas para

asegurar la comprensión del juego. También se aprovechó cada momento para interactuar con los alumnos y hacer preguntas relacionadas como:

¿Cuántas pelotas recogiste?, ¿Que color son?, ¿A qué emoción corresponde el color “verde”?, con el fin de desarrollar su capacidad de observación, conteo y asociación conceptual.(.5)

Para esta actividad se retomaron ciertos autores que permitieron profundizar acerca de la intervención planificada e implementada en dicha sesión, uno de los autores considerados es Henri Wallon, quien destaca en su teoría, “Interacción emoción-movimiento-cognición”, a la emoción como un papel central en el aprendizaje. El juego motor con componentes emocionales como los personajes retomados intensamente, activa procesos afectivos y motores que favorecen el aprendizaje integral.

Partiendo de ello, se complementa con *Bruner*, en su Teoría de “*Aprendizaje por descubrimiento*”, en donde resalta que el juego implica un papel importante como medio para la exploración activa. Al implementar dinámicas con objetos reales simbólicos, como en este caso los aros y pelotas, permite que los niños construyan su propio aprendizaje.

Finalmente, en lo que se refiere al juego que se implementó en la actividad, Carlos Yuste, resalta que el juego motor con reglas simples, como en este caso el uso de aros, pelotas y movimiento corporal, favorece la integración social, autocontrol y la expresión emocional.

La actividad realizada fue clara, pues, al realizar preguntas y ejemplos los alumnos lograban comprender la explicación en la relación entre color-emoción y cantidad, sin embargo, hubo momentos en las que fue necesario repetir las instrucciones varias veces, lo cual se sugirió reforzar el contenido por medio de la implementación de esquemas visuales o auditivos que permitan complementar la accesibilidad de la información. Por otra parte, en

la intervención docente, la gestión de la dinámica en cuanto al ejercicio de competencia, se presentó momentos de desorden debido al entusiasmo por la actividad, ya que algunos alumnos no respetaban turnos, ni reglas, para ello se mencionó y reflexionó con el titular del grupo, que se debe establecer con claridad las normas desde el inicio y reforzarlas constantemente, así como también el brindar seguimiento individual en la ronda en binas, ya que por lo observado ciertas parejas presentaban desigualdad en la participación.

La actividad cumplió con su propósito de trabajar las emociones de manera lúdica, permitiendo desarrollar competencias socioemocionales y cognitivas al fomentar el trabajo colaborativo y el reforzamiento de conteo y clasificación e identificación de colores.

No obstante se identificaron áreas de mejora importantes que podrían enriquecer futuras intervenciones, como el reforzar la conducción del grupo, de manera en que las indicaciones sean claras, brindando ejemplos de las acciones que se busca que ejecuten al realizar la actividad, potenciando así la explicación y logrando una mayor comprensión. Así como también establecer tiempos por rondas y turnos, potenciando la participación activa, la escucha y atención, ya que al establecer los turnos de manera más estructurada se puede llevar a cabo una mayor convivencia en el aula, fortaleciendo así por medio de potencialización de habilidades como la espera, respetar turnos y la escucha activa. Por ello es importante considerar dichas oportunidades para consolidar una mejoría en el proceso de enseñanza en donde sea mayor estructurado y significativo.

Intervención 3. Rally de las Emociones.

Corresponde al campo formativo de lo Humano a lo Comunitario, con el contenido “La feria de los sentimientos”, el propósito del proyecto es; Reconocer que existen formas asertivas de expresar sentimientos. Se llevó a cabo un rally en conjunto con el grupo de

primero de secundaria, donde los alumnos pudieron interactuar e intercambiar experiencias significativas relacionadas con sus emociones. Así como también que reflexionarán acerca de la importancia de expresar su consentimiento o rechazo ante situaciones que les generan placer o displacer, promoviendo así una mayor conciencia de su bienestar emocional. La intervención también incluyó a los padres de familia, aunque se registró una participación limitada, con la asistencia de solo tres padres de familia de los siete alumnos presentes.

La feria se llevó a cabo en el traspatio del centro escolar, donde se instalaron cinco stands, cada uno representando una emoción básica: alegría, tristeza, enojo, desagrado y temor. Estos espacios fueron ambientados con carteles elaborados previamente por los alumnos durante el proyecto “La ruta de mis emociones”, lo cual permitió una identificación visual clara de cada emoción y promovió la apropiación del espacio por parte de los estudiantes.

En el stand de alegría, se realizó una dinámica de trabajo en equipo con aros y pelotas, fomentando la coordinación y la cooperación entre los participantes, quienes debían trasladar pelotas a través de un circuito, desarrollando así habilidades motrices y sociales en ambiente lúdico. **(Anexo.6)**

Se presentaron pequeñas dificultades, ya que fue complicado acomodar los aros de forma en que ambos participantes sostuvieran el aro de su pareja y el propio, por ello se les brindó un ejemplo al inicio de la actividad, al explicar las indicaciones, se comprendió el ejercicio, pero al ejecutarlo, se presentó cierta dificultad, después de buscar la manera en que se logaran acomodar, se dio continuidad más fluida.

El stand de tristeza presentó una de las actividades más significativas y valoradas, El mar del olvido. Los participantes escribían en un papel un recuerdo que les hubiera causado tristeza y lo depositaban en un recipiente con agua teñida de azul. Esta actividad generó un

espacio de reflexión personal e introspección en los participantes, permitiendo el reconocimiento y la expresión emocional de manera simbólica. **(Anexo.7)**

En el siguiente stand de desagrado, se trabajó con materiales sensoriales de distintas texturas, como arena, bolitas de gel, fomi y piedritas. Los alumnos exploraban y comparaban las sensaciones que provocaban cada textura, expresando cuál les causaba desagrado y placer(es decir, que les gustaba la sensación al explorar) y explicaban el porqué, promoviendo así el desarrollo de la conciencia emocional y corporal. **(Anexo.8)**

Los alumnos presentaron interés por la actividad, al interactuar daban respuesta a lo que se les preguntaba con relación a las texturas;

DF: FO, ¿Qué textura te gusta más?

FO: el fomi, maestra, mira (toma el fomi moldeable y lo empieza a manipular) es suave, mira maestra como cae.

FO: i uh, está mojado.

DF: Entonces el fomi verdad FO, esta suave verdad?!

FO: ¡sí!

El stand correspondiente a la emoción de enojo consistió en una actividad física dividida en tres partes. En la primera, se trabajó en binas mediante un juego de mesa representado más grande, el juego de obstáculos, el cual consiste en coordinarse en pareja para trasladar una pelota hacia la meta. Posteriormente, se realizaron dos ejercicios de lanzamiento, uno de ellos consistía en derribar una torre de conos, y otro en el que los participantes debían lanzar aros e intentar instalarlos en tubos. **(Anexo.9)**

Esta dinámica tuvo como propósito principal canalizar el enojo a través del movimiento físico, al mismo tiempo que fomentaba el trabajo en equipo, la coordinación y

el control emocional.

Durante la ejecución de la primera parte(juego de obstáculo), la actividad se desarrolló de forma rápida, lo que generó una desigualdad en los tiempos de participación. Algunos padres de familia no sabían qué hacer mientras esperaban, ya que los otros dos ejercicios de lanzamiento estaban ocupados. Para solucionar esta situación se optó por alternar la participación entre los tres ejercicios, permitiendo así que todos los asistentes pudieran integrarse de manera equitativa y que se aprovechara mejor el tiempo destinado a esta estación.

Finalmente, el stand de temor dio cierre al rally con un juego de “papa caliente”, en el cual quien recibía la pelota debía compartir a que le tenía miedo. Esta actividad facilitó un momento de honestidad y apertura entre los participantes, ya que se estableció un espacio de confianza y reflexión personal en la que se permitieron expresar y escuchar ante los que estábamos presentes, concluyendo con una retroalimentación colectiva donde los asistentes compartieron sus impresiones. Los comentarios fueron positivos, destacando el valor de este tipo de actividades para fortalecer el vínculo entre alumnos y padres, así como la importancia de brindar espacios seguros para la expresión emocional.**(Anexo.10)**

En cada una de las actividades se tuvo un tiempo limitado, ya que se consideró el tiempo que se destinó el rally con relación a los padres de familia, ya que la mayoría tenía que retomar sus actividades laborales. Se formaron pequeños grupos de participantes en cada stand, para ello los docentes titulares apoyaron en orientar la actividad de un stand, para mayor organización.

En esta intervención se tomó en cuenta a Gisela Carvajal(2024), en su artículo “El rol de los padres en la educación escolar de sus hijos”, en el cual destaca la importancia de formar un equipo entre casa, familia y escuela, con el objetivo fundamental de acompañar en

el proceso de maduración emocional y la conquista de nuevos conocimientos. Así como también es importante que los niños sean los protagonistas de su aprendizaje, el acompañamiento y el interés de los padres en lo que el niño vive en la escuela le pueden ayudar a darle sentido. Se da énfasis, ya que permite profundizar el objetivo de la actividad al involucrar a padres de familia en actividades que permitan convivir, conocer e identificar las habilidades de los alumnos, así como también las que deben darse continuidad en fortalecerlas y estimularlas.

Así también se tomó en cuenta a Carlos Fernando Vega (2013) “Estrategias didácticas para diseñar ambientes de aprendizaje activo y colaborativo en ingeniería”, destaca como la implementación de Rallys pueden fomentar el aprendizaje activo y colaborativo en los entornos educativos, menciona que los alumnos al organizarse en equipos, buscan generar las competencias mientras aprenden una temática, creando así una situación pedagógica en la que se transfiere la responsabilidad y regulación del aprendizaje. Por ello al considerar la formación de un Rally Lúdico, se tomó en cuenta en que se realizará una actividad donde los alumnos participaran de forma colaborativa, en donde profundizará sobre el tema, así como también el favorecer el desarrollo social, relacionándose con compañeros de grados más grandes, fomentando una convivencia escolar.

A pesar de la limitada asistencia de padres, la actividad fue altamente enriquecedora, ya que promovió la reflexión, expresión emocional asertiva y la convivencia significativa. La feria de los sentimientos demostró ser una herramienta efectiva para abordar el desarrollo socioemocional desde un enfoque crítico, integrando la creatividad y el juego como medios de aprendizaje profundo y humano.

Como en las actividades anteriores se llevó a cabo la evaluación del desempeño de los alumnos ante la actividad, para ello se utilizó la lista de cotejo, como instrumento de

evaluación, ya que permitió identificar de forma flexible el desempeño de cada alumno ante cada criterio determinado.

Participa activamente en las estaciones del rally; los siete alumnos presentaron un nivel bueno, lo cual refleja una alta motivación e implicación activa, pues se evidencia interés, disposición y energía positiva ante dinámicas lúdicas.

Utiliza frases, gestos o apoyos visuales para expresar cómo se siente durante el rally; 4 alumnos-nivel bueno, 2 regular y 1 bajo. Más de la mitad del grupo logra expresar sus emociones durante la actividad; sin embargo, una parte significativa se encuentra en un nivel emergente.

Respeto turnos, escucha a sus compañeros y muestra empatía durante las actividades: 5 alumnos nivel bueno(alto) y 2 alumnos nivel regular. Se refleja un avance en el desarrollo de habilidades sociales, lo cual es fundamental para la construcción de relaciones positivas.

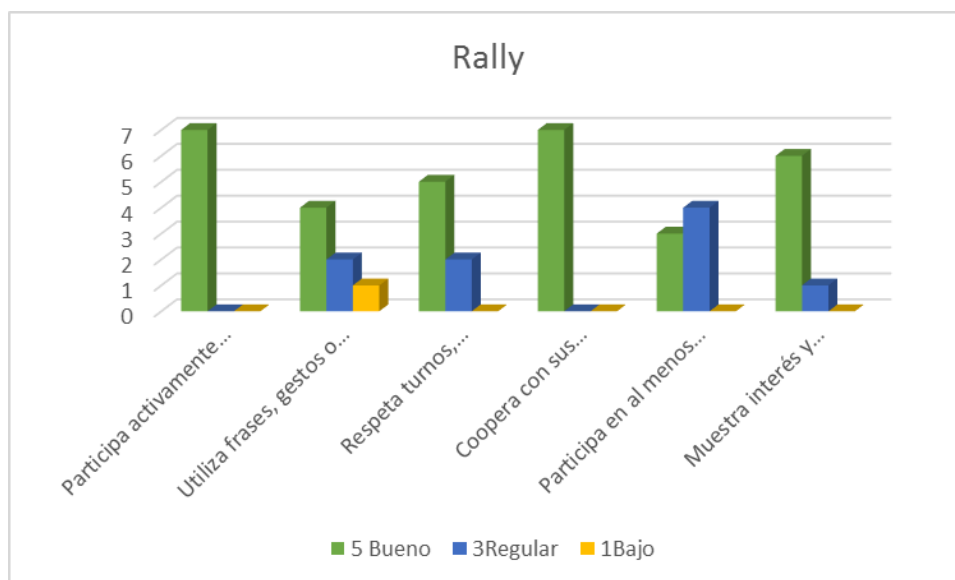
Coopera con sus compañeros y familiares en las dinámicas; todos los alumnos se encuentran en el nivel de desempeño bueno, la cooperación tanto con adultos y pares es una fortaleza destacada del grupo, ya que muestra una integración positiva en el entorno social y familiar.

Participa en al menos una actividad con padre, tutor o padre de familia presente del grupo; 3 alumnos nivel alto y 4 regular, se observa un desempeño variable, pues si bien todos participaron, solo algunos lo hicieron, esto puede deberse a factores como la disponibilidad de los familiares, la timidez del alumno.

Finalmente, en el reactivo de muestra, interés y entusiasmo durante el rally, 6 alumnos presentaron un nivel bueno y 1 nivel bajo. El entusiasmo es un indicador clave para la motivación intrínseca en el aprendizaje.

Figura.5

Evaluación Desempeño en Actividad Colaborativa con el grupo de Secundaria



En esta intervención se permitió reflexionar sobre la importancia de la gestión de forma general, para la implementación de un Rally, es importante tomar en cuenta primeramente la estructura del mismo, es decir, planificar de manera puntual cuántas estaciones se colocarán, así como el tiempo estimado para cada una. La gestión para el permiso de realizar la actividad y establecer acuerdos del lugar en el que se llevará a cabo, para posterior agendar una fecha que se adecúe a los tiempos de los maestros, padres de familia y actividades escolares. Así como también, el organizar materiales que se adapten a las necesidades de los alumnos y que sean pertinentes al tema que se busca fortalecer o bien, profundizar. Tener en cuenta lo que se va a expresar y puntualizar en la actividad, como dar una introducción sobre la implementación de la actividad, así como las indicaciones de cada estación; que aunque en la sesión se realizó adecuadamente, se considera que es necesario

establecer un tiempo específico de cada apartado al dirigirse a los participantes.

Intervención 4: Memorama del Cuerpo.

Se llevó a cabo el contenido “Una bomba en mi cuerpo”, con el propósito del proyecto; Identificar las funciones del corazón y la importancia de sus interacciones con el sistema respiratorio, mediante la exploración del modelo de un corazón humano.

Para ello se implementó un plan de intervención para identificar el cuerpo humano, dicha actividad se realizó en el mes de marzo del 2025, la cual tiene como finalidad que los alumnos logren identificar los órganos internos del cuerpo humano a través de una estrategia lúdica que a su vez estimule el desarrollo de habilidades cognitivas como la memoria, atención y comprensión. Las actividades se llevaron a cabo por proyecto, como punto de partida se desarrollaron dinámicas enfocadas en el repaso de las partes externas del cuerpo humano, tales como: nariz, boca, ojos, orejas, cabeza, cuello, hombros, brazos, piernas, pies, manos. Estas actividades iniciales se realizaron durante los primeros días, enfocándose en lo más básico, con el objetivo de preparar a los estudiantes para abordar temas más complejos, como el sistema respiratorio y circulatorio.

Para continuar con el proceso de enseñanza-aprendizaje, se realizaron actividades previas centradas en el conocimiento general del cuerpo humano y su estructura interna. Como primera parte, se introdujeron los principales órganos internos; cerebro, pulmones, corazón, estómago, intestino delgado y grueso. Para facilitar su comprensión, se implementó como recurso y apoyo visual la silueta del cuerpo humano, donde se colocaron los órganos mencionados en la ubicación correspondiente. Luego de esta explicación, se realizó una actividad de revisión para reforzar el aprendizaje, permitiendo que los alumnos participarán activamente ubicando por sí mismos los órganos de la silueta.

Para ello se llevó a cabo de manera divertida e interactiva el juego de "Simón dice", en la que los alumnos debían de ubicar y señalar las partes del cuerpo externas e internas de acuerdo con las instrucciones dadas.

DF: Simón dice que ubiquen los hombros

NIÑOS: los ubicaban

DF: Simón dice que ubiquen el estómago, ¿dónde se encuentra el estómago, en que parte?

NIÑOS: aquí (tocando su panza)

DF: Ahora el cerebro, ¿dónde se encuentra el cerebro?

NIÑOS: tocaban su cabeza y decían ¡aquí!

Esta actividad permitió consolidar de forma visual y kinestésica el conocimiento sobre la localización de los órganos.

Posteriormente, se desarrolló una actividad en la que a los alumnos se les proporcionó una hoja con la silueta del cuerpo humano, acompañada de imágenes de los órganos internos, la dinámica consistió en que primeramente colocarán los órganos así como la silueta del cuerpo humano, para después recortarlos y pegarlos en el lugar correcto dentro de la silueta, para finalmente colocarlo en sus cuadernos y proseguir en escribir los órganos en forma de listado.

Luego, se llevó a cabo el juego de memorama del cuerpo, enfocado en reforzar de manera lúdica las partes del cuerpo humano. Antes de comenzar se explicaron claramente las reglas del juego; los alumnos jugarían por turnos, al participar se debía voltear una ficha e identificar la imagen y mencionar su nombre, luego se debía voltear otra ficha para intentar encontrar la pareja correspondiente, si no coinciden ambas fichas se debían de colocar boca abajo, cediendo el turno al siguiente compañero del lado derecho.

DF: Acomódense todos en el piso y siéntense formando un círculo para que quepan todos.

ALUMNOS: se acomodan.

DF: Okey, pongan atención. Vamos a realizar un repaso de los órganos internos y las partes del cuerpo con el juego de memorama, cada quien tendrá su turno de participar, vamos a empezar por DL, y seguirá después JN y así sucesivamente, hacia la derecha.

ALUMNOS: si maestra.

DF: vamos a revolver las fichas, tienen que estar volteadas para que no se vean las imágenes, sale. Ahora si DL saca una ficha, volteala.

DL: selecciona la ficha y la voltea.

DF: aver DL, ¿qué te salió?, ¿a ver qué le salió a DL chicos?

DL: nariz

DF: muy bien la nariz, ahora saca otra ficha para ver si te sale la misma imagen. Cuando salga la misma imagen que volteen, recuerden que se quedan con ese par, y si no es la misma se voltean las dos fichas para que siga el compañero que sigue, sale.

El material del memorama incluía nombres escritos de cada órgano o parte del cuerpo, con el fin de estimular a los alumnos que ya se encuentran en proceso de lectura. Se llevaron a cabo tres rondas. Durante la primera ronda, el propósito fue que los alumnos se familiarizarán con la dinámica del juego.

Durante la segunda ronda, la dinámica comenzó de forma adecuada. Todos los alumnos se mostraron atentos y seguían correctamente el orden de participación previamente establecida. Cada niño esperaba su turno con paciencia y se esforzaba por identificar correctamente las imágenes de las tarjetas.

Sin embargo, a mitad de la actividad se presentó una situación que alteró el flujo del juego. Uno de los alumnos al llegar su turno no respetó la dinámica establecida. Al voltear una tarjeta y no encontrar su par correspondiente, en lugar de ceder el turno a su compañero, continuaba volteando otras tarjetas de manera consecutiva, rompiendo así las reglas del juego.

Este comportamiento generó un momento de descontrol en la participación del grupo, ya que otros alumnos comenzaron a mostrar confusión y a perder el seguimiento de la secuencia del juego. Ante esta situación, se optó por detener brevemente la actividad para hacer una pausa. Durante esta pausa se aprovechó para recordar las reglas de forma clara y con ejemplos concretos, destacando el procedimiento correcto cuando un jugador no encuentra una tarjeta en el primer intento.

Además, se dirigió una aclaración específica al alumno involucrado, explicándoles la importancia de respetar los turnos para que todos puedan participar y aprender del juego en igualdad de condiciones. Esta corrección se hizo de forma individual, así como también extendiendo el recordatorio al resto del grupo, reforzando la idea de que el cumplimiento de las reglas es esencial para el buen desarrollo de cualquier actividad grupal.

Se advirtió de forma clara que, en caso de persistir la falta de respeto a las normas y compañeros, se cambiaría de actividad, ya que el objetivo principal era mantener un ambiente de respeto, orden, aprendizaje y colaboración.

JN: FO, me toca a mí

FO: (comienza a voltear más fichas para encontrar el par de su ficha).

DD: ¡FO!

DF: A ver FO, acuérdate que teníamos que seguir las reglas, si no encontraste el par, regresa

las fichas boca abajo para que siga JN.

FO: (ATIENDE INDICACIÓN)

DF: a ver esperen vamos a revolver nuevamente las fichas, porque ya vimos donde están los pares de algunas.

CONTINUO EL JUEGO, POSTERIOR NUEVAMENTE EL TURNO Y REALIZÓ LO MISMO.

DF: ay FO, que habíamos dicho, respetar los turnos de los demás, saben que ya se pausa el juego y realizaremos otra actividad.

FO: no maestra

DF: a ver recuerden que cuando no nos toca no tocamos las fichas, solo al que es su turno, podemos apoyar en mencionar que imagen le salió, pero no buscar las fichas, y también si no encontramos el par de la ficha que sacamos las volvemos a colocar como estaban para que siga el de la derecha y puedan jugar todos, sin hacer trampa. Si no siguen indicaciones a partir de la siguiente vuelta retiró el material y realizamos otra actividad, ¿si, FO?!

FO: ¡si!

Una vez retomando el juego, y tras esta intervención, los estudiantes continuaron participando de manera adecuada.

Durante la última ronda se notó una mejoría significativa en la participación, se mostró mayor respeto entre compañeros, atención, concentración y entusiasmo por el aprendizaje. El ambiente se volvió positivo, motivador y propicio para consolidar los conocimientos de forma divertida. **(Anexo.11)**

La actividad desarrollada resultó ser una experiencia significativa tanto para los

alumnos como para la intervención docente, ya que, permitió reforzar los conocimientos sobre las partes del cuerpo a través de métodos lúdicos y participativos. El uso del juego como herramienta favorece la motivación, el aprendizaje activo y el trabajo en grupo, generando un ambiente de entusiasmo e interés por el tema entre los alumnos. Además, se observó avance en la identificación visual y verbal, así como también en la lectura, habilidades de atención, memoria y respeto por las normas. Al evaluar la actividad se utilizó una “lista de cotejo”, la cual se calificaba por medio de niveles de desempeño (bueno-5, regular-3 y bajo-1). Los reactivos a considerar para la evaluación son:

Muestra interés por repetir el juego o ampliar lo aprendido; 5 alumnos buenos, 1 regular y 1 bajo. La mayoría de los estudiantes se sintió motivada a continuar aprendiendo a través del juego, lo cual indica una experiencia significativa. Interactúa positivamente con sus compañeros (escucha, colabora, espera su turno (5 alumnos nivel de desempeño bueno, 1 regular, 1 bajo). Las relaciones sociales se mantienen en niveles positivos para la mayoría del grupo.

Respeto las reglas del juego (turnos, no voltear más de dos tarjetas, etc). 5 alumnos nivel bueno, 1-regular; se observa una comprensión y cumplimiento adecuado de las normas, con necesidad de seguimiento específico para el alumno con menor desempeño.

Intenta leer o reconocer palabras asociadas a los órganos; 2 alumnos nivel bueno, 3-regular, 2 bajo. Se muestra dificultad generalizada en la lectoescritura de vocabulario científico, aunque algunos alumnos logran identificar o intentar leer.

Comprende y sigue las instrucciones del juego sin dificultad excesiva (6 nivel alto y uno bajo). Buen nivel de comprensión general, solo un alumno presenta dificultad, lo cual puede ligarse a factores de atención, lenguaje receptivo.

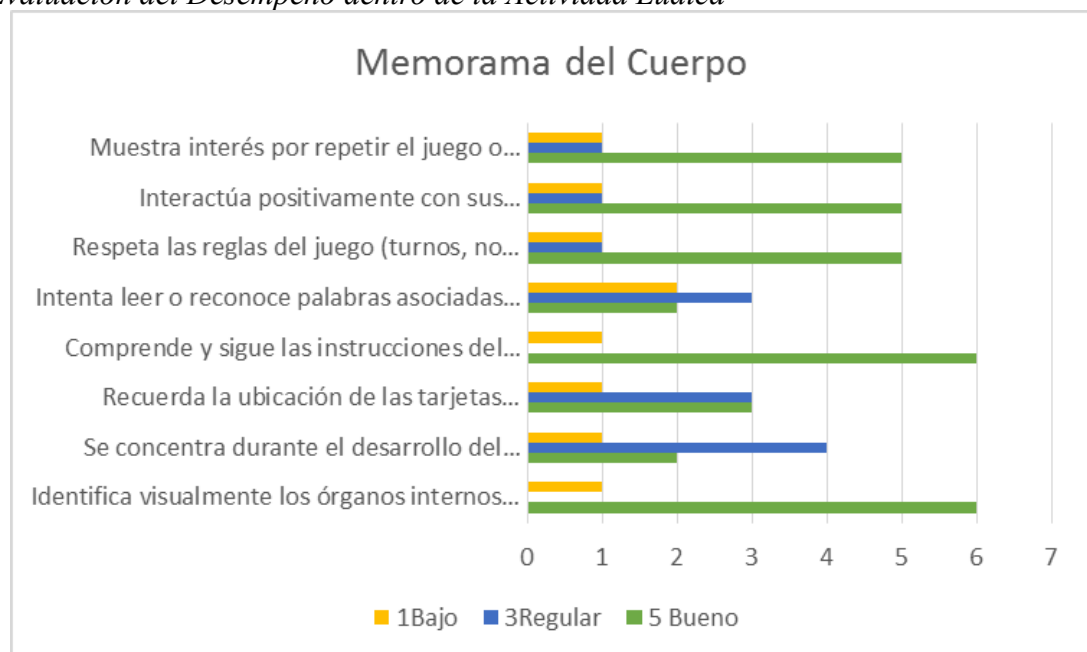
Se concentra durante el desarrollo del juego, manteniendo la atención en los turnos y las tarjetas(2 alumnos nivel bueno, 4 regular y 1 bajo). Se observa que la atención sostenida es un desafío para más de la mitad del grupo, ya que muchos requieren mantener la concentración durante periodos prolongados o estructurados.

Identifica visualmente los órganos internos en las tarjetas del memorama; 6 alumnos nivel bueno y 1 bajo. La mayoría está en un proceso de reconocimiento visual, aunque sin un dominio pleno.

A continuación se presentan los resultados de la evaluación de la actividad planteada, previamente explicado los reactivos que se consideraron para dicha evaluación.

Figura.6

Evaluación del Desempeño dentro de la Actividad Lúdica



Aunque se llevó un acompañamiento constante, fue necesario realizar una pausa para redirigir la dinámica cuando se presentaron dificultades en el respeto y seguimiento de reglas. Lo cual indica que para futuras intervenciones se anticipen conductas y así establecer

acuerdos más claros desde el inicio, asegurando que todos los alumnos comprendan y se comprometan con la dinámica antes de comenzar el juego.

El juego de memorama resultó ser una herramienta didáctica valiosa y efectiva así como también la secuencia del juego, pero no obstante se presentaron momentos de confusión, lo cual permitió reflexionar sobre ello, enfatizando en incluir fases o rondas de práctica estructurada del mismo, tomando en cuenta el proceso de adquirir habilidades sociales como fue el caso la espera del turno.

En conclusión, la actividad cumplió con el objetivo de enseñar y reforzar el conocimiento de las partes del cuerpo de forma dinámica y participativa. Con algunos ajustes en la planificación y en el manejo del grupo, se pueden profundizar más los beneficios del aprendizaje lúdico, fomentando el desarrollo cognitivo, habilidades sociales y emocionales de los alumnos. Así como también establecer distintos juegos o materiales que permitan profundizar el tema, es decir, establecer distintas actividades novedosas para los alumnos en donde permita la exploración, como el profundizar en experimentos que permitan por medio de ejemplificación con el mismo, comprender más a fondo los conceptos, si bien en este caso sobre el sistema respiratorio y el circulatorio. Así como también para llevar a cabo actividades de este tipo en donde es importante que los alumnos exploren, para futuras intervenciones se considera importante el incluir gestiones para organizar salidas en donde permita profundizar los temas como; UASLP (Facultad de Medicina), Museo de Laberinto de las Ciencias y las Artes, entre otros, los cuales son instituciones que tienen al alcance recursos y personal capacitado en dichos temas.

Intervención 5: Galería de Arte.

Se llevó a cabo el contenido de “La historia se mueve”, el cual pertenece al campo formativo de lenguajes; el objetivo que se planteó para dicho contenido es: Crear una galería

de cuadros apreciando el movimiento, gesto, colores, sonidos y silencios como forma de manifestación cultural.

El contenido se llevó a cabo por proyecto, desarrollándose durante el transcurso de una semana completa. Esta estrategia permitió integrar distintas áreas del conocimiento y habilidades, favoreciendo la participación activa, la creatividad, expresión artística, así como también fortaleciendo la memoria, atención y comprensión. Como primera actividad se dio inicio al proyecto con una conversación para explorar los conocimientos previos de los alumnos con respecto al tema.

DF: ¿Conocen o han escuchado de algún pintor importante?

Ningún alumno respondía

Al no obtener respuestas, se decidió vincular la temática con una experiencia previa abordada en clase, con relación a la película de “Coco”, la cual presenta al personaje de Frida Kahlo. Se formuló entonces una nueva pregunta que permitió activar su interés y participación;

DF: ¿recuerdan que en la película de Coco salía un personaje importante y famoso por sus pinturas?, ¿tenía changuitos como mascotas!, ¿alguien recuerda?

JA: sí, era Frida Kahlo, en la película salía que se disfrazó uno de ellos como ella para cruzar el puente...

DL: sí, tenía un chango de mascota y lo tenía en su hombro.

DF: muy bien, sí, es Frida Kahlo, ya recordaron verdad, recuerdan que estuvimos hablando sobre ella

YT: sí, que en la película le ayudaba a Miguel, y había un escenario con su cara, si me acuerdo maestra.

A partir de esta reactivación de conocimientos, se introdujo formalmente al tema, sobre pintores importantes. Se mencionaron algunos artistas reconocidos como Frida Kahlo, Diego Rivera, Pablo Picasso, Claude Monet y Vincent Vangoh, y se habló brevemente sobre algunas de sus obras más representativas. Se les explicó a los alumnos que a lo largo del proyecto trabajarían con uno de estos pintores y que, ellos mismo se convertirían en artistas, realizando obras y utilizando diferentes técnicas y materiales.

En la primera intervención, los alumnos comenzaron escribiendo en sus libretas los nombres de varios artistas plásticos. Luego, se les entregó una hoja de trabajo que contenía una obra de alguno de estos personajes. Los alumnos pudieron elegir libremente con cuál obra desearían trabajar. Antes de finalizar la jornada, se les asignó individualmente un pintor diferente para evitar repeticiones, con la indicación de investigar sobre él y traer imágenes relacionadas para la siguiente clase. Esta tarea tuvo como propósito profundizar en el conocimiento sobre los artistas y facilitar un enfoque más personalizado.

Durante la segunda intervención, los alumnos crearon un cartel grupal con los resultados de sus investigaciones. Para ello, se colocaron las fotografías de los pintores sobre el papel bond, dispuesta de manera vertical, permitiendo así un mejor aprovechamiento del espacio. Después, cada alumno pasó al frente para compartir la información que había investigado, mencionando datos interesantes del pintor asignado y mostrando las imágenes y obras recopiladas. Todos los alumnos participaron activamente en esta exposición. Posteriormente, recortaron las imágenes de las obras y las pegaron debajo del nombre y la fotografía correspondiente de cada artista. Como actividad complementaria, se les entregó una figura de cartón con gráficos de formas que debían pintar, utilizando acuarelas. Una vez pintadas, se les proporcionó un pedazo de estambre con el que formarían un juguete, insertándolo en dos orificios hechos en el centro de la figura circular. En esta parte, algunos encontraron dificultad debido al grosor del estambre, por lo que se les brindó

apoyo para completar la tarea.

En la siguiente clase, se trabajó con una obra de Vincent Van Gogh, específicamente “Los Girasoles”. La actividad comenzó con la entrega de una hoja de opalina de tamaño pequeño, así como materiales como agua, pinceles y pintura. Los alumnos iniciaron colocando el fondo mediante la técnica de puntillismo con los dedos, usando los colores; crema, amarillo, naranja y azul,, específicamente en ese orden, del más claro al más oscuro. Aunque la mayoría siguió la indicación de utilizar los dedos, tres alumnos optaron por usar un pincel. Posteriormente, mientras la pintura se secaba, se les entregaron tubos de cartón que debían recortar en forma de flor, para ello se les mostró cómo es que debían de cortarlo para formar una figura de flor. Después con pintura amarilla formaron las flores en la hoja, finalmente usando un pedazo de Sanitas y una tapa con poca pintura café, crearon el centro del girasol.

En la siguiente intervención se tomó en cuenta a Monet, se les mostró una de sus obras y se les mencionó el nombre “Water Lilies, evening effect”-traducido a “Nenúfares, efecto atardecer”. En esta actividad se le entregó a los alumnos hojas opalina, y en esta ocasión se les mencionó que cambiaríamos de pintura, en vez de usar acrílica se utilizó acuarela, ya que dichas pinturas las realizaba con acuarelas, para ello se les entregó los pinceles y acuarelas y se les mencionó que se realizaría una combinación de azul con verde como simulando un río y el reflejo de los árboles, después de que terminaron de pintar se les entregó papel crepe color rosa con forma de círculos engrapados para que formaran una flor, después se les apoyó en juntar la flor que armaron con un círculo de crepe verde simulando una hoja para que posteriormente la pegará sobre la pintura.

En la penúltima intervención se repasaron los autores con los que se estuvo trabajando, se apoyó con el cartel que se formó el primer día, preguntándoles;

DF: a ver, ¿de quién hemos realizado pinturas, de qué personaje?

JA: Monet

DF: muy bien JA, y ¿quién de ellos es Monet recuerdas?, a ver chicos, ¿alguien más recuerda de qué otro personaje hemos realizado pinturas?

JA: apunta a Van Gogh, este es Monet

AL: Van Gogh

DF: segura JA, también puedes leer los nombres, intenta leer, Mo-net, chaca como suena y con qué letra empieza Mmm-onet.

JA: es este!, apuntando las obras de Monet

DF: sí muy bien, de Monet y Van Gogh, muy bien AL¿recuerdan los nombres de los otros pintores?

DL: Frida Kahlo

IN: Picasso

DD: Picasso y enseguida señala la foto de Diego Rivera (no recordaba su nombre)

DF: muy bien chicos

Enseguida de realizar un pequeño repaso sobre el tema, se les mencionó que el siguiente personaje con el que trabajaríamos sería Diego Rivera, se les mencionó que en esa actividad se realizaría de forma sencilla, con colores y crayolas, para cambiar de material y no ser tan tedioso en el uso de pintura, se les mostró una imagen para que lo colorearan a partir de la imagen el cual lleva por nombre “El cargador de flores”, se les entregó la hoja y comenzaron a colorear. Dicha intervención fue corta, ya que se tuvo educación física y actividad con el equipo interdisciplinario en el área de lenguaje. **(Anexo.12)**

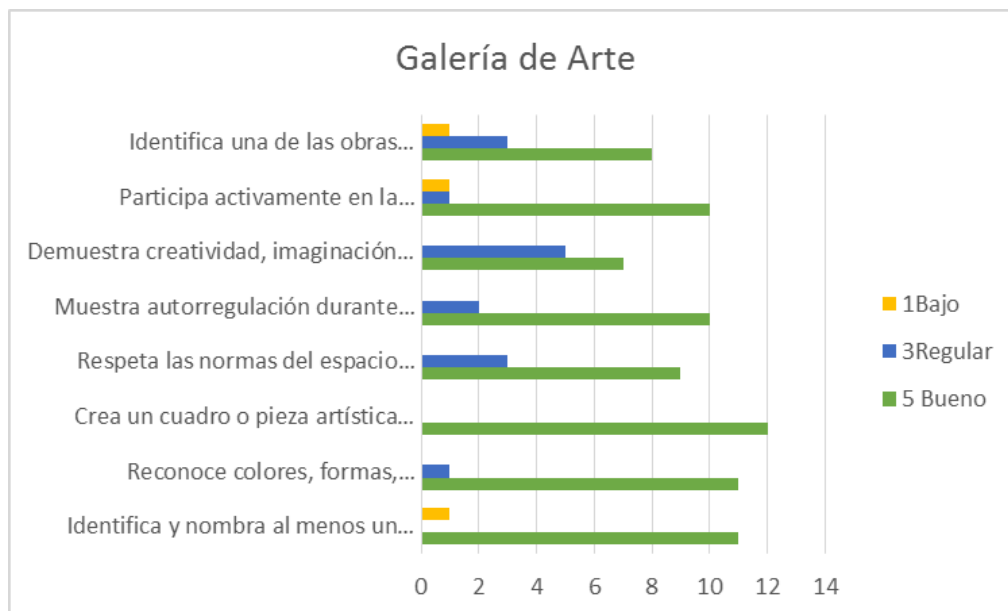
En la última actividad se llevó a cabo una figura en relación con las obras de picasso, se tuvo asistencia de diez alumnos, se les explicó que realizarían un tipo de máscara abstracta, y se les colocó una imagen de referencia de lo que iban a realizar y para explicar que se tenía que utilizar distintos colores para dicha actividad, ya que es una parte importante que destaca dichas obras, después se les colocó una imagen de la figura que iban a armar, es decir que la iban a copiar tal cual, ya que fue el referente para la elaboración del material, se tenían las fichas tal cual a la imagen, se les mencionó que sería un rompecabezas, pero primero teníamos que darle color a las piezas, se les proporcionó primero la base que sería la cara, la pintaron y mientras se secaba, se le proporcionó las demás fichas las pintaron y dejaron secar, después de recreo, se les entregaron a cada una sus bases con sus respectivas piezas y comenzaron a formar las máscaras, se iban guiando con la imagen, pero la mayoría de los alumnos le pusieron creatividad y las formaron distinto, formando sus máscaras al estilo Picasso.(Anexo.13)

Después se colocó el cartel y las pinturas que realizaron durante el proyecto, así como también las máscaras afuera del salón de clases, formando una galería.

Cabe mencionar que dentro de cada sesión se realizaron ajustes, en el momento de realizar las actividades, agregando actividades de manera en que se reemplazó lo que se tenía estructurado dentro de la planeación y de igual manera en ajustes de tiempos, recortando los proyectos o actividades de ciertas sesiones.

Figura. 7

Evaluación del Desempeño del Proyecto



La actividad se evaluó por medio la implementación de la lista de cotejo, en la cual se llevó a cabo con los siguientes reactivos:

Identifica una de las obras elaboradas con el pintor correspondiente: 8 alumnos-nivel bueno, 3 regular y 1 bajo. La mayoría del grupo logró establecer la relación obra-artista, lo cual refleja una buena retención de contenidos culturales.

Participa activamente en la organización y montaje de la galería(10-bueno, 1 regular, 1 bajo). Se observa un excelente nivel de participación e involucramiento, esta actividad, a partir de lo evaluado, promovió la autonomía y colaboración.

Demuestra creatividad, imaginación y originalidad en su producción artística; 7 alumnos nivel bueno(alto) y 5 nivel regular. Casi la mitad aún necesita estímulo para desarrollar confianza en su expresión artística, ya que probablemente están acostumbrados a trabajos más estructurados.

Muestra autorregulación durante las actividades(10 nivel-bueno, 2 regular); la

autorregulación está bien consolidada en la mayoría, permitiendo una experiencia artística ordenada y centrada, favoreciendo la autonomía y convivencia durante los momentos de exploración libre.

Respetar las normas del espacio artístico(uso de material, cuidado de trabajo propio y ajeno): 9 alumnos nivel de desempeño bueno y 3 alumnos nivel regular; se evidencia un buen dominio de las normas de convivencia, los alumnos saben compartir materiales, respetar espacios y cuidar trabajos, los que se encuentran en un nivel menor, requieren recordatorios o rutinas claras.

Crea un cuadro o pieza artística usando colores, formas o técnicas inspiradas en lo aprendido. es el reactivo con mayor resultado, ya que todos lograron aplicar lo aprendido para crear, lo cual habla de una buena apropiación de contenido artístico, integración de técnicas y comprensión.

Reconoce colores, formas, movimiento o gestos en una obra observada; 11 bueno, 1 regular. El grupo muestra un alto nivel de observación visual, lo que es clave para la apreciación artística, lo cual indica que los alumnos han desarrollado habilidades perceptivas fundamentales, como es la memoria y atención.

Identifica y nombra al menos un pintor o artista y una de sus obras; 11 alumnos nivel bueno(alto) y 1 bajo. La mayoría logró retener información sobre los autores y sus obras, lo que indica una mayor comprensión de la información y su interés por la actividad, este tipo de conocimiento fortalece la cultura general del alumno.

Para profundizar el objetivo de implementar actividades lúdicas con relación a las artes, se consideró al siguiente autor;

Gadamer, H.G.(2012) desarrolla lo que llaman “ el elemento lúdico del arte”, en el cual argumenta que el juego como un automovimiento que no tiene una meta y que es

autorrepresentación de la persona que juega.

Ya que el carácter simbólico del arte está vinculado con el concepto de juego y de la autorepresentación, que el que juega experimenta al representarse.

Según Asenjo(2009), la educación artística a través del juego, “permite a los alumnos dibujar formas partiendo de sus habilidades mentales y manuales, armas de reconocer o juzgar imágenes creadas por otras personas”.(p.16)

En dicha intervención se planificaron las actividades de forma en que no se les hiciera monótono, se organizaron las sesiones con distintos materiales, pero se considera que aunque se trató de acomodar las sesiones de dicha forma, se presentó un momento en donde el utilizar constantemente el material de pintura, se vuelve fastidioso para los alumnos, así que para futuras intervenciones en donde se implemente las artes en actividades, se debe considerar primeramente si las texturas de los materiales las aceptan los alumnos, si les gustan, o si les genera algún efecto al explorar con ellas, así como también en considerar los tiempos en los que los alumnos mantienen la atención a las actividades, ya que si es demasiado tiempo el uso o bien implementación de ciertos materiales o actividades puede tener una reacción de aburrimiento o simplemente su rendimiento disminuirá, marcando la diferencia de como inicio y como termino la actividad.

Conclusiones y Recomendaciones

A lo largo de las distintas actividades evaluadas, se observa un desarrollo integral positivo en la mayoría de los alumnos, destacando principalmente su participación, habilidades sociales, interés y comprensión de instrucciones. Las estrategias que se implementaron; juegos, rallies, , memoramas y artes favorecieron un entorno de aprendizaje activo, lúdico y especialmente significativo, permitiendo evaluar diversas áreas del desarrollo.

A partir del análisis del documento, en relación con las intervenciones que se llevaron a cabo en la práctica profesional, es importante puntualizar y por ello recomendarlo, siempre partir de las necesidades de los alumnos de manera individual y grupal. Teniendo siempre en cuenta las características de los alumnos y la variabilidad que se puede presentar en cada uno de ellos. Que todos los días existirá un cambio en la actitud, motivación, estado de ánimo de los alumnos, lo cual tenemos que adaptar las actividades y la sesión, ya que los alumnos siempre marcarán la pauta, es decir, el ritmo en el que van avanzando.

La importancia también de considerar qué recursos o materiales son los más favorables para las actividades, si el juego que se piensa implementar les ayudará a comprender mejor el tema, así como también si son adaptados a su nivel cognitivo, si está muy elevado o muy bajo. Que al implementar el uso de algún juego, este tenga una intención específica, así como también que sean claros en sus reglas. En los materiales también tomar en cuenta el utilizar recurso visuales, auditivos, táctiles y de movimiento, para estimular sus sentidos, ahora bien, se enfatiza en los recursos visuales para implementar constantemente, pues es una herramienta de apoyo que permite explicar y comprender los temas que se llevan a cabo. Al igual que en las actividades se recomienda bajar el nivel de complejidad, uno o dos grados menores, es decir, si se proporcionan contenidos o temas del grado “quinto de primaria”, las actividades se recomienda bajar a “tercero de primaria”, siempre considerando el perfil del grupo y las características de los alumnos.

Se sugiere dar continuidad a las estrategias lúdicas como medio de evaluación y enseñanza, reforzando de forma intencionada la lectura inicial, la atención y expresión. El trabajo en estaciones, el uso de apoyos visuales y la integración de familias seguirán potenciando el desarrollo cognitivo, social y emocional de los alumnos.

La implementación de actividades lúdicas en el proceso educativo en un Centro de Atención Múltiple, representa una estrategia pedagógica efectiva para favorecer el aprendizaje y fortalecer la comprensión de los contenidos en los alumnos con discapacidad. Ya que el juego no solo se convierte en un medio didáctico, sino que también permite adaptarse a la variabilidad de formas de aprendizaje, los ritmos individuales y las capacidades de los alumnos.

A través del juego los alumnos se sienten motivados, seguros y emocionalmente conectados con su entorno, lo que permite una mayor disposición hacia el aprendizaje. Esta motivación intrínseca resulta importante, pues los procesos de enseñanza requieren llevar a cabo una adaptación curricular para responder a las necesidades de los alumnos; cognitivas, motrices, de lenguaje. El juego permite así que la enseñanza sea más flexible, integrando materiales concretos, visuales, sensoriales y kinestésicos, los cuales promueven una comprensión más significativa y profunda de los contenidos que se llevan a cabo en las intervenciones.

Las actividades lúdicas cumplen una función social, ya que a través de dinámicas de grupo, juegos colaborativos, juegos de reglas, juegos simbólicos los alumnos desarrollan habilidades comunicativas, autorregulación emocional, trabajo en equipo y resolución de conflictos, las cuales impactan en su autonomía y autoestima, así como también permiten para llevar a cabo una sana convivencia dentro del aula.

El juego favorece el aprendizaje activo y experimental, pues se obtienen áreas de oportunidad y de mejora, en donde no se conocen errores o fracasos, esto es importante de concientizar y tomar en cuenta para mantener la confianza y la participación constante de los alumnos. Al implementar actividades lúdicas nos permite trabajar de forma transversal los contenidos curriculares como la lectura, escritura, matemáticas y las habilidades de la vida

diaria, siendo así que el aula sea el escenario principal de exploración y descubrimiento para los alumnos.

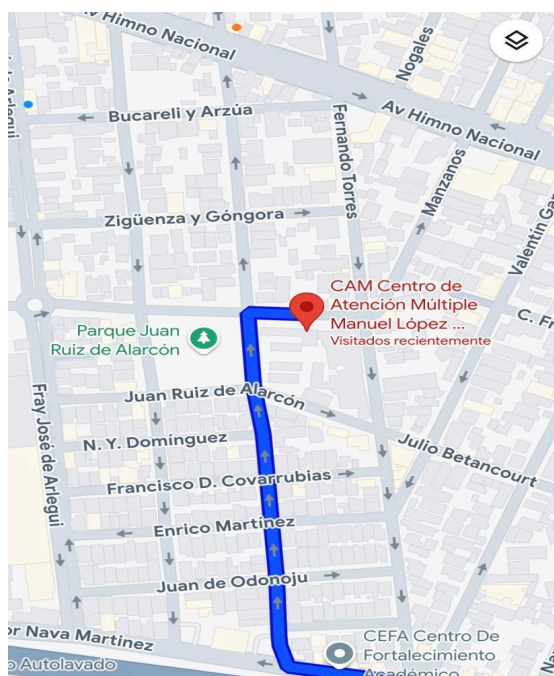
El juego debe ser considerado un recurso esencial y valioso para la enseñanza, pues se centra en el alumno, capaz de potenciar las habilidades y conocimientos, respetando su individualidad, siendo así de forma efectiva y participativa. Al fortalecer el aprendizaje a través del juego no solo mejora la comprensión de los contenidos, sino que, promueve también el desarrollo integral de los alumnos.

Anexos



Anexo 1. Centro de Atención Múltiple “Manuel López Dávila”

*Localización e Infraestructura del Centro en donde se realizó la
Práctica Profesional.*



Anexo 2. Ubicación Satelital del Centro de Atención Múltiple “Manuel López Dávila”

Ubicación e Identificación de vías de tránsito así como localizaciones cercanas al Centro.



Anexo 3. Intervención 1: Lotería de Sentimientos y Emociones.

Fotografía en la que se presenta el uso del juego de lotería, para reforzar el tema de sentimientos y emociones. Se puede observar que el material es atractivo, pero ciertos emojis son similares lo que causó cierta confusión en los alumnos.



Anexo 4. Intervención 3: Elaboración de material sobre las Emociones.

En esta parte de la sesión se les proporcionó las figuras de cartón, así como el material requerido para pintarlas. Se puede observar que los alumnos identifican adecuadamente los personajes, así como el color que cada uno tiene específicamente.



Anexo 5. Intervención 2: Clasificación y Conteo.

Se presentan las tres rondas que se implementaron en la actividad.

Las dos primeras fotografías representan la ronda individual.

Las dos siguientes, representan la ronda de competencia.

Finalmente las dos últimas, presentan la ronda en binas.



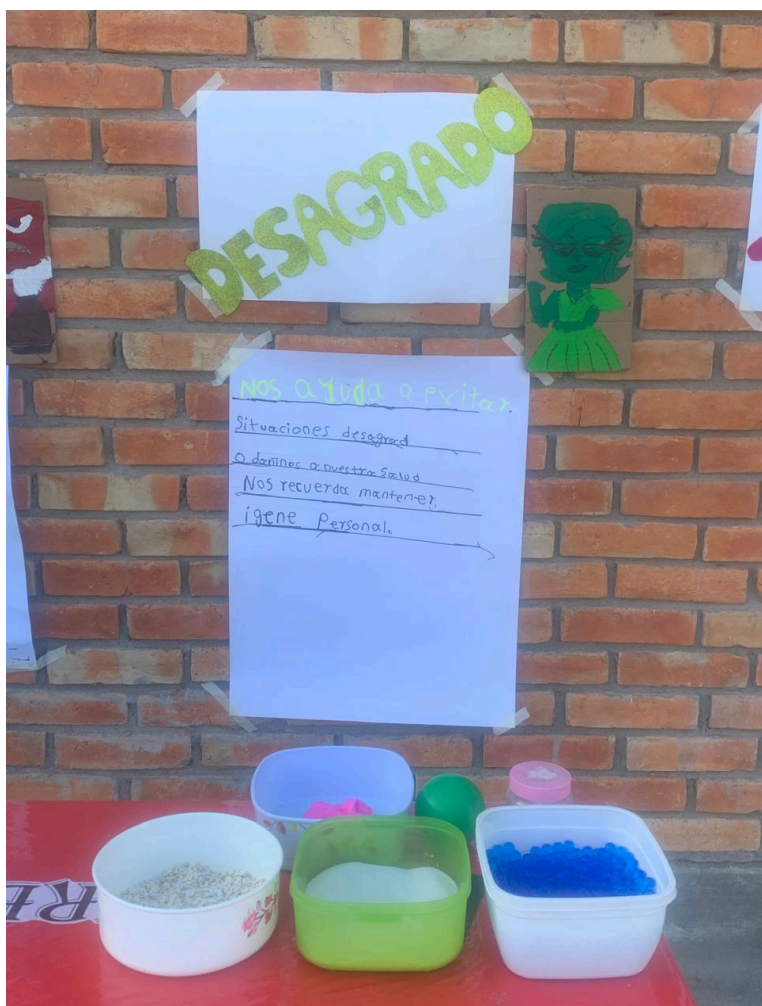
Anexo 6. Intervención 3: Rally de las Emociones. Stand Alegría.

Se observa el juego de aros y pelotas en binas, así como el material previamente elaborado por los alumnos.



Anexo 7. Intervención 3: Rally de las Emociones. Stand Tristeza.

Evidencia sobre la actividad que se llevó a cabo en el segundo stand del rally, dicha actividad lleva por nombre “Mar del Olvido”.



Anexo 8. Intervención 3: Rally de las Emociones.

Stand Desagrado.

Evidencia sobre el material que se implementó para el tercer stand, en donde se utilizó para comparar las distintas texturas y la sensación que provoca cada una de ellas.



Anexo 9. Intervención 3: Rally de las Emociones. Stand Enojo.

Se presentan dos de los juego motrices que se llevaron a cabo para el stand, el primero es lanzamiento de aros y el segundo derribar torres de conos.



Anexo 10. Intervención 3: Rally de las Emociones. Stand Temor.

Se realizó una reflexión en el último stand del rally, en donde compartieron ideas, sentimientos y miedos que han experimentado o que quisieran que no pasarán en un futuro, así como también comentarios sobre la actividad del rally.



Anexo 11. Intervención 4: Identificación de los órganos y Memorama del Cuerpo.

Identificación de las partes del cuerpo, sus órganos y uso de memorama como repaso sobre el tema.



Anexo 12. Intervención 5. Van Gogh, Monet, Diego Rivera.

Galería sobre las obras elaboradas por los alumnos, en donde se observa distintas técnicas y obras de autores.



Anexo 13. Intervención 5. Obra Picasso.

Evidencias de obras elaboradas por los alumnos, en donde se finalizó con el proyecto.



Nombre del docente: Ana Karen Espinosa Vázquez				Grado y Grupo: 5° de primaria.		Fase: 5	
Nombre de la escuela: CAM "Manuel López Dávila"				N° de sesiones: 5/5			
Campo formativo: De lo humano a lo comunitario.				Temporalidad: 1 semana.			
Ejes articuladores:	Inclusión	Pensamiento Crítico	Igualdad de Género	Vida saludable	Interculturalidad Crítica	Apropiación de la cultura a través de la lectura y la escritura	Artes y Experiencias estéticas
Contenidos:			Procesos de Desarrollo de Aprendizaje:				
La ruta de mis emociones.			Valora sus experiencias acerca de las formas de ser, pensar, actuar y relacionarse en determinadas situaciones, para favorecer su comprensión, el ejercicio de la empatía y el logro de metas.				
Observaciones:			Propósito:				
Se realizan distintas actividades por día, para evitar saturar a los alumnos con demasiada información de un solo tema.			Reconocer que la diversidad de estados de ánimo influye en la vida cotidiana. Elaborar un álbum "La ruta de mis Emociones".				
ETAPA 2	Para comenzar con la actividad realizaremos repaso de lo que se vio el día anterior, enseguida se les explicará que existen distintos sentimientos de los cuales los experimentamos en situaciones distintas y que cada persona las experimenta de forma distinta, para profundizar en la explicación se les entregará una tarjeta de lotería, en donde vendrán distintos emociones y sentimientos que existen, por cada carta que vaya saliendo realizarán con mímica la expresión. Después de la actividad realizaremos una actividad de reflexión y en relación al valor del respeto, para ello realizaremos el juego tradicional de "papa caliente" a quien le toque la papa caliente mencionará una situación en la experimentó cierto sentimiento y mencionará él porque. Después para continuar formando el material de la feria, se realizarán carteles donde se explica cada emoción y se pintarán algunos materiales para dicha feria.					lotería. cartulinas. pintura.	

Anexo 14. Intervención 1. Lotería de Sentimientos y Emociones-Planeación.

Planeación sobre el contenido de la ruta de mis emociones, en donde se implementó la lotería.



Nombre del docente: Ana Karen Espinosa Vázquez				Grado y Grupo: 5° de primaria.		Fase: 5	
Nombre de la escuela: CAM "Manuel López Dávila"				N° de sesiones: 5/5			
Campo formativo: De lo humano a lo comunitario.				Temporalidad: 1 semana.			
Ejes articuladores:	Inclusión	Pensamiento Crítico	Igualdad de Género	Vida saludable	Interculturalidad Crítica	Apropiación de la cultura a través de la lectura y la escritura	Artes y Experiencias estéticas
Contenidos:				Procesos de Desarrollo de Aprendizaje:			
La ruta de mis emociones.				Valora sus experiencias acerca de las formas de ser, pensar, actuar y relacionarse en determinadas situaciones, para favorecer su comprensión, el ejercicio de la empatía y el logro de metas.			
Observaciones:				Propósito:			
Se realizan distintas actividades por día, para evitar saturar a los alumnos con demasiada información de un solo tema. Se realizará un really en relación a los dos contenidos, sobre las emociones en conjunto con secundaria.				Reconocer que la diversidad de estados de ánimo influye en la vida cotidiana. Elaborar un álbum "La ruta de mis Emociones".			

N° Sesión	Actividades	Recursos
ETAPA 1	Para dar inicio con la actividad se entrará en contexto, preguntando lo siguiente: ¿Cómo se sienten el día de hoy? ¿Qué hicieron el fin de semana? ¿Cómo se sintieron en sus días de descanso? ¿Cómo se sintieron en la activación física antes y después? Después se les mencionará sobre el valor de la semana (respeto), para ello en plenaria mencionaremos acciones que podemos implementar para llevar a cabo el valor. Posterior se les presentará 5 personajes de la película "Intensamente", conforme los vaya mostrando se les preguntará sobre el personaje: ¿Conocen al personaje?, ¿Qué personaje es?, ¿Qué colores tiene?, al final de que los hayan identificado se les preguntará con qué emoción se relacionan y por qué y colocarán una ficha con su nombre en el lugar de la emoción. Posterior se les presentará una caja misteriosa, en donde tendrá pelotas de distintos colores, cada uno de los alumnos pasará y la pelota que saque, mencionará una situación en la que haya experimentado esa emoción. En su libreta realizaremos dictado de palabras, para fortalecer su comprensión, memoria y escritura. Posteriormente realizaremos material para el producto final en donde forraremos y decoramos cajas misteriosas.	personajes de la película intensamente. fichas o pinzas con su nombre. caja. pelotas de colores en relación a las emociones.

Anexo 15. Intervención 2. Clasificación y conteo-Planeación.

En esta sesión se modificó la actividad, realizando una actividad más atractiva, relacionado con el conteo, identificación de números y colores.



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
CAM "Manuel López Dávila"
 Lic. Inclusión Educativa



Nombre del docente: Ana Karen Espinosa Vázquez				Grado y Grupo: 5° de primaria.		Fase: 5	
Nombre de la escuela: CAM "Manuel López Dávila"				N° de sesiones: 5/5			
Campo formativo: De lo Humano a lo Comunitario.				Temporalidad: 1 semana.			
Ejes articuladores:	Inclusión	Pensamiento Crítico	Igualdad de Género	Vida saludable	Interculturalidad Crítica	Apropiación de la cultura a través de la lectura y la escritura	Artes y Experiencias estéticas
Contenidos: La feria de los sentimientos				Procesos de Desarrollo de Aprendizaje: Reflexiona acerca de la importancia de expresar su consentimiento o rechazo ante situaciones que le generan placeres y displaceres para valorar las implicaciones en su bienestar.			
Observaciones: Se trabajará con un valor por semana. 1era semana, el valor del respeto. Se trabajarán dos contenidos a la par, ya que se relacionan. Se les pedirá a los alumnos llevar cajas de cartón.				Propósito: Reconocer que existen formas asertivas de expresar sentimientos. También organizar junto con sus compañeros un espacio llamado la feria de los sentimientos. Interactuar e intercambiar experiencias			
ETAPA 5	Se realizará una pequeña feria en donde se presentarán distintas estaciones lúdicas, en cada estación estará representada por una emoción vista en clase (alegría, tristeza, desagrado, miedo, furia/enojo) en esta actividad se pretende contar con el apoyo y participación de padres de familia, en donde se busca que conozcan que el juego es un medio de aprendizaje para los alumnos. *Esta actividad se pretende abordar de manera conjunta con 1ro de secundaria.						

Anexo 16. Intervención 3. Rally de las emociones-Planeación.

Se llevó a cabo la elaboración de un Rally, en donde se implementó en conjunto con el grupo de secundaria. Se presentó de esta manera en la planeación ya que aún no se tenía la fecha específica.



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
CAM "Manuel López Dávila"
 Lic. Inclusión Educativa



Nombre del docente: Ana Karen Espinosa Vázquez				Fase: 5		Grado y Grupo: 5° primaria.	
Nombre de la escuela: CAM "Manuel López Dávila"				N° de sesiones: 5/5			
Campo formativo: Saberes y Pensamiento Científico				Temporalidad: 1 semana.			
Ejes articuladores:	Inclusión	Pensamiento Crítico	Igualdad de Género	Vida saludable	Interculturalidad Crítica	Apropiación de la cultura a través de la lectura y la escritura	Artes y Experiencias estéticas
Contenidos:			Procesos de Desarrollo de Aprendizaje:				
Una bomba en el Cuerpo			Explica la participación del sistema inmunológico en la defensa y protección del cuerpo humano ante infecciones y enfermedades, algunas de las células y órganos que lo conforman, sin profundizar en características y funciones.				
Observaciones:			Propósito:				
			Identificar las funciones del corazón y la importancia de sus interacciones con el sistema respiratorio mediante exploración del modelo de un corazón Humano.				

N° Sesión	Actividades	Recursos
FASE 1	Se iniciará la sesión saludando a los alumnos y realizando preguntas en relación a su estado de ánimo, el día de la semana, etc. Posteriormente se realizará un ejercicio de activación, que permitirá obtener sus conocimientos previos sobre las partes de cuerpo, se les mencionará una parte del cuerpo y tendrán que tocar para identificarlo. Enseguida se les explicará sobre las partes del cuerpo inferiores como es el cerebro, pulmones, corazón, estómago y riñones, posterior se les llevará una silueta de un cuerpo, en el piso se les colocará las partes del cuerpo, las cuales tendrán que ubicarlos en el espacio que les corresponde, para lograr armar el cuerpo completo (identificando las anteriores y las extremidades como son brazos, piernas, pies, manos, etc.) Para finalizar la sesión se les pedirá a los alumnos que formen una parte del cuerpo, para ello se les entregará una tarjeta con la parte del cuerpo que realizarán con plastilina.	Silueta del cuerpo grande Partes del cuerpo grande Tarjetas de las partes del cuerpo

Anexo 17. Intervención 4. Memorama del Cuerpo-Planeación.

Se realizó la identificación de las partes del cuerpo y los órganos por medio de un cuerpo gigante en donde los alumnos colocaban el nombre en donde corresponde.



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
CAM "Manuel López Dávila"
 Lic. Inclusión Educativa



Nombre del docente: Ana Karen Espinosa Vázquez				Fase: 5		Grado y Grupo: 5° primaria.	
Nombre de la escuela: CAM "Manuel López Dávila"				N° de sesiones: 5/5			
Campo formativo: Saberes y Pensamiento Científico				Temporalidad: 1 semana.			
Ejes articuladores:	Inclusión	Pensamiento Crítico	Igualdad de Género	Vida saludable	Interculturalidad Crítica	Apropiación de la cultura a través de la lectura y la escritura	Artes y Experiencias estéticas
Contenidos:			Procesos de Desarrollo de Aprendizaje:				
Una bomba en el Cuerpo			Explica la participación del sistema inmunológico en la defensa y protección del cuerpo humano ante infecciones y enfermedades, algunas de las células y órganos que lo conforman, sin profundizar en características y funciones.				
Observaciones:			Propósito:				
			Identificar las funciones del corazón y la importancia de sus interacciones con el sistema respiratorio mediante exploración del modelo de un corazón Humano.				
FASE 2	Se realizará una pequeña introducción en donde se les preguntará sobre la clase anterior para posterior realizar un juego de repaso, se realizará el juego de memorama sobre las partes del cuerpo ya vistas (agregando partes básicas como es la boca, nariz, orejas, ojos) al finalizar el juego, se pasará a hablar sobre el sistema respiratorio, su función e importancia para nuestro cuerpo, para ello se les presentará un esquema del cuerpo humano en donde se identifique el sistema a tratar, se les explicará de ello y posterior se les entregará a los alumnos una silueta la cual tendrán que pintar, posterior se les entregará a cada alumno una botella de plástico, dos popotes, dos globos y un globo a la mitad para formar el sistema respiratorio. al final pegarán la silueta o figura del cuerpo previamente.					Memorama botella de plástico dos popotes dos globos un globo a la mitad	

Anexo 18. Intervención 4. Memorama del Cuerpo-Planeación.

Se implementó el uso de memorama por dos días, en donde se reforzaban los conocimientos.



BENEMÉRITA Y CENTENARIA ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
CAM "Manuel López Dávila"
 Lic. Inclusión Educativa



Nombre del docente: Ana Karen Espinosa Vázquez				Fase: 5		Grado y Grupo: 5° primaria.	
Nombre de la escuela: CAM “Manuel López Dávila”				N° de sesiones: 5/5			
Campo formativo: Lenguajes				Temporalidad: 1 semana.			
Ejes articuladores:	Inclusión	Pensamiento Crítico	Igualdad de Género	Vida saludable	Interculturalidad Crítica	Apropiación de la cultura a través de la lectura y la escritura	Artes y Experiencias estéticas
Contenidos:			Procesos de Desarrollo de Aprendizaje:				
La historia se mueve			Infiere la intención del autor o autora al utilizar los siguientes elementos: movimiento, gesto, forma, sonido y/o color en una manifestación cultural y artística, y compara sus ideas con las de sus pares.				
Observaciones:			Propósito:				
			Crear una galería de cuadros apreciando el movimiento, gesto, colores, sonidos y silencios como forma de manifestación cultural.				

N° Sesión	Actividades	Recursos
FASE 1	Se iniciará la sesión saludando a los alumnos y obteniendo conocimientos previos; ¿a quién le gusta el arte?, ¿conocen los tipos de artes que existen?, ¿conocen a algún artista reconocido por sus obras?, partiendo de sus respuestas se les presentarán distintos personajes y obras artísticas, para reflexionar sobre ello. Posterior se les preguntará cual pieza fue la que más les llamó la atención y el porqué, después se lanzará un dado en donde vendrá el nombre o fotografía de un pintor o personaje reconocido artísticamente (ya sea por la pintura, danza, música, etc.). El personaje que salga será el que investigan, dicha investigación será indagar sobre sus obras más destacadas y elegirán una de ellas, para llevar una imagen de la obra y del personaje. Posterior se realizará una actividad de pintura, en ella se le entregará a los alumnos una hoja opalina con un estambre ya colocado en ella, dicho estambre estará colocado de forma en que se formen distintas figuras, las cuales tendrán que pintar o colorear.	Imágenes de personajes, obras de los personajes Dado Hoja opalina con su estambre
FASE 2	Se realizará una pequeña introducción en donde se les preguntará sobre la clase anterior, después se les pedirá a los alumnos que compartan en plenaria el personaje que investigaron y la obra que les llamó la atención. Posterior se trabajará con uno de los personajes que se colocó en el dado (Frida Kahlo, Picasso, Van Gogh, Monet). En esta ocasión se trabajará con Frida Kahlo, se mostrará algunas de sus obras a los alumnos y posterior se les entregará una hoja en la que tendrán que pintar de forma creativa al personaje o bien dibujarlo y posterior pintarlo. Después se realizará una actividad distinta en donde utilizarán una técnica de soplado, para formar figuras con la boca.	Retrato de Frida Papel crepe Popotes Pintura Hoja opalina de máquina.

Anexo 19. Intervención 5. Galería de Arte-Planeación.

Algunos aspectos que se encuentran en la planeación se fueron modificando en las sesiones.

	Se iniciará saludando a los alumnos y se les preguntará sobre la clase anterior, posterior se les mencionará sobre el personaje del que hablará, la técnica que realiza para sus obras, de igual manera se les presentarán algunas obras. Después se les entregará el material para realizar la actividad, en esta sesión se trabajará con Picasso, para ello se observará la pintura similar a la que elaborarán, para que los alumnos se guíen e identifiquen formas y figuras con las que trabajaba dicho personaje. Posterior realizarán el retrato del personaje, esto se elaborará con todos los personajes vistos encada sesión.	Figuras formadas con cartón Retrato de los personajes.
FASE 3	En esta sesión se iniciará recuperando conocimientos previos, preguntando sobre los personajes vistos anteriormente en las sesiones y cual les ha gustado más. Posterior se realizará el mismo procedimiento en donde se les preguntará a los alumnos quien investigo del personaje de la sesión, el cual será Van Gogh, quien lo haya investigado mostrará la obra que más le llamo la atención y explicará el porqué. Para después hablar sobre el personaje y la técnica que realiza, enseguida se les entregará el material para realizar la obra del personaje, y posterior el retrato. Después de les entregará una hoja de maquina u opalina para realizar una actividad distinta, para ello se utilizará hojas las cuales serán utilizadas como moldes para crear pinturas.	Hojas opalina, hojas de máquina. Hojas secas. Cilindros de cartón en forma de flor, papel crepe.
FASE 4	En esta sesión se les preguntará sobre la clase anterior, posterior se les mencionará sobre el personaje del que hablará, la técnica que realiza para sus obras, de igual manera se les presentarán algunas obras. Después se les entregará el material para realizar la actividad, en esta sesión se trabajará con Monet, quien realiza una técnica distinta a los demás, utiliza la técnica de acuarela, se explicará sobre el personaje y sobre la técnica que utilizaba, para posterior crear un dibujo con dicha técnica vista. Posterior se recopilarán todas las obras elaboradas y se colocarán en un espacio visible, en donde se expondrán dichas obras, formando una galería y presentando a los personajes artísticos con los que se trabajó. (Será expuesto con los demás grupos).	Hojas opalina o cartulinas Acuarelas Estambre, hilo o listón.

Anexo 20. Intervención 5.Galería de Arte-Planeación. (Parte 2)

Algunos aspectos que se encuentran en la planeación se fueron modificando en las sesiones.

Referencias

- 2024. 2a Sesión CTE. Tema 6. El Juego como Estrategia Didáctica en la Nueva Escuela Mexicana, season Tema 6., episode 2a Sesión CTE., Docente Digital MX, 20 Octubre 2024. YouTube, https://youtu.be/QvxFSeNnOOI?si=VGcDajDaT_P6Bg_W.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION. MANUAL DE DIAGNÓSTICO Y ESTADÍSTICO DE LOS TRASTORNOS MENTALES. 5a. Edición ed., Arlington, Panamericana, 2014. [federaciocatalanadah, https://www.federaciocatalanadah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf](https://www.federaciocatalanadah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf).
- Aristizábal Z, Jorge Hernán, et al. “El juego como una estrategia didáctica para desarrollar el pensamiento numérico en las cuatro operaciones básicas.” *Sophia*, vol. 12, no. núm. 1, 2016, pp. 117-125. *redalyc*, <https://www.redalyc.org/journal/4137/413744648009/html/>.
- Bastarrachea Fajardo, Angélica Amatista, et al. Colección: Juntos trabajamos por la inclusión Tomo 6. Mérida, Yucatán, México, Programa Fortalecimiento de los Servicios de Educación Especial, 2022. *educacionespecial*, https://educacionespecial.sep.gob.mx/storage/recursos/2023/07/uOSIf43OO4-230301_Tomo6_DiscapacidadMotriz.pdf.
- Bauz Ruano, Andrea. “IMPORTANCIA DE LAS HABILIDADES EMOCIONALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN NIÑOS Y ADOLESCENTES.” *Ciencia Latina Revista Multidisciplinar*, vol. vol.8, no. No.4, 2024, p. 5. *ciencia latina*, [ttps://ciencialatina.org › article › download](https://ciencialatina.org/article/download).
- Bernal Escámez, Sara. “Investigación Acción.” *Métodos de investigación en*

Educación Especial 3a Educación Especial, 2010-2011, p. 28. cercomp, https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/IA._Madrid.pdf.

· *Candela Borja, Yesenia María, and Jeovanny Benavides Bailón. “Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior.” Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales (ReHuSo), vol. vol.5, no. no.3, 2020, página. http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2550-65872020000300090.*

· *Centro de Estudios de la Economía Cubana (CEEC), Universidad de La Habana, Cuba., and Juan Triana Cordovi. “Infraestructura en Cuba: retos para el desarrollo futuro.” Economía y Desarrollo, vol. vol. 164, no. núm. 2, 2020, p. 20. redalyc, <https://www.redalyc.org/journal/4255/425565064001/425565064001.pdf>.*

· *Deci, Edward L., and Richard M. Ryan. La Teoría de la Autodeterminación y la Facilitación de la Motivación Intrínseca, el Desarrollo Social, y el Bienest. Copyright 2000 by the American Psychological Association ed., vol. Vol. 55, Rochester, NY, Richard M. Ryan or Edward L. Deci, Department of Clinical and Social Sciences in Psychology, University of Rochester, R, 2000. No. 1, 68-78 vols. Microsoft Word - La Teoría de la Autodeterminación-Spanish Am Psych 2000.doc, https://www.selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SpanishAmPsych.pdf.*

· *División de Educación General del Ministerio de Educación de Chile (MINEDUC). Guía de Apoyo Técnico-pedagógico: Necesidade educativas especiales en el nivel de educación Parvularia. Gobierno de Chile, Ministerio de Educación. [especial.mineduc.](http://especial.mineduc.cl)*

<https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2016/08/GuiaIntelectual.pdf>.

- *“Educación Tradicional Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante.”* Cienciamatria, vol. Vol. 7, no. N°. 12, 2021, pp. 962-975. Dialnet, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7915387>. Accessed 17 05 2025.
- *FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA UNIVERSIDAD DE VALLADOLID, and Cinthya Hernández Marcos. “LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA A TRAVÉS DEL JUEGO.”* uva, 2021, p.16. Microsoft Word - TFG_HERNÁNDEZ MARCOS CINTHYA.docx, <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51355/TFG-L2990.pdf?sequence=1>.
- *Facultad de Filosofía y Ciencias de la educación. “Las primeras teorías no cognitivas: la importancia de la fisiología en el estudio de las emociones.” LA TEORÍA DE LAS EMOCIONES DE MARTHA NUSSBAUM: EL PAPEL DE LAS EMOCIONES EN LA VIDA PÚBLICA., Programa de Doctorado en Ética y Democracia, 2014, p. 469. core, <https://core.ac.uk/download/pdf/71032359.pdf>.*
- *Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. “Aportes de la teoría de las habilidades sociales a la comprensión del comportamiento violento en niños y adolescentes.” academica, 2006, p. 4. Aportes de la teora de las habilidades sociales a la compresin del comportamiento viole, <https://www.aacademica.org/000-020/753.pdf>.*
- *Maldonado Espejo, María Esperanza, and Universidad Autónoma de Fresnillo. “: Instrumentos de evaluación y medición del Orientador Educativo y Portafolio o expediente del alumno como herramienta clave para el Orientador.” EL DIAGNÓSTICO OPORTUNLA AVENTURA DEL BACHILLERATO, Memoria*

<https://revistas.uaz.edu.mx/index.php/MemUni/article/view/787/716>.

Mendoza Juárez, Yasmine Lucero, and Javier Elías Mamani Gamarra. "ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO 2012." *ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO – PUNO 2012*, vol. vol. 3, no. núm. 1, 2012, pp. 58-67. Redalyc. *ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE LA FACU*, <https://www.redalyc.org/pdf/4498/449845035006.pdf>.

Meneses Montero, Maureen, and María de los Ángeles Monge Alvarado. "EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEÓRICO." *Revista Educación*, vol. 25, no. 2, 2001, pp. 113 -124. redalyc. *El juego en los niños: enfoque teórico*, <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>.

Moya, Brenda Jazmín. "El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje." *Neuronum*, vol. vol.10, no. No. 2, 2024, pp. 275-294. *Difundiendo el conocimiento*, <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533>. Accessed 17 05 2025.

Orientaciones generales para el funcionamiento de los servicios de educación especial. Secretaría de Educación Pública ed., vol. 28, México, Cecilia Eugenia Espinosa Bonilla, 2006. 128 vols. *libromorado.pdf*, <https://subeducacionbasica.edomex.gob.mx/sites/subeducacionbasica.edomex.gob.mx/>

files/files/libromorado.pdf.

· *Palacios Pérez, Vanesa Yadira. "USANDO LOS NÚMEROS A TRÁVES DEL JUEGO." Acevo Digital Educativo, 2022, p. 21. edugem, https://ade.edugem.gob.mx/bitstream/handle/acervodigitaledu/66482/15EJN3924C%20_%20USANDO%20LOS%20N%C3%9AMEROS%20A%20TRAV%C3%89S%20DEL%20JUEGO%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y.*

· *Peña, Tania, et al. "Las Prácticas Profesionales como Potenciadoras del Perfil de Egreso. Caso: Escuela de Bibliotecología y Archivología de La Universidad del Zulia." Paradigma, vol. vol.37, no. no.1, 2016, p. 20. scielo, https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512016000100011. Accessed 17 05 2025.*

· *Ribadeneira Cuñez, Franklin Manuel. "Estrategias didácticas en el proceso educativo de la zona rural." Conrado, vol. vol.16, no. no.72, 2020. scielo, http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000100242#:~:text=Flores%2C%20Ávila%2C%20Rojas%2C%20Sáenz,de%20manera%20profunda%20y%20conscien.*

· *Sánchez Olavarría, César. "La autonomía profesional docente: una mirada desde los Consejos Técnicos Escolares en educación básica." Revista mexicana de investigación educativa, vol. vol.30, no. no.104, 2025, p. 32. scielo, https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662025000100215.*

· *Secretaría de Educación Pública. Estrategia Nacional de Educación Inclusiva. México, SEP. amazona,*

<https://cdnsntel.s3.us-west-1.amazonaws.com/wp-content/uploads/2020/04/11073434/ENEI.pdf>.

- Tomeo, Mónica. *el lugar del juego en la educación artistica. SUPLEMENTO ed., vol. N.º 4, Didáctica Primaria, 2021. didáctica, <https://didacticalibros.com/blogs/boletin-camus-libros/el-lugar-del-juego-en-la-educacion-artistica#:~:text=JUEGO%20Y%20CREATIVIDAD,ya%20conoce%2C%20en%20algo%20nuevo>*.
- Tripero, Andrés. “Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista.” *E-Innova BUCM*, 2017, p. 1. *ucm*, <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php>.
- UNIVERSIDAD DEL NORTE SANTO TOMÁS DE AQUINO - ARGENTINA. “LAS HABILIDADES COGNITIVAS EN NIÑOS PREESCOLARES. UN ESTUDIO COMPARATIVO EN UN CONTEXTO DE POBREZA.” *Acta Colombiana de Psicología*, vol. vol.13, no. vol.13, 2010. *scielo*, http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-91552010000100003.
- Universidad de los Andes Venezuela, and Beatriz Carrera. “VYGOTSKY: ENFOQUE SOCIOCULTURAL.” *educere*, vol. vol. 5, no. núm. 13, 2001, pp. 41-44. *redalyc*, <https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>.
- UNIVERSITAT ROVIRA I VIRGILI. “Capítulo 2 Enseñanza y Aprendizaje.” *LA ENSEÑANZA DE LAS MATEMÁTICAS Y LAS NTIC. UNA ESTRATEGIA DE FORMACIÓN PERMANENTE*, 2007, pp. 41-43. *tdx*, https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8927/D-TESIS_CAPITULO_2.pdf