



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

TITULO: El material lúdico-didáctico como medio para
favorecer la atención con alumnos de preescolar

AUTOR: Abril Julieta Rangel García

FECHA: 7/15/2021

PALABRAS CLAVE: Material Lúdico-Didáctico, Atención,
Favorecer, Plan de Intervención, Proceso de enseñanza-
aprendizaje

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



2017

2021

**“EL MATERIAL LÚDICO-DIDÁCTICO COMO MEDIO PARA FAVORCER LA
ATENCIÓN CON ALUMNOS DE PREESCOLAR”**

ENSAYO PEDAGÓGICO

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN EDUCACIÓN
ESPECIAL EN EL AREA AUDITIVA Y DE LENGUAJE**

PRESENTA:

C. ABRIL JULIETA RANGEL GARCÍA

ASESOR

DR. VICTOR HUGO VAZQUEZ REYNA

SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.

JULIO DEL 2021



**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 ABRIL JULIETA RANGEL GARCÍA
autorizo a la Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, (BECENE) la
utilización de la obra Titulada:

**“EL MATERIAL LÚDICO-DIDÁCTICO COMO MEDIO PARA FAVORECER
LA ATENCIÓN CON ALUMNOS DE PREESCOLAR”**

en la modalidad de: Ensayo pedagógico para obtener el

Título en Licenciatura en Educación Especial

en la generación 2017-2021 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 10 días del mes de JULIO de 2021.

ATENTAMENTE.

ABRIL JULIETA RANGEL GARCÍA

Nombre y Firma

AUTOR DUEÑO DE LOS DERECHOS PATRIMONIALES



**BENEMÉRITA Y CENTENARIA
ESCUELA NORMAL DEL ESTADO
SAN LUIS POTOSÍ, S.L.P.**

BECENE-DSA-DT-PO-01-07

OFICIO NÚM: **REVISIÓN 9**

DIRECCIÓN: Administrativa

ASUNTO: **Dictamen Aprobatorio.**

San Luis Potosí, S. L. P., 10 de Julio del 2021.

Los que suscriben tienen a bien

DICTAMINAR

que el(la) alumno(a) : **RANGEL GARCIA ABRIL JULIETA**
de la Generación: **2017-2021**

concluyó en forma satisfactoria y conforme a las indicaciones señaladas en el Documento Recepcional en la modalidad de () Ensayo Pedagógico, () Tesis de investigación, () Informe de prácticas profesionales, () Portafolio Temático, () Tesina.
Titulado:

**“EL MATERIAL LÚDICO-DIDÁCTICO COMO MEDIO PARA FAVORCER LA ATENCIÓN
CON ALUMNOS DE PREESCOLAR”**

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 Educación **ESPECIAL EN EL ÁREA AUDITIVA Y DE LENGUAJE.**

ATENTAMENTE

DIRECTORA ACADÉMICA

DIRECTOR DE SERVICIOS ADMINISTRATIVOS


MTRA. **NAYLA JIMENA TU RRUBIARTES CERINO**


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


DR. **JESÚS ALBERTO LEYVA ORTIZ**

JEFA DEL DEPARTAMENTO DE TITULACIÓN

ASESOR DEL DOCUMENTO RECEPCIONAL


MTRA. **MARTHA IBÁÑEZ CRUZ**


DR. **VÍCTOR HUGO VAZQUEZ REYNA**

DEDICATORIA

En primer lugar, quiero dedicar el presente ensayo pedagógico a Dios, y agradecer por la vida y permitirme culminar otra etapa de estudios, no ha sido sencillo el camino hasta ahora, sin embargo, ha estado lleno de esfuerzos, experiencia y aprendizaje, que me han formado como docente, pero sobre todo como persona.

Gracias a mis padres José Manuel Rangel González y María Gloria García Padilla, y hermanos Miriam Rangel y Carlos Rangel, por ser los principales motores de mis sueños y siempre desear lo mejor para mí y mi felicidad, este nuevo logro no habría sido posible sin ustedes, valoro todos los sacrificios, pero sobre todo su amor, confianza, paciencia y el inmenso apoyo. Papá, gracias por cada consejo y enseñarme a ser quien soy, Mamá, gracias por tu bendición a diario que me ha dado fortaleza para continuar, por estar presentes y nunca dejarme sola.

Gracias por creer en mí capacidad y apoyarme en cada paso que he dado, por ser guías en cada decisión tomada y no soltarme nunca, no podría sentirme más feliz y llena de satisfacción, les dedico cada palabra, cada desvelo y esfuerzo puestos estos cuatros años de licenciatura, son las personas más especiales en mi vida, los amo.

A Karla, Verónica y Valeria, por ser unas excelentes compañeras de clase y de vida, pero sobre todo amigas, que también fueron un gran pilar y apoyo en este proceso, fueron y serán siempre mi familia foránea, gracias por las aventuras, risas, lagrimas, peleas e historias.

Finalmente, a mi familia, les agradezco sus buenos deseos y oraciones, y a todos mis amigos y personas que creyeron en mí.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer principalmente a la Escuela Normal del Estado por convertirme en un ser profesional con valores, por haberme permitido formarme en sus aulas, en donde junto con mis compañeros compartimos aprendizaje, ilusiones y anhelos.

También quiero agradecer a cada uno de los maestros que fueron parte de nuestro desarrollo escolar durante los 4 años de licenciatura, gracias por su dedicación y empeño en cada una de sus clases, porque han fomentado en nosotros amor a la profesión y el deseo de superación, infinitas gracias.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

I. TEMA DE ESTUDIO	1
1.1. Línea temática.....	1
1.2. Contextualización del tema de estudio	5
1.3. Contexto externo.....	7
1.4. Contexto interno	9
1.5. Propósitos de estudio	16
1.6. Preguntas que se pretenden responder	16
II. LO QUE SE SABE DEL TEMA	17
2.1. Historia de la Educación Especial.....	17
2.2. Los Servicios de Educación Especial.....	18
2.3. El servicio de CAPEP	19
2.4. Material lúdico-didáctico	21
2.5. Atención	20
2.6. Motivación	30
2.7. Memoria	33
2.8. Habilidades cognitivas	34
III. DESARROLLO DEL TEMA.....	36
3.1. La Intervención Psicopedagógica	36
3.2. Experiencia del trabajo docente.....	39
3.2.1 Intervención con alumnos	39
3.2.1.1 Análisis de Actividad 1 Twister	39
3.2.1.2 Análisis de Actividad 2 Bebeleche.....	45
3.2.1.3 Análisis de Actividad 3 Toma Todo	51
3.2.1.4 Análisis de Actividad 4 Lotería	57
3.2.2 Intervención docente	64
3.2.3 Intervención con padres de familia.....	70
3.2.4 Análisis de Resultados.....	76

CONCLUSIONES.....	79
REFERENCIAS.....	82
ANEXOS	

INTRODUCCIÓN

Durante el periodo 2020-2021 la educación y las clases se llevaron a cabo en una modalidad virtual, y por ende las prácticas docentes, a causa de la pandemia por el virus Covid-19, se vio afectada toda la sociedad no sólo en el área educativa, sino social y económica, obligando a todos a mantener un distanciamiento social para prevenir y disminuir su propagación. Todo esto repercutiendo principalmente en la organización y manera de impartir las clases, las principales dificultades a las que se enfrentaron los docentes y los alumnos en un inicio fue establecer una herramienta o un medio por el cual permanecer en comunicación.

Fue necesario crear nuevas estrategias que atendieran a estas dificultades, y se optó por trabajar con clases virtuales a través de distintas plataformas como Google Meet, Zoom, Classroom, WhatsApp y Facebook, para continuar trabajando ya que se había establecido permanecer en cuarentena por tiempo indefinido.

A través de las primeras sesiones se observó los períodos de atención muy cortos de algunos de los alumnos canalizados al área de aprendizaje, puesto que la atención es fundamental, ya que es uno de los Dispositivos Básicos del Aprendizaje que según Azcoaga (1985) citado por Bautista () afirma:

Son el proceso por el cual se adquiere una determinada información para almacenarla y utilizarla, cuando sea necesario. Puede ser mental, cuando se trata de un recuerdo o acontecimiento, e instrumental cuando requiere de la realización manual de una tarea.” Entre los Dispositivos Básicos de Aprendizaje encontramos la Memoria es la capacidad de retener y de evocar eventos del pasado, mediante procesos neurobiológicos de almacenamiento y de recuperación de la información, básica en el aprendizaje y en el pensamiento. La Atención es el mecanismo interno mediante el cual el organismo controla la elección de estímulos que a su vez influirá en la conducta. La Sensopercepción es la función psíquica que

permite al organismo, a través de los sentidos, recibir, elaborar e interpretar la información proveniente de su entorno (p. 3).

En respuesta a estas dificultades el presente documento se basa en la aplicación de un Plan Intervención para la elaboración e implementación de material Lúdico-Didáctico, con el propósito de favorecer la atención de alumnos de 2 “c”, 3 “b” y 3 “c”, canalizados al área de aprendizaje de la Unidad Móvil #2 del Centro de Atención Psicopedagógica de Educación Preescolar (CAPEP), es de suma importancia tomar en cuenta las características de los alumnos y poner en práctica la formación docente para diseñar actividades según el estilo y ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

Para su análisis se desarrolló en base a la línea temática 1 que lleva por nombre *Procesos de Enseñanza y de Aprendizaje en los Servicios de Educación Especial (SEP, 2004)*, buscando favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos y disminuir las barreras que impiden el aprendizaje y la participación, a través del diseño y planificación de diversas actividades para alumnos pertenecientes a un servicio de Educación Especial (CAPEP), y haciendo una evaluación de las mismas, éstas asociadas a los Aprendizajes Esperados de Plan y Programas de Estudio SEP (2017), realizando ajustes razonables a los materiales didácticos para que todos los alumnos logren acceder al currículo, trabajando como maestra de apoyo en el Área de Aprendizaje donde su objetivo es principalmente favorecer las habilidades cognitivas poniendo énfasis en la “atención”.

Se considera que el trabajo realizado, el diseño y aplicación de material Lúdico-Didáctico fue relevante y útil, ya que se logró el propósito que se pretendía alcanzar, favoreciendo la atención y además los otros dispositivos para el aprendizaje como lo fueron la motivación y memoria, el documento ofrece información sobre estrategias y actividades que focalizan la atención de los estudiantes a través del juego y uso de material concreto, que pueden implementar no sólo el maestro de educación especial, sino también, todos

docentes con los grupos, tanto de manera virtual como presencial, así como los padres de familia en su hogar.

El documento se conforma por distintos apartados, en el primer apartado se muestra la Línea Temática en la cual se explica las principales Barreras para el Aprendizaje y la Participación (BAP) a las que se enfrentan los alumnos del área de aprendizaje de la Unidad Móvil #2 de CAPEP de los grados 2 “c”, 3 “b” y 3 “c”, y se describe como se seleccionó el Tema de Estudio y por qué, además se da a conocer las características contextuales, así como también el contexto externo e interno de la institución, los propósitos de estudio y las preguntas respecto al tema seleccionado que se pretenden responder.

En el segundo apartado del documento se describe lo que se sabe del tema, dentro de este se muestra toda la información y sustento teórico recuperado de la investigación sobre la Historia y Servicios de la Educación Especial, se hace una descripción sobre lo que es el Servicio de CAPEP, se explica que es el Material Lúdico-Didáctico y qué es la Atención, toda esta indagación permitió la elaboración del Plan de Intervención.

El tercer apartado se denomina Desarrollo del Tema, aquí se muestra el desarrollo del Plan de Intervención, se realiza una descripción de cada una de las cuatro actividades aplicadas con los alumnos, se hace una reflexión de la práctica, destacando los logros obtenidos, detectando las áreas de oportunidad para una mejora de cada una de ellas, para el logro del propósito principal, utilizando el ciclo Reflexivo de Smith (1991). De igual manera se narra la experiencia obtenida de la intervención con docentes y padres de familia.

Finalmente se muestran las conclusiones obtenidas de la elaboración y aplicación del Plan de Intervención, posteriormente la bibliografía utilizada para sustentar teóricamente el documento y los anexos como evidencia del trabajo realizado.

I. TEMA DE ESTUDIO

1.1. Línea temática

Durante el ciclo 2020-2021 de la Licenciatura Educación Especial en el Área Auditiva y de Lenguaje, se llevó a cabo las jornadas de Práctica Docente de los semestre séptimo y octavo en el Jardín de Niños “Librado Rivera”, como maestra de apoyo en la Unidad Móvil #02 del Centro de Atención Psicopedagógica de Educación Preescolar (CAPEP), en el área de Aprendizaje en donde el principal objetivo es favorecer las habilidades cognitivas.

Las habilidades cognitivas son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga. En general, son las siguientes: Atención, Comprensión, Elaboración y Memorización/Recuperación (Clavero, 2001, p. 3).

Es por ello que para el logro de los aprendizajes que se deben adquirir en la etapa de preescolar es esencial favorecer estas habilidades cognitivas en todos los alumnos, en especial en aquellos que se enfrentan a barreras para el aprendizaje y la participación (BAP) con o sin discapacidad, para así lograr su acceso a los contenidos tal como lo marca el artículo 3 de la Constitución, la educación además de ser un derecho de todas las personas:

f) Será inclusivo, al tomar en cuenta las diversas capacidades, circunstancias y necesidades de los educandos. Con base en el principio de accesibilidad se realizarán ajustes razonables y se implementarán medidas específicas con el objetivo de eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación. (Federación, 2020, p. 7)

Por otro lado, la Ley General de Educación en su artículo 2 y 3, al igual que el artículo 3 Constitucional, establece a la educación como un derecho de todos los habitantes y recibir igualdad de oportunidades de acceder al sistema educativo:

Artículo 2.- Todo individuo tiene derecho a recibir educación de calidad en condiciones de equidad, por lo tanto, todos los habitantes del país tienen las mismas oportunidades de acceso, tránsito y permanencia en el sistema educativo nacional, con sólo satisfacer los requisitos que establezcan las disposiciones generales aplicables. (Federación, 2018, p. 1)

Artículo 3.- El Estado está obligado a prestar servicios educativos de calidad que garanticen el máximo logro de aprendizaje de los educandos, para que toda la población pueda cursar la educación preescolar, la primaria, la secundaria y la media superior. Estos servicios se prestarán en el marco del 2 de 74 federalismo y la concurrencia previstos en la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y conforme a la distribución de la función social educativa establecida en la presente Ley. (Federación, 2020, p. 5)

Es aquí en donde entra el papel del maestro de apoyo, el cual tiene como propósito y obligación atender a la diversidad, detectando estas BAP, buscar estrategias, realizar adecuaciones al currículum y de acceso que eliminen o disminuyan las barreras a las que se enfrentan los alumnos con o sin discapacidad promoviendo la inclusión.

La situación a la que se enfrentó la educación en México durante el curso del ciclo escolar 2020-2021 se caracterizó por varias dificultades que a su vez se convirtieron en BAP, y nos referimos a la Pandemia causada por el virus Covid- 19 que tuvo su inicio en diciembre del 2019 en Wuhan, China, a inicios del 2020 que afectaron no solo el ámbito educativo, sino también el social y económico, paralizando a todo el mundo, obligando a tomar medidas de seguridad sanitarias.

El 12 de diciembre de 2019, la Comisión Municipal de Salud de Wuhan (Provincia de Hubei, República Popular de China), publicó un reporte de 27 pacientes, 7 en condiciones críticas, quienes cursaron con una neumonía viral y compartían una noción de contacto, un mercado mayorista. En respuesta, este foco fue clausurado, se realizaron evaluaciones

epidemiológicas y se notificó a la Organización Mundial de la Salud (OMS) solicitando asesoramiento por parte de su centro de operaciones estratégicas en salud.

Infortunadamente, debido a la alta infectividad y al flujo de viajes desde Wuhan a otras ciudades de China, Asia y el mundo, fue imposible contener el virus, de modo que, muchos casos aún asintomáticos comenzaron a propagarse. Por esta razón, la enfermedad por coronavirus 2019 (COVID-19), causada por el virus SARS-CoV-2, fue declarada por la OMS como una urgencia de salud pública de importancia global y catalogada como pandemia, el 30 de enero y 11 de marzo de 2020, respectivamente. (Sanchez, 2020)

Se comenzó a propagar por distintos países del mundo, registrando el primer caso en México el 27 de febrero del 2020, casi un mes después, el 16 de marzo la Secretaría de Salud anunció que sería necesario implementar las medidas de Sana Distancia y suspensión de las actividades no necesarias, otra de las medidas que se tomaron fue adelantar el periodo vacacional de Semana Santa para evitar las aglomeraciones en escuelas y así evitar contagios.

El ámbito educativo se vio afectado al ser obligado a cerrar todas las instituciones desde educación básica, media-superior y superior, por tiempo indefinido, haciendo que su población continúe las clases no de una manera presencial sino de manera virtual, en caso de inicial, preescolar, primaria y secundaria implementarían el programa Aprende en casa, así mismo utilizando distintas plataformas como WhatsApp, Facebook, YouTube, Zoom, Google Meet, etc. Como medio de comunicación entre alumnos, maestros y padres de familia.

Al principio se estableció que la jornada de Sana Distancia terminaría el 19 de abril del 2020, pero se fue postergando indefinidamente, por lo que se optó por terminar el ciclo escolar 2019-2020 con clases en línea y utilizar el Programa de Aprender en Casa.

El 20 de abril la SEP desplegó el programa “Aprende en casa” para educación básica, el cual integra una serie de recursos y materiales transmitidos por televisión y en línea. La posible eficacia del programa se ancla en el acceso y uso de tecnologías de la información. (De la Cruz, 2020, p. 41)

Por lo anterior, el ciclo escolar 2020-2021 de la misma manera que el ciclo previo, se inició y dio continuidad con el Programa Aprende en Casa II, utilizado por las maestras titulares de cada grupo, y las prácticas profesionales se comenzaron de manera virtual utilizando el Aprende en Casa solo como guía para trabajar algunos de los temas vistos en el programa, y realizando actividades para favorecer las habilidades cognitivas, el trabajo se realizó brindando apoyo a los 13 alumnos que se asignaron, de los cuales 7 pertenecen al grupo de 2 “c”, 4 alumnos al grupo de 3 “b” y 2 alumnos al grupo de 3 “c” de nivel preescolar canalizados al área de aprendizaje en CAPEP.

Se inició la labor estableciendo comunicación vía WhatsApp con la maestra encargada del área de Aprendizaje Daniela Silos Medellín, con quien en conjunto se realizaron entrevistas por videollamada a los padres y alumnos por medio de la misma aplicación y posteriormente sesiones individuales para realizar actividades, para la observación y detección de las barreras a las que se enfrentan los estudiantes.

Durante estas entrevistas, sesiones y gracias a los expedientes obtenidos de las canalizaciones realizadas por las psicólogas del Jardín se detectaron las principales necesidades de los alumnos, entre ellas los periodos cortos de atención para mantenerse realizando la actividad frente a la pantalla, siendo la atención uno de los dispositivos básicos del aprendizaje, según Azcoaga “Los dispositivos básicos del aprendizaje son aquellas condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo un aprendizaje cualquiera, incluido el aprendizaje escolar” así que se optó por buscar otras estrategias que resultaran exitosas para

trabajar y lograr el objetivo del área de Aprendizaje y favorecer la atención de cada uno de los alumnos.

A partir de eso es que el presente trabajo se basó en la Línea Temática 1 que lleva por nombre *Procesos de Enseñanza y de Aprendizaje en los Servicios de Educación Especial*. En esta línea temática se busca favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de preescolar que se enfrentan a BAP con o sin discapacidad.

El documento recepcional que desarrolle esta línea demanda que el estudiante ponga en juego sus habilidades para la observación; para relacionarse de manera directa en el diseño, desarrollo y evaluación, así como el uso de medios y materiales didácticos para las adecuaciones curriculares a que haya lugar para acceder al currículo de educación básica por parte de los niños y los adolescentes que asisten a los servicios de educación especial: el Centro de Atención Múltiple (CAM), la Unidad de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER) y el *Centro de Apoyo Psicopedagógico de Educación Preescolar (CAPEP)*. (SEP, 2004, p. 15)

Se llevó a cabo un análisis de las estrategias y evaluación que se han utilizado, así mismo de las propuestas didácticas, el trabajo se basó principalmente en la observación del trabajo docente para tener una reflexión sobre el proceso de aprendizaje de los alumnos, se analizó cuáles son las barreras a las que se enfrentan y lo más importante que estrategias se proponen para eliminarlas o disminuirlas.

1.2. Contextualización del tema de estudio

- Escuela y Ubicación geográfica

El jardín de Niños “Librado Rivera” es la institución en la cual se llevó a cabo las prácticas profesionales docentes correspondientes al séptimo y octavo semestre de la Licenciatura Educación Especial Área Auditiva y de Lenguaje, el jardín se encuentra situado en la localidad Fracción Tercera Grande, al norte de la ciudad de San Luis potosí, entre calles 2da. Priv. De Prol. Moctezuma y calle

Campo Santo, pertenece al sector 17, zona 113, la clave del centro de trabajo es 24DJN0951O.

- Fundación del Jardín de Niños

El Jardín de Niños “Librado Rivera” se inició en septiembre de 1984 por la C. Profa. Virginia González Florenzano, perteneciente a la I zona de la C. Inspectora, Profa. Ma. Del Socorro Castillo Huerta.

Se empezó a trabajar en un aula de Escuela Primaria “16 de Septiembre” con 65 alumnos aproximadamente, dos meses más tarde aumentó a dos grupos, llegando como educadora la C. Profa. Ma. Carolina Catillo Zavala, quien se hizo cargo del 1ro y 2do grado. En este periodo se empezaron los trámites para la construcción del Jardín con la ayuda del C. Lic. Jorge Mascareñas Ostos, jefe del departamento de Servicios Jurídicos.

Para entonces la zona a donde pertenece el Jardín sufre un cambio en donde vino a formar parte como inspectora la C. Profa. Ma. Del Carmen Lima Hernández para finalizar el año Escolar 1984-1985. Empezándose la construcción del Jardín el 10 de agosto de 1985 por la constructora la Nueva Villa a cargo de los Arq. Reynaldo Padilla Flores y el Ing. José María Salas.

Para iniciar el año escolar 1985-1986, el Jardín necesitaba una educadora más, debido a que la población escolar está en constante aumento; quien vino a formar parte del personal y haciéndose cargo del 2do grado fue la C. Profa. Ma. Del Socorro Gallegos Medina; para este entonces la zona vuelve a sufrir otro cambio quedando como como inspectora la C. Profa. Fidela Azua López.

La construcción del Jardín de Niños. Fue terminada en diciembre de 1985, y entregado el 29 de enero de 1986, por el supervisor de CAPFCE el C. Ing. José Torres y por la constructora la Nueva Villa, el Ing. José María Juárez Salas.

1.3 Contexto externo

El jardín de Niños “Librado Rivera” se encuentra situado en la calle Ingeniero Jaime Sordo, localidad Fracción Tercera Grande, al norte de la ciudad de San Luis Potosí, entre calles 2da. Priv. De Prol. Moctezuma y calle Campo Santo (anexo 1: Contexto Externo), pertenece al sector 17, zona 113, la clave del centro de trabajo es 24DJN0951O.

Por causa de la pandemia las prácticas profesionales del séptimo y octavo semestre de la Licenciatura de Educación Espacial en el Área Auditiva y de Lenguaje no fue posible realizarlas de manera presencial en la institución, es por ello que las instalaciones, así como el contexto no se conoce a profundidad, y lo que se conoce fue aporte de características mencionadas por las maestras del Jardín de Niños.

La comunidad en donde se ubica cuenta con los servicios de agua, luz eléctrica, internet en la mayoría de los hogares y drenaje, cerca de la institución hay áreas comerciales como papelería, tiendas de abarrotes, carnicería, las cuales son muy utilizadas por la población que asiste al jardín de niños, principalmente la papelería que se encuentra a un costado, ya que ahí es el punto donde las maestras han considerado más factible dejar material para los alumnos que les ha sido imposible tener las clases en línea y las madres de familia asistir a recogerlo ahí.

En cuanto a áreas culturales y recreativas de la comunidad la zona está muy limitada de estos servicios, lo más cercano y que es utilizado en muy pocas ocasiones son las canchas del Saucito, el parque Tangamanga y un deportivo que hace dos años se construyó en la colonia el Terremoto. Dentro de la localidad también cuentan con el servicio de primaria y secundaria en donde la mayoría de los alumnos continúan con sus estudios.

El contexto escolar es urbano, y los habitantes de la colonia son niños y adultos de todas las edades, la actividad económica que predomina en esta zona, es el comercio y la recolección de basura, prevalece un nivel socioeconómico medio-bajo.

Un 40% de los educandos tiene familias tradicionales, en otro 30% son familias compuestas, y el otro 30% son madres y padres solteros. El nivel de estudios que predomina de los padres de familia, es secundaria, y en pocos casos, existen padres con carreras técnicas y profesionales; pero cabe mencionar que los padres de familia que trabajan (que son mayoría) dejan a sus hijos bajo el cuidado de los abuelos, tíos, hijos menores o vecinos, lo que en conjunto con el hecho de que la mayoría de los padres de familia, presenten un nivel académico básico, es un factor de riesgo y determinante en el acompañamiento de tareas, y proceso de aprendizaje de los niños.

Dentro de las características familiares de los alumnos, existen diversas problemáticas como de alcoholismo, drogadicción, pandillerismo, y violencia intrafamiliar. Existe una situación que se ha observado y que ha causado problemática en el contexto escolar, que son los conflictos entre familias, derivadas de que un hombre es padre en dos familias, causando que los conflictos que tienen en el interior de las mismas, los trasladen a la escuela, haciendo una convivencia poco favorable para los alumnos y el resto de la comunidad escolar.

Se ha observado que hay ciertas acciones que han propiciado barreras de aprendizaje en algunos alumnos, referido al entorno sociocultural, ya que una de las casas que están ubicadas a un costado del plantel, continuamente tiene música en un muy alto volumen, que se escucha en la planta alta de la institución y en el salón de música, lo que causa ruido, y por ende distracción a los alumnos, así como molestia hacia los maestros. Esta inconformidad se ha hecho llegar a los dueños del domicilio, de manera personal y también mediante el apoyo de la policía, sin embargo, no se atienden a las peticiones.

Otra de estas barreras que también están dentro del entorno sociocultural, es con otro vecino que padece de sus facultades mentales, que diariamente quema basura dentro de su domicilio, llegando de manera directa al patio de la institución, pero sin tener respuesta por parte de él o de las autoridades de ecología, pues

comentan que se encuentra en un domicilio particular y no hay nada que hacer al respecto.

La cultura de la comunidad escolar, es tradicionalista y las familias de los alrededores, siguen las creencias típicas de la cultura católica mexicana, pero también se encuentran dentro del plantel algunas familias que profesan otras religiones. A la escuela han emigrado niños de diversos estados (Zacatecas, Colima y Guerrero), lo que enriquece la diversidad cultural del contexto escolar.

1.4 Contexto interno

El jardín de niños se encuentra en condiciones de uso adecuados, la planta alta de la institución, esta recientemente remodelada, ya que el plantel se encuentra dentro del programa de escuelas al CIEN, y las acciones que se han realizado (cambio de cancelería, colocación de vitropiso, cambio de pizarrones y pintura de las instalaciones), hace un ambiente más agradable y apto para el trabajo de los alumnos.

El edificio escolar cuenta con 7 aulas donde se imparten clases, una de ellas, anteriormente era cocina, y a causa de esto, el espacio destinado para la organización de materiales de los alumnos, se ve reducido, en otra aula se encuentra una pequeña bodega en donde se guardan materiales didácticos, de oficina y de educación física, lo que provoca que exista un constante movimiento y entrada de personal a esta aula (anexo 2: Contexto Interno).

Hay un salón de usos múltiples, en el cual se imparten las clases de educación musical, y está también instalada la biblioteca, teniendo de manera adjunta, un pequeño salón en el que se encuentra la unidad móvil de CAPEP. También hay una oficina en donde se ubica la dirección, la cual se encuentra equipada con una mesa para reuniones, lo que permite que ahí se reúna el personal de la escuela. Los baños de los alumnos, se encuentran en anexos independientes a los baños de los maestros, brindando al alumnado y al personal, mayor seguridad.

Además, se cuenta, con dos patios techados, que se dividen al estar uno de ellos en alto y otro a nivel regular del piso, permitiendo que en ambos se realicen diversas actividades durante la jornada como clase de educación física y actividades pedagógicas, y que los niños se encuentren en un ambiente apto en donde el clima (sol y lluvias) no impidan que se permee la organización existente.

Dentro de la institución existe un factor, que se ha detectado dentro de la infraestructura, como un riesgo para la comunidad escolar, y es que la entrada a la institución, presenta un riesgo inminente, al estar muy estrecha (es solo un pasillo) y la entrada y salida de padres y alumnos, se congestiona consideradamente.

Cada una las aulas están acondicionadas con percheros, estéreos muebles, escritorios, mesas y sillas para los alumnos (todo en buen estado), y se ha incrementado considerablemente de material didáctico, con el objetivo de las docentes tengan más herramientas de trabajo y puedan diversificar sus estrategias para el aprendizaje de sus alumnos. Entre los recursos didácticos con lo que cuenta se encuentran disponibles 2 computadoras (lap top), dos cañones, bocinas para cañón y dos pantallas para cañón.

- Características organizativas

La institución es de organización completa y presta sus servicios en un horario de 8:30 am a 12:30 pm, en donde se atiende a 163 niños, los cuales se integran, en 3 grupos de tercero, 3 de segundo y 1 de primer grado.

Dentro del plantel laboran 7 maestros de grupo, 2 maestros de inglés, un maestro de educación física, un maestro de educación musical y la unidad móvil de CAPEP que es el Servicio de apoyo que se encuentra en la institución.

Estos servicios promueven, en vinculación con la escuela que apoyan, la eliminación de las barreras que obstaculizan la participación y el aprendizaje de los alumnos, a partir de un trabajo de gestión y de organización flexible, de un trabajo conjunto y de orientación a los

maestros, la familia y la comunidad educativa en general. (SEP, 2006, p. 37)

En la Unidad Móvil CAPEP del Jardín “Librado Rivera” la Dr. Débora Castañeda Aguilar es la encargada y se trabaja de manera colaborativa con una maestra encargada del área de comunicación y lenguaje, maestra del área de aprendizaje, encargada de servicio social y dos psicólogas en donde se atiende a una población de 37 alumnos.

Dentro de la zona escolar, el plantel se ha distinguido por tener el apoyo de la Unidad Móvil de CAPEP, y ha permanecido durante 6 años, debido a los índices que se tienen de alumnos con discapacidad o problemas de aprendizaje, entre los que destacan alumnos con autismo severo y con limitantes motoras y cognitivas. La presencia de la unidad móvil, ha permitido que se brinde a las docentes diversas herramientas y estrategias para la integración adecuada de los alumnos con o sin discapacidad.

El tipo de asesoramiento que el personal de la institución proporciona es a padres de familia, docentes encargados de grupo y a alumnos, brindando estrategias de trabajo en el aula y en casa, el trabajo con los alumnos es en grupo, pequeños grupos e individual.

El personal de este servicio colabora y apoya en los diferentes ámbitos de la vida escolar: organización, funcionamiento, trabajo en el aula, formas de enseñanza y relación entre la escuela y las familias de los alumnos que presentan necesidades educativas especiales. (SEP, 2006, p. 38)

De la plantilla docente que labora en el jardín el 70% presentan estudios de licenciatura (una de ellas tiene una licenciatura ajena a la docencia) y el otro porcentaje, la Normal Básica; las edades oscilan entre los 22 y los 55 años de edad, y la antigüedad desde el primer año de servicio hasta los 33 años de

servicio; siendo un factor que determina el desempeño de algunos docentes, que sus prácticas se observan más tradicionalistas.

La mayoría de los docentes tienen su lugar real en zona y lugar, solo existen 3 lugares que se cubren de manera provisional, y en los cuales durante los últimos ciclos escolares, se están estado moviendo a las educadoras, estos lugares están provisionales que por jubilación, por un ascenso y el último por un permiso artículo 43, lo que ha causado gran problemática dentro de la institución, ya que este permiso se ha extendido por seis años y se renueva cada 6 meses, mismo periodo en el que cambian a las maestras que cubren el grupo , aunque este cambio puede variar en el ciclo escolar, de acuerdo a el tiempo por contrato de cada docente que cubre, lo que ha causado que los alumnos que han pasado por este grupo, sufran constantemente de cambio que no les permiten su adaptación total, así como el descontento de los padres de familia.

En la institución también llevan a cabo reuniones de Consejo Técnico Escolar (CTE) las cuales son realizadas el último viernes o primer lunes de cada mes, en donde se discute las dificultades a las que se han enfrentado como tener que incorporar herramientas digitales para continuar con las clases, la falta de recursos de los alumnos como: celular, computadora, acceso a internet, etc. y sobre estrategias que han implementado en las “clases en línea” para favorecer el aprendizaje y buscar la manera de trabajo que más le favorezca según las posibilidades de cada alumno, el clima de trabajo del CTE ha sido de respeto a la opinión y turno de cada maestra y apoyo en las situaciones complicadas.

- Características del contexto áulico

Todas las aulas están acondicionadas con percheros, estéreos muebles, escritorios, mesas y sillas para los alumnos (todo en buen estado), y se ha incrementado considerablemente de material didáctico, con el objetivo de las docentes tengan más herramientas de trabajo y puedan diversificar sus estrategias para el aprendizaje de sus alumnos. Para todo el colectivo docente y

directivo, se encuentran disponibles 2 computadoras (lap top), dos cañones, bocinas para cañón y dos pantallas para cañón.

- Perfil del grupo

Los grupos con los que se trabajó durante las jornadas de práctica del séptimo y octavo semestre son los grupos de 2 “c”, 3 “b” y 3 “c”, canalizados al área de aprendizaje de la Unidad Móvil #2 de CAPEP, el promedio de edad de los alumnos es de 4 a 6 años.

Se llevaron a cabo las prácticas como maestra de apoyo en dicha área, del total de alumnos referidos, solo se pudo tener contacto con 6 de los alumnos, ya que muchas de las madres de familia mencionaron tener dificultad para acceder a internet o algún dispositivo por el cual seguir en comunicación.

De los 6 estudiantes con los que sí se pudo tener seguimiento por línea, se realizaron entrevistas con madre de familia y alumno, a través de la aplicación de WhatsApp, en donde se tuvo un primer acercamiento con cada uno de ellos, y posteriormente se llevó a cabo una actividad de Rapport, misma que sirvió como actividad para realizar una evaluación inicial.

La actividad consistía en mostrarle a los alumnos distintas tarjetas con objetos, se solicitaba al alumno hacer una descripción de las imágenes, posteriormente se preguntaba al alumno que mencionara la mayor cantidad de imágenes que recordara haber visto, finalmente se le mostraron otras tarjetas con distintas cantidades de objetos para que el alumno pudiera hacer el conteo uno a uno, para terminar, mencionado el número y observar hasta cual identificaba escrito.

Para la actividad de evaluación inicial y la entrevista se procuró principalmente evaluar las habilidades cognitivas de los alumnos, ya que en el área de aprendizaje como ya se ha mencionado su objetivo principal es favorecerlas, y al mismo tiempo asociar las actividades con los aprendizajes esperados del programa de preescolar 2017, los indicadores a evaluar y resultados de los alumnos con los que se llevó a cabo el Plan de Intervención fueron los siguientes.

INSUFICIENTE	SUFICIENTE	DESTACADO
---------------------	-------------------	------------------

CRITERIOS	Alumnos		
	OL	AA	MA
Su periodo de atención en la actividad duró de 10 a 15 minutos			
El alumno logra recordar al menos 5 de las imágenes			
La actividad fue motivante para el alumno			
Los colores de los objetos de las imágenes son mencionados de manera correcta			
Mostró interés en la actividad			
Comprende instrucciones			
Atiende a las indicaciones			
Respetar turnos			
Identifica derecha e izquierda (lateralidad)			
Identifica las partes del cuerpo (esquema corporal)			
Realiza la actividad sin pedir ayuda			
La correspondencia 1 a 1 es correcta			
El conteo uno a uno hasta 10 fue correcto (orden estable)			

Tabla 1. Criterios de evaluación inicial (Rangel, 2021)

A continuación, se presenta una tabla en la cual se muestran los alumnos canalizados al área de aprendizaje, los estudiantes resaltados en amarillo son aquellos con quien se llevó a cabo las 4 actividades del plan de intervención, son los niños a los que se detectó se enfrentan más a BAP, como la falta de atención, además son estudiantes quienes pudieron acceder a las clases en línea.

Nivel	Grado y grupo		Sexo	Barreras para el Aprendizaje y la Participación y/o Discapacidad
Preescolar	2 "c"	Alumna 1	M	Desfase en el desarrollo (todas las áreas)
		Alumno 2	H	Posible autismo
		Alumno 3	H	Problema de lenguaje y aprendizaje
		Alumno 4	H	Problema de lenguaje y aprendizaje
		Alumno 5	H	Problema de aprendizaje y de lenguaje, periodos de atención muy cortos
		Alumno 6	H	Problema de aprendizaje
		Alumna 7	M	Problemas de lenguaje, periodos de atención muy cortos
	3 "b"	Alumno 8	H	Problemas de lenguaje y aprendizaje
		Alumno 9	H	Posible Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)
		Alumno 10	H	Problemas de lenguaje y aprendizaje, periodos de atención muy cortos
		Alumna 11	M	Problemas de lenguaje y periodos de atención muy cortos
	3 "c"	Alumno 12	H	Posible autismo
		Alumno 13	H	Problemas de lenguaje y aprendizaje

Tabla 2. Alumnos que se atienden en la Unidad Móvil # 2 de CAPEP

(Rangel, 2021)

1.5 Propósitos de estudio

Propósito general

- Favorecer la atención de los alumnos de preescolar a través de la implementación y diseño de material Lúdico-Didáctico.

Propósitos específicos

- Identificar referentes teóricos que permitan conocer las características y funcionamiento del material lúdico-didáctico y cómo influye en el aprendizaje.
- Diseñar material lúdico-didáctico que ayuden a favorecer la atención y aprendizaje de los alumnos.
- Analizar y reflexionar sobre el impacto de la aplicación de material lúdico-didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.6 Preguntas que se pretenden responder

1. ¿Qué importancia tiene el material lúdico-didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje?
2. ¿Cómo utilizar el material lúdico-didáctico adecuadamente para favorecer la atención y el aprendizaje de los alumnos?
3. ¿Cómo diseñar, aplicar y evaluar el material lúdico-didáctico para el aprendizaje de los alumnos?

II. LO QUE SE SABE DEL TEMA

2.1. Historia de la educación Especial

A nivel constitucional la educación especial no aparece como tal, pero sí se transforma el primer párrafo del artículo tercero (Reforma de 1993) para asentar que “todo individuo tiene derecho a recibir educación”, lo que refuerza esa cultura a favor de los derechos humanos que estaba surgiendo en la década de 1990.

La nueva ley estableció la obligación del Estado de prestar servicios de educación especial y de formar maestros con el grado de licenciatura que se dedicaran a la prestación del servicio en dicho nivel, pero el cambio más significativo radicó en una nueva terminología y la adopción de la cultura de la integración. Se dejó de hacer referencia a los alumnos con calificativos como “anormales” o “atípicos” y apareció la referencia genérica hacia la discapacidad y las necesidades educativas especiales. En el artículo 41 de la Ley General de 1993 se establecía que “la educación especial está destinada a individuos con discapacidades transitorias o definitivas, así como a aquellos con aptitudes sobresalientes”.

Los cambios originados a partir de las reformas de la década de 1990, entre los cuales figura la puesta en marcha del Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica (ANMEB) de 1992, fueron el parteaguas para que las escuelas regulares del país comenzaran a abrir sus espacios a una población que había permanecido desplazada de las escuelas de educación especial.

La Ley General de Educación de 1993 tuvo implicaciones importantes para establecer como concepto general el de “necesidades educativas especiales”, las cuales debían ser atendidas principalmente en el aula regular. Entre estos acontecimientos tenemos la Conferencia Mundial de Educación para Todos: Satisfacción de las Necesidades Básicas de Aprendizaje o Declaración de Jomtien de 1990; la Conferencia Mundial Sobre Necesidades Educativas Especiales: Acceso y Calidad o Declaración de Salamanca de 1994; la Convención Sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad de 2006, entre otras, que más tarde

dieron origen a otras normas a nivel nacional como la Ley General para la Inclusión de las Personas con Discapacidad o la Ley Federal para Prevenir y Eliminar la Discriminación.

El Programa de Integración Educativa del 2002 estableció como objetivos fortalecer los servicios de educación especial y el proceso de integración educativa para que los niños con necesidades educativas especiales, con y sin discapacidad, recibieran una atención educativa adecuada.

En lo que compete al recorrido normativo, la reforma del 15 de mayo de 2019 es la que finalmente plasmó la educación especial de manera explícita en el texto del artículo 3°. En el párrafo principal señala que “corresponde al Estado la rectoría de la educación, la impartida por éste, además de obligatoria, será universal, inclusiva, pública, gratuita y laica” (Presidencia de la República, 2019, p. 2). Es de resaltar que el término de “necesidades educativas especiales” se diluye con el enfoque de la educación inclusiva.

El término “inclusivo” lo define en la fracción II, donde establece un inciso especial en el que se asienta que: f) Será inclusivo, al tomar en cuenta las diversas capacidades, circunstancias y necesidades de los educandos. Con base en el principio de accesibilidad se realizarán ajustes razonables y se implementarán medidas específicas con el objetivo de eliminar las barreras para el aprendizaje y la participación (Presidencia de la República, 2019, p. 4)

2.2. Los servicios de Educación Especial

Los servicios de educación son los servicios de apoyo que brindan atención en el proceso de enseñanza-aprendizaje, SEP (2006) menciona: “son encargados de apoyar el proceso de integración educativa de alumnas y alumnos que presentan necesidades educativas especiales, prioritariamente aquellas asociadas con discapacidad y/o aptitudes sobresalientes, en las escuelas de educación regular de los diferentes niveles y modalidades educativas” (p.37).

Los servicios se encuentran vinculados a las escuelas, llevando un trabajo en conjunto, con el objetivo de eliminar o disminuir las barreras que impiden el aprendizaje y la participación de los estudiantes, a través del trabajo en conjunto de padres de familia, maestros y alumnos, en donde el maestro de apoyo brinda asesoría y orientación a la comunidad educativa.

Los principales servicios de apoyo son las Unidades de Servicio de Apoyo a la Educación Regular (USAER) 18 y los Centros de Atención Psicopedagógica de Educación Preescolar (CAPEP) 19; sin embargo, también los Centros de Atención Múltiple (CAM), ofrecen apoyos específicos a alumnos que presentan necesidades educativas especiales asociadas con alguna discapacidad en su proceso de integración educativa. (SEP, 2006, p. 37)

También existen servicios de apoyo que ofrecen ayuda a escuelas públicas y privadas, todas con el fin de ser un apoyo temporal que aumente la autonomía del alumno y brindar herramientas pedagógicas para alcanzar este objetivo.

2.3. El servicio de CAPEP

Como se ha observado en lo ya descrito, el presente Plan de Intervención se llevó a cabo con alumnos de Preescolar, como maestra de apoyo en un servicio de Educación Especial en este caso en CAPEP para brindar apoyo que se enfrentan a BAPS, y a continuación se presenta información sobre este.

En México, en el año de 1964, durante el sexenio de Adolfo López Mateos, con Jaime Torres Bodet como secretario de Educación Pública y la profesora Beatriz Ordóñez Acuña como directora general de Educación Preescolar a nivel nacional, se funda en la ciudad de México el laboratorio de Psicotecnia de Preescolar para proporcionar atención a los preescolares de los jardines de niños oficiales que presentaban alteraciones en su desarrollo. (Bolea, 2009, p. 256)

Debido a la situación presente en ese entonces, un grupo de especialistas a cargo de Laura Rotter, con la idea de ofrecer atención y que entre más temprana se realizara sería mejor para los niños y así permitirles y darles la oportunidad de tener una estimulación que eliminara o disminuyeran estas barreras a las que se enfrentaban. Se inicio brindando atención en un edificio de la Secretaría de Educación Pública (SEP) a grupos de niños de los Jardines, también se brindó capacitación a los maestros de preescolar.

En 1971 se integraron al Laboratorio de Psicología doce educadoras que terminaron el curso teórico-práctico en el Hospital Psiquiátrico Infantil del Distrito Federal y se fundó el primer Núcleo Foráneo en la Ciudad de Mérida, Yucatán. En 1972, se crearon los grupos de maduración y se integraron al servicio las áreas de trabajo social, psicología y educadoras con especialización, por lo que se cambió el nombre a Laboratorio de Psicología y Psicopedagogía. (Bolea, 2009, p. 256)

Después de esto, se crearon cinco nuevos centros foráneos, todos ofreciendo atención de Educación Especial a niños con deficiencias mentales que cursaban preescolar y para 1978 se integraron al equipo de Psicología nuevos integrantes que aportarían como especialistas, en el organigrama serían incluidos neurólogos, odontólogos, y maestras con formación Montessori.

Durante la gestión de Ernesto Zedillo Ponce de León como secretario de Educación (1992-1993), el 18 de mayo de 1992, la SEP suscribió el Acuerdo Nacional para la Modernización de la Educación Básica, se modificó el Artículo 3° Constitucional y en 1993, se promulgó la Ley General de Educación. Debido a los procesos de desconcentración administrativa de la SEP, la Dirección General de Educación Preescolar y el Departamento de Normatividad de CAPEP quedaron bajo la dirección de las Coordinaciones de Educación Preescolar en las entidades federativas. (Bolea, 2009, p. 258)

El Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa para el año de 2002 señalaba que los CAPEP “son susceptibles de reorientación para responder de manera congruente al imperativo de la integración educativa,” (SEP, 2002, p. 22)

Es así que para ese año ya existían 25 instituciones que ofrecían su servicio de Educación Especial de manera privada y a grupos de jardines de niños. Respecto al fortalecimiento de los servicios de educación especial:

Estos servicios son los encargados de apoyar la integración de los alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales, prioritariamente de los que presentan discapacidad, en las escuelas de educación inicial y básica, de las distintas modalidades (incluidos los servicios que proporciona CONAFE). Los principales servicios de apoyo son las Unidades de Servicios de Apoyo a la Educación Regular (USAER) y los Centros de Atención Psicopedagógica de Educación Preescolar (CAPEP). Sin embargo, los Centros de Atención Múltiple también pueden funcionar como servicios de apoyo. Los servicios de apoyo deben brindar atención a las escuelas de educación inicial y básica que presenten un mayor número de alumnos con necesidades educativas especiales asociadas con discapacidad. Por lo tanto, es necesario contar en cada entidad con un diagnóstico preciso de los alumnos y alumnas con discapacidad que asisten a escuelas de educación inicial y básica, de las distintas modalidades, y que requieren el apoyo de educación especial; esto permitirá distribuir los servicios de apoyo de tal manera que se atienda a la población que más lo necesita. (SEP, 2002, p. 28)

2.4. Material Lúdico-Didáctico

Para definir lo que es el material Lúdico-Didáctico partiremos de la definición de lo que es el material didáctico y que es la lúdica, ya que con estos conceptos se tendrá una mayor comprensión de lo que trata y cómo influye en el proceso de enseñanza aprendizaje.

El material didáctico se puede definir como el conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido. (Medialdea, 2019)

Los materiales didácticos son considerados, según Cebrián citando a Cabero (2001):

Todos los objetos, equipos y aparatos tecnológicos, espacios y lugares de interés cultural, programas o itinerarios medioambientales, materiales educativos que, en unos casos utilizan diferentes formas de representación simbólica, y en otros, son referentes directos de la realidad. Estando siempre sujetos al análisis de los contextos y principios didácticos o introducidos en un programa de enseñanza, favorecen la reconstrucción del conocimiento y de los significados culturales del currículum

Es así como el material didáctico se refiere a cualquier objeto o medio como se menciona puede ser aparatos, hojas, cuadernos o todo aquello que es utilizado como herramienta para trabajar los contenidos a enseñarse y que tiene el propósito de favorecer el aprendizaje de los alumnos.

La *lúdica* y la *didáctica* son elementos que construyen el material que deseamos definir; se construye, por ejemplo, un objeto artificial con cualidades *lúdicas* que, en este caso, proporcionan entretención a través de la dinámica de *juego* y, que a la vez desencadenan el arte de enseñar (cualidades *didácticas*); provoca la emergencia, el desarrollo y formación de determinadas capacidades, aptitudes y destrezas en su usuario. (Castillo, 2009)

Castillo (2009) "Al referirnos al concepto *lúdico* o *lúdica* generalmente hacemos referencia al juego. *Lúdica* viene del latín *ludus*: juego, diversión, pasatiempo", Aquí entramos en la definición de lo que es el material Lúdico-Didáctico hablamos

de dos conceptos, nos referimos al material concreto que será utilizado dentro del juego y que ambos intervienen el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Será apoyo, recurso, herramienta y un medio instrumental para aquellos profesionales o asistentes de la educación que lo utilicen para con sus alumnos o pacientes, podrá ser un objeto, dispositivo o conjunto de objetos o cosas que se construyen en función de la adquisición de un nuevo saber; para un diseñador (o quien lo fabrique). También puede significar un juego o mera entretención para un niño, siempre y cuando su construcción sea eficaz. (Gallardo, 2016)

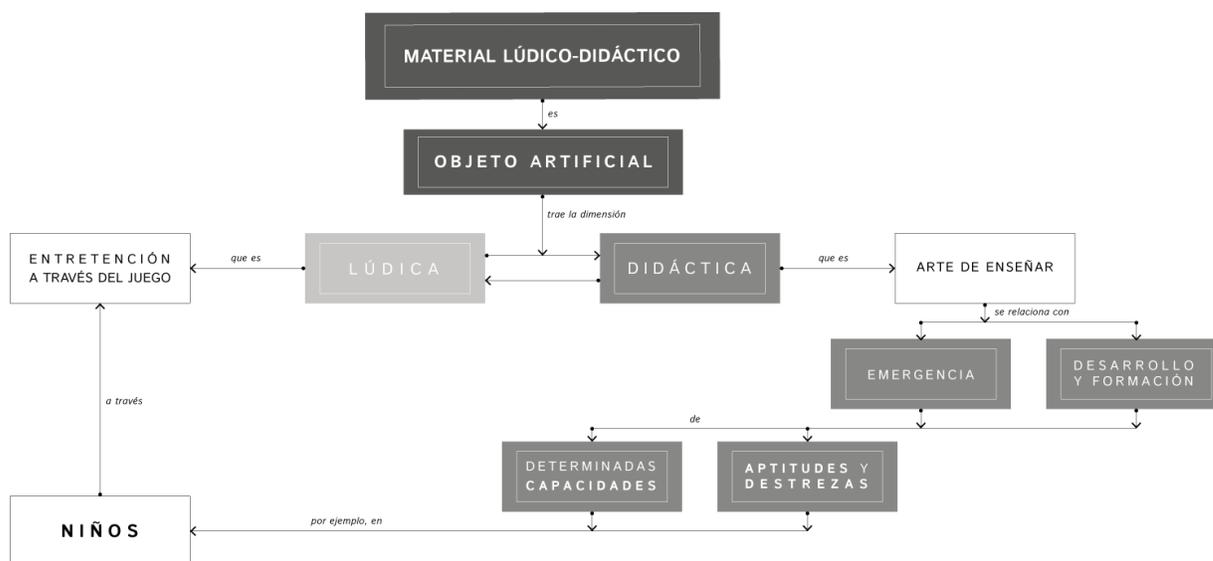


Ilustración 1. Interacción entre la lúdica y la didáctica en la definición de Material Lúdico-Didáctico (Gallardo, 2016)

Dada la información nos ayuda a comprender como es que el material Lúdico-Didáctico influye en el aprendizaje del alumno, ya que su propósito es utilizar este material en un juego, éste juego se busca que sea del interés del alumno, ya que con los que se está trabajando en su mayoría son niños que su estilo de aprendizaje es Kinestésica.

Durante el período 2020-2021 con las clases en línea, el recurso más utilizado y que se ha trabajado es solo por medio de plataformas y aplicaciones en el teléfono celular, recibiendo solo estímulos visual y auditivos, he aquí donde se recalca la importancia del material Lúdico-Didáctico, se da una forma nueva de trabajo que atrae la atención del alumno ya que es por medio del juego y estar manipulando material concreto. “La función del maestro no es hablar, sino preparar y disponer una serie de motivos de actividad cultural en un ambiente especialmente preparado” (Montessori, 1986).

Para Montessori el uso del material didáctico era importante en la práctica, mencionaba que al estar en contacto con estos materiales daba estímulos en los sentidos, y hacía que los niños que tenían contacto con ellos despertar su curiosidad y a su vez su observación, Montessori decía que este era el principio del conocimiento. Rodríguez (2013) habla sobre el propósito que tiene el material creado por Montessori y menciona:

Propósitos de los materiales sensoriales

- Formación de los sentidos

Se trata de ayudar a los niños a que sean capaz de centrarse en cualidades obvias y particulares de las cosas.

- Mejorar la observación y la discriminación

Con los materiales sensoriales, los niños potencian su habilidad para observar detalles y mejoran su percepción de las cosas.

- Incrementan la habilidad del niño para pensar

Los materiales sensoriales constantemente provocan al niño para tomar decisiones en cuanto al color, que pega con otro, así una pieza encaja o no dentro de otra, por lo que el niño tendrá que desarrollar habilidades tales como clasificar, organizar con el consecuente efecto positivo que todo ello tiene para el desarrollo del pensamiento del niño. (Rodríguez, 2013)

Como se observa Montessori hablaba de la importancia de utilizar material didáctico para el aprendizaje y como se favorece por medio de los sentidos, pero

éste material que es utilizado en el juego nos referimos al material Lúdico-Didáctico, principalmente porque se está trabajando con alumnos de preescolar de edades de entre 4-6 años de edad, basándonos en la Teoría de Desarrollo cognoscitivo de Piaget propone cuatro estadios, en donde estos alumnos estarían ubicados en el estadio dos, que es la etapa “preoperacional”, que abarca de los 2 a los 7 años de edad. Piaget, (1976)

La principal actividad de los niños en esta edad es: jugar "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez." (p. 11)

Dentro de esta Teoría del Desarrollo y precisamente en esta etapa, Piaget habla del juego simbólico y cómo es una de las principales actividades del niño, relacionando y llevando la mayoría de lo que conoce al juego, es por ello que dentro del trabajo que se está desarrollando se utiliza para el aprendizaje del alumno, con el propósito de aumentar su atención hacia las actividades que se realizan durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, Piaget (1959) citado por Murcia (1996):

Propone una clasificación fundamentada en la estructura del juego, que sigue estrechamente la evolución genética de los procesos cognoscitivos, distinguiendo el juego del acto intelectual más por su finalidad que por su estructura, al señalar que el acto intelectual siempre persigue una meta y que sin embargo el juego tiene su fin en sí mismo. (p. 88)

EL JUEGO SIMBÓLICO (2-7 AÑOS) J. Piaget se basa en la teoría del Egocentrismo, al analizar básicamente el juego simbólico. Esta etapa se caracteriza por hacer el “como si” con conciencia de ficción y por el uso de símbolos propios. El niño y la niña adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos y puede recordar imágenes de acontecimientos. A su vez el juego simbólico se divide en dos momentos: - Apogeo del juego simbólico (2-4 años): a los 2 años el símbolo es muy egocéntrico, donde

comienza haciendo el “como si” de acciones que él habitualmente realiza, para trasladar luego esta acción a otros objetos. Posteriormente empieza a hacer el “como si” de acciones que realizan los adultos, para después trasladar esta acción al muñeco. A los 3 años el juego simbólico se enriquece y se impregna de gran imaginación, se construyen y juegan escenas enteras y complejas. - Declinación del juego simbólico (4-7 años): el símbolo se convierte en menos egocéntrico y se va transformando en la dirección de representación imitativa de lo real, llegando a perder ese carácter de deformación, por la necesidad de compartir el simbolismo con los compañeros y compañeras del juego, al desarrollarse el juego simbólico colectivo. (Murcia, 1996, p. 89)

Por otra parte (Gallastegui, 2012) habla del juego en las asignaturas “El juego lúdico-educativo refuerza la motivación hacia un final satisfactorio: ganar. Genera mayor interés por parte del alumno hacia las asignaturas técnicas y hacia la especialidad, de manera que el nivel de preparación independiente de los estudiantes también aumenta”. (p. 7) Al aumentar el interés de los niños sobre las actividades podemos decir que la atención y participación serán también favorecidas.

El juego lúdico-didáctico cumple los objetivos con los que se ha creado, de manera que hace que las clases sean más participativas donde el alumno es el centro y el profesor un mero guía u orientador, y a la vez, el alumno se divierte junto a sus compañeros y la clase es más entretenida. (Gallastegui, 2012, p. 18)

Para la elaboración del material Lúdico-Didáctico, primero se hace un análisis de los temas y contenidos que se tratarán en las jornadas de práctica, realizarlos de acuerdo a las características y necesidades de los alumnos, buscando favorecer las habilidades cognitivas de los alumnos principalmente la atención.

Para que la elaboración del material didáctico se refleje en un buen aprendizaje, es necesario considerar algunas características específicas, algunas de las cuales Medialdea (2019) menciona son:

- Con respecto a los objetivos que se busca lograr; el material debe estar diseñado en la búsqueda de los mismos.
- Los contenidos deben estar sincronizados con los temas a tratar.
- Las características del diseñador del material didáctico deben ser: capacidades, estilos cognitivos, intereses, conocimientos previos, experiencia y habilidades requeridas para el uso de estos materiales.
- La característica del contexto. Es importante tomar en cuenta el contexto en el que se va a desarrollar y donde se piensa emplear dicho material, se debe tomar en cuenta los recursos y temas que se desarrollan.

A la hora de diseñar los materiales didácticos es muy importante y necesario responder a tres preguntas claves:

¿Qué?

Hay que determinar de forma clara los contenidos sobre el cual va a tratar el material didáctico. Se recomienda tratar un tema específico en lugar de un tema general.

¿A quién?

Se debe tener claro quiénes serán los posibles usuarios del material que se va a elaborar. Hay que tener en cuenta la edad, el nivel educativo, las motivaciones, intereses, necesidades educativas, estilos de aprendizaje, etc.

¿Para qué?

Determinar cuáles son los objetivos educativos del material multimedia, los cuales han de ser realistas y en este sentido ir elaborando el material.

Antes de elaborar un material didáctico hay que pensar si el material o recursos que queremos elaborar son correctos para el alumnado (párr.7)

2.5. Atención

Para diversos autores la atención es un proceso en el cual el alumno selecciona estímulos de su alrededor, se considera relevante para el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que es la encargada de filtrar toda la información que el alumno debe recibir. Reategui (1999), citado por Quinteros (2015) señala que:

La atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas. Otros autores consideran que la atención es un mecanismo, va a poner en marcha a los procesos que intervienen en el procesamiento de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre ellos.

Esta atención se comienza a dar cuando el receptor se mantiene sobre lo que ve, oye o siente, sin la atención los estudiantes no podrían captar toda la información que el emisor desea enviar, en este caso la maestra o maestro de grupo, si no se recibe el mensaje no hay aprendizaje. Para poder mantener esta atención durante las clases se debe trabajar estrategias de acuerdo a las características de cada alumno, ya que cada uno de ellos selecciona y focaliza su atención solo en los estímulos que son de su interés.

Toda actividad mental humana organizada posee un cierto grado de directividad y selectividad. La direccionalidad y selectividad de los procesos mentales y la base sobre la que se organizan se denominan normalmente en psicología con el término atención. Por este término entendemos el factor responsable de extraer los elementos esenciales para la actividad mental, o el proceso que mantiene una estrecha vigilancia sobre el curso preciso y organizado de la actividad mental. (Zanin, 2004)

Sohlberg & Mateer (2001) describen 5 tipos de atención:

La atención focalizada: es una función básica para la realización de nuevos aprendizajes; se refiere a la habilidad para dar una respuesta discreta, simple y de manera estable ante uno o varios estímulos. Es también la habilidad para enfocar la atención a un estímulo

La atención sostenida: es la habilidad para mantener una respuesta conductual durante una actividad continua o repetitiva; es la atención focalizada que se extiende por un tiempo mucho mayor. Esta habilidad se requiere para mantener una conversación, realizar una tarea en casa o el trabajo, se utiliza para realizar actividades por largos periodos. Es también la capacidad de mantener una respuesta de forma consistente durante un periodo prolongado.

La atención selectiva: incluye la habilidad para realizar continuamente una tarea en presencia de distractores. Se requiere para seguir una conversación de temas variados y para inhibir respuestas inadecuadas o perseverativas. Es también la capacidad para seleccionar, de entre varias posibles, la información relevante a procesar. La atención selectiva procesa sólo parte de la información.

La atención alternante: es la habilidad para ejecutar tareas que requieran cambiar rápidamente de un grupo de respuestas a otro. Es precursora de la atención dividida. Estas habilidades se requieren para el mantenimiento de la atención en presencia de distractores. Este componente atencional requiere o implica redirección de la atención y cambios repetidos en la demanda de las tareas. También se entiende por atención alternante la capacidad que permite poder cambiar el foco atencional entre tareas que implican requerimientos cognitivos diferentes

La atención dividida: es la habilidad para responder simultáneamente a dos tareas de atención selectiva. Es el nivel más elevado y difícil del área de la atención/concentración. Por ejemplo, al igual que, mientras se escucha la radio o se conversa mientras se lee el periódico. Es la capacidad

de atender a dos cosas al mismo tiempo. Habilidad para distribuir los recursos atencionales entre diferentes tareas. (pág. 93).

En base a la edad de los alumnos con los que se llevó a cabo el Plan de Intervención, como ya se había mencionado, son alumnos de preescolar ubicados en la etapa preoperacional.

La atención tónica o sostenida, está subordinada a la motivación y se corresponde al mantenimiento de un nivel apropiado de receptividad de uno o varios canales sensoriales. Esta atención posteriormente al periodo de lactancia, comienza a predominar sobre la fásica, e implica el desarrollo de la habituación. En el periodo preoperatorio, concordante con la educación inicial, la atención tónica se mantiene durante lapsos de veinte minutos a treinta minutos, si la atención fásica no interfiere. La atención tónica se va intensificando en el periodo operatorio, cuando comienzan los niños la operación primaria. (Suarez, 2018, p.4)

2.6 Motivación

La motivación la podemos definir como los factores internos o externos que impulsarán y determinarán la realización de distintas acciones, la motivación es el esfuerzo o impulso puesto para la realización de una meta u objetivo, Azcoaga citado por Suarez (2018) menciona sobre la Motivación en el aprendizaje es entendida como:

Como el estado de excitabilidad óptima para iniciar un condicionamiento, como una de las condiciones del sistema nervioso central que hacen posible comenzar un proceso de aprendizaje. Motivar para una determinada forma de aprendizaje escolar significa crear estímulos convenientes que susciten la atención tónica". Los estímulos imprescindiblemente deberán ser de tipo sensoperceptivo y adecuados para impedir la monotonía y evitar la habituación que transformaría el aprendizaje de positivo en negativo. Las primeras manifestaciones de la motivación durante la lactancia se manifiestan por medio del hambre, afecto, sueño etcétera, los que forman

parte de la homeostasis, posteriormente entre los 1 a 3 años se manifiestan los comportamientos espontáneos de exploración y de juego se agregan a los objetivos que dan lugar a la motivación. Posteriormente, en la etapa de educación inicial y primaria, van a incorporándose objetivos de tipo social (juegos colectivos, afinidades, intereses de grupo) y cultural. (p.4)

Como menciona Azcoaga en la edad preescolar uno de los principales factores que motivan a la realización de actividades son juegos, principalmente cuando se llevan a cabo con otras personas ya sean con sus pares o con otros miembros de su contexto, pero esta motivación va a dar paso a favorecer la atención del alumno.

Miller (1985) citado por Clavero (2001) analizó los factores que, según los niños, influyen en la atención que prestan a las tareas escolares cuando las hacen en casa y en la escuela, llegando a la conclusión de que, para los de 4 a 8 años, los factores más importantes eran estar callados (no hacer ruido) y centrados en lo que explica el maestro (interés por la tarea), no moverse de su sitio y observar lo que hace el profesor (aspectos extrínsecos a la tarea de aprender). Sin embargo, los niños, atribuyen la falta de atención a factores que suelen tener un carácter más psicológico, como la falta de motivación, la dificultad de la tarea o el hecho de desviar el interés hacia otras cosas ajenas a la escuela (aspectos intrínsecos de la tarea de aprender). (p. 4)

Para el aumento de la motivación y a su vez de la atención, se toma como relevante tomar en cuenta las características de los alumnos, principalmente es sus intereses, capacidades y estilos de aprendizaje, aquí toma un papel muy importante el docente encargado de llevar a cabo estas estrategias de manera que atiendan toda esta diversidad.

Mientras que unos estudiantes se mueven por el deseo de saber, curiosidad, preferencia por el reto, interés por aprender, otros están orientados hacia la consecución de metas extrínsecas como obtención de

notas, recompensas, juicios positivos, aprobación de padres y profesores, y evitación de las valoraciones negativas. En este sentido, decimos que los primeros tienen una motivación intrínseca porque supone un interés por parte del sujeto de desarrollar y mejorar la capacidad, mientras que los segundos tienen motivación extrínseca ya que reflejan el deseo de mostrar a los demás su competencia y de obtener juicios positivos, más que el interés por aprender. (Suarez, 2018, p. 6)

Las actividades empleadas en el plan de intervención a través del uso del material lúdico-didáctico, están realizadas con el objetivo de crear motivación tanto extrínseca como intrínseca, la primera al plantear el juego como una competencia en la que hay una recompensa al ganar el juego, la segunda al llevar a cabo cada juego los alumnos solicitaban realizarlos por segunda vez para intentar aumentar su capacidad y obtener mejores resultados en cada ronda del juego.

Cyrs (1995) al afirmar que no se debe motivar a los estudiantes, sino crear un ambiente (environment learning) que les permita a ellos mismos motivarse. En un principio, se pretendía cambiar la motivación de los estudiantes aplicándoles programas especiales que se desarrollaban fuera del contexto escolar. (Bacete, 2000, p. 14)

En relación con las tareas y actividades de aprendizaje propone seleccionar aquellas que ofrezcan retos y desafíos razonables por su novedad, variedad o diversidad. Respecto a la distribución de autoridad o responsabilidad, propone ayudar a los alumnos en la toma de decisiones, fomentar su responsabilidad e independencia y desarrollar habilidades de autocontrol. Por último, respecto a las prácticas de evaluación, las estrategias instruccionales más importantes que se deberían implementar en el aula son: centrarse sobre el progreso y mejora individual, reconocer el esfuerzo de los alumnos y transmitir la visión de que los errores son parte del proceso de enseñanza y aprendizaje. (Bacete, 2000, p. 14)

2.7 Memoria

La memoria se puede definir como la capacidad para retener información que posteriormente es recuperada para la realización de actividades, es la capacidad para recordar hechos, personas, ideas, conceptos, sensaciones, etc. La memoria también es uno de los dispositivos básicos del aprendizaje que junto con la atención y la memoria ayudan a este proceso.

Los expertos han identificado distintos tipos de memoria: episódica (hechos) y semántica (conceptos generales), memorias implícitas o explícitas, memoria de reconocimiento y de evocación, memoria de procedimientos y habilidades. Las memorias de habilidades suelen dividirse en habilidades perceptuales-motoras y habilidades cognitivas. Evidencias recientes sugieren que existen más semejanzas de las que se pensaban entre la memoria de contenidos y la memoria de procesos (Marina, 2011, p. 978)

La memoria como se ha visto se trata de una habilidad cognitiva muy compleja, que se va construyendo con los eventos que los niños van viviendo, todos estos recuerdos son los que posteriormente ayudan a los alumnos a llevar a cabo las actividades escolares, la memoria desde un punto de vista es el almacén de toda la información.

Marina (2011) menciona que Piaget estudió la evolución de la memoria infantil y llegó a la conclusión de que era paralela a la evolución de la inteligencia. La conservación del recuerdo y su recuperación depende de los esquemas que posea el niño y de las operaciones que sepa realizar. Es posible que el niño pequeño apele a su memoria de una manera mágica, invocándola y aguardando la llegada de un mensaje de procedencia desconocida. (p. 978)

Como lo menciona Piaget los primeros años de edad el niño va construyendo los esquemas, así mismo Marina (2011) habla de cómo influye el docente en la formación de esta memoria, y es relevante ayudar a los alumnos en este proceso,

principalmente en la retención de información para poder crear aprendizajes significativos.

Durante los primeros años, debemos ayudar al niño para que configure su memoria personal –intelectual, afectiva y ejecutiva– de la manera más adecuada. Está construyendo en su memoria una representación del mundo a partir de la cual va a interpretar y a asimilar las experiencias. Esta es nuestra primera tarea educativa. (Marina, 2011, p. 979)

2.8 Habilidades cognitivas

El objetivo principal del Área de Aprendizaje dentro de la Unidad Móvil de CAPEP es favorecer las habilidades cognitivas, que son aquellas capacidades de cada individuo para conocer, almacenar y procesar la información entre ellas podemos encontrar la atención, memoria, percepción, creatividad, organización, percepción, resolución de problemas.

Clavero (2001) Citando a Rigney (1978) menciona que las habilidades cognitivas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución ... suponen del estudiante capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención e intención) y capacidades de autodirección (autoprogramación y autocontrol) (p. 1).

Clavero (2001) afirma que las habilidades cognitivas son las encargadas del manejo de la información, y él las clasifica en atención, comprensión, elaboración y memorización.

I. Habilidades cognitivas.

Son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria,

para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga. En general, son las siguientes:

1. Atención: Exploración, fragmentación y selección.
 2. Comprensión (técnicas o habilidades de trabajo intelectual): Captación de ideas, subrayado, traducción a lenguaje propio y resumen, gráficos, redes, esquemas y mapas conceptuales. A través del manejo del lenguaje oral y escrito (velocidad, exactitud, comprensión).
 3. Elaboración: Preguntas, metáforas, analogías, organizadores, apuntes y mnemotecnias.
 4. Memorización/Recuperación (técnicas o habilidades de estudio): Codificación y generación de respuestas. Como ejemplo clásico y básico, el método 3R: Leer, recitar y revisar (read, recite, review).
- (p.3)

En la edad preescolar es muy importante que los alumnos desarrollen cada una de las habilidades cognitivas y llevar a cabo actividades que en conjunto con sus pares se vean fortalecidas, no solo para el logro de las actividades escolares, sino también para llevar a cabo las de la vida cotidiana.

En el ámbito escolar, las habilidades cognitivas simultáneas están implicadas en el reconocimiento de números y letras, en la interpretación de ilustraciones o estímulos visuales (mapas, por ejemplo), en resumir y comparar, en comprender principios científicos y participar en tareas complejas como la lectura y la aritmética (Lacunza, 2010, p. 28)

III. DESARROLLO DEL TEMA

En este tercer apartado se hace la descripción de la experiencia como maestra de apoyo en el Servicio de CAPEP en el área de aprendizaje, al igual se hace mención del Plan de Intervención realizado con el propósito de eliminar o disminuir las principales dificultades y barreras para el aprendizaje a las que se enfrentan los alumnos del Jardín de Niños “Librado Rivera” canalizados a esta área, que son los periodos cortos de atención, haciendo uso de material Lúdico-Didáctico.

Se llevó a cabo el Plan de Intervención, por lo cual para realizarlo, previamente se hizo una evaluación inicial, para diseñar las Planeaciones y posteriormente aplicar las estrategias seleccionadas para los alumnos y concluir con la evaluación de estas actividades, todo a través de clases virtuales usando distintas plataformas como Zoom y WhatsApp.

3.1 La intervención Psicopedagógica

La intervención Psicopedagógica hace referencia principalmente a las acciones realizadas como respuesta a las necesidades detectadas a las que se enfrentan los alumnos en el ámbito escolar, realizando una planificación de distintas actividades, planteando propósitos, con la finalidad de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, Palacio y Nieto (2006) la describen como:

Conjunto de actividades que contribuyen a dar solución a determinados problemas, prevenir la aparición de otros, colaborar con las instituciones para que las labores de enseñanza y educación sean cada vez más dirigidas a las necesidades de los alumnos y la sociedad en general. La concepción de intervención psicopedagógica como un proceso integrador e integral, supone la necesidad de identificar las acciones posibles según los objetivos y contextos a los cuales se dirige (p.218).

Para poder llevar a cabo esta Intervención psicopedagógica de una manera adecuada fue necesario realizar una evaluación inicial para detectar las BAP a las que se enfrentaban los alumnos durante las clases en modalidad virtual, esta

evaluación se hizo a través de una actividad de Rapport y una entrevista a padres de familia y alumnos, para posteriormente en base a las características de los alumnos y al contexto en el que se estaban realizando las actividades diseñar un plan de intervención, Palacio y Nieto (2006) mencionan sobre la Intervención Psicopedagógica que es importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

Se reconozca la diversidad de los alumnos, sus intereses, motivaciones, contextos, capacidades cognitivas y desarrollo afectivo. A partir de estas propuestas ha surgido la tendencia a concebir la intervención psicopedagógica desde puntos de vista más globalizadores en los cuales se toma en cuenta el análisis del contexto, intervenciones de tipo preventivo, de desarrollo, dirigida a toda la comunidad educativa: familia, profesores, alumnos, reconociendo un sujeto que se enfrenta a una sociedad que le demanda cambios, responsabilidades, transformaciones, nuevas formas de apropiación del conocimiento y de concepción de valores , para lo cual la institución educativa ha de contribuir con la formación (p. 221)

Una vez detectadas las principales barreras e intereses de los estudiantes se buscó las estrategias necesarias para disminuirlas, planteando el propósito principal el cual fue “Favorecer la atención de los alumnos a través de la implementación y diseño de material Lúdico-Didáctico”.

Para que la intervención fuera adecuada se requirió el uso de la planeación de las 4 actividades del Plan de Intervención, en las que se integró el propósito de cada actividad que fue favorecer la atención principalmente, 3 de las actividades asociadas a los aprendizajes esperados del Plan y Programas de Estudio, SEP (2017), dentro de la planeación también se hizo mención del tiempo utilizado, recursos materiales, modalidad ya sea en grupo o individual, y la descripción de la actividad dividida en inicio, desarrollo y cierre.

Otro elemento relevante y esencial fue realizar un análisis y reflexión de cada sesión con alumnos, padres de familia y docentes, para ello se utilizó en Ciclo Reflexivo de Smyth (1991) el cual consta de 4 etapas: Definición, Información,

Confrontación y Reconstrucción. Smyth (1991) citado por (2013) describe las 4 etapas de la siguiente manera:

- Definición

El primer momento se refiere a definición de la situación que se va a analizar y, para ello, hace falta la descripción clara del contexto, del sujeto a que afecta y de la acción, es decir, quién, qué y cuándo (p.41).

- Explicación

Se refiere a "teorizar sobre nuestra enseñanza en el sentido de desgranar los procesos pedagógicos más amplios que se escondían tras determinadas acciones" (p.42).

- Confrontación

Se refiere a confrontación en la que intentamos responder a la siguiente cuestión: ¿Cómo llegué a ser de este modo? Buscamos relacionar críticamente sobre los supuestos que subyacen tras los métodos y prácticas utilizados en el aula (p.43).

- Reconstrucción

la etapa de reconstrucción en la que se plantea la cuestión: ¿Cómo podría hacer las cosas de otro modo? De acuerdo con Smyth (1991), de modo general, somos llevados a aceptar sin cuestionarnos la manera como enseñamos y la relación que mantenemos con los alumnos, es decir, la rutina de trabajo nos ciega, no déjanos ver los factores que están imbricados en las acciones. Por eso, buscamos otras formas de enseñar (p.44)

Mediante este ciclo el docente puede analizar cada una de las estrategias utilizadas durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo reflexionar sobre todas aquellas acciones que resultaron exitosas para la práctica, pero también dando la oportunidad de observar las áreas de oportunidad que se presentaban para tener una mejora constante en cada sesión, y favorecer el aprendizaje y participación de cada uno de los alumnos.

3.2 Experiencia del trabajo docente

3.2.1 Intervención con los alumnos

3.2.1.1 Análisis de actividad 1 “Twister”

La primera actividad del plan de intervención que se realizó fue el juego del “Twister” (Anexo 3: Planeación Twister) se hizo de manera individual por medio de videollamada a través de la plataforma Zoom, con 3 alumnos, Alumno 1 (OL) de 2 “C”, Alumna 2 (AA) de 3 “B” y Alumno 3 (MA) de 3 “B”, previamente se envió el enlace por medio de WhatsApp ya que a través de esta aplicación es por donde se tiene toda la comunicación para que los alumnos y sus mamás se conecten a las sesiones.

El propósito de la actividad fue: Favorecer la atención haciendo el uso del material lúdico-didáctico, trabajando la lateralidad, ubicación espacial, esquema corporal y motricidad gruesa, es por ello que esta actividad se asoció al campo de formación de Educación Física y el Aprendizaje esperado fue recuperado de SEP (2017) “Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que impliquen organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y organización”. (p.334).

El juego de “Twister” fue realizado los días 3 de marzo del 2021 con los alumnos AA y MA, y el 5 de marzo del 2021 con el alumno OL, la sesión tuvo una duración de aproximadamente 20 minutos, debido a la disponibilidad de tiempo de los padres, también se realizó de acuerdo al horario en que ellos lo indicaran y pudieran, el material que se utilizó fue un tapete de Twister (Anexo 4: Tapete de Twister) y dos dados (uno que indicaba las partes de cuerpo como: mano derecha, mano izquierda, pie derecho, pie izquierdo, codo y rodilla y otro que indicaba seis colores distintos los cuales fueron: rosa, rojo, azul, amarillo, blanco y anaranjado), este material fue enviado una semana antes de la realización de la actividad, como ya se ha mencionado se dejó en la papelería cercana al Jardín para que los padres pudieran recogerlo.

Se dio inicio a la actividad, se saludó a los alumnos cordialmente y a quien los acompañaba durante la videollamada, que en todas las ocasiones fue de sus mamás, se les hizo una serie de preguntas como, ¿Cómo te sientes?, ¿Qué estabas haciendo?, ¿te gusta jugar?, esto para crear un ambiente de confianza y así los alumnos se sintieran seguros de expresarse y participar.

Los tres alumnos al principio se mostraron tímidos, el alumno OL antes de contestar cualquier pregunta que se le hacía, volteaba a ver a su mamá sin contestar, a lo que su mamá volvía a realizar los cuestionamientos y repetir las instrucciones para que el alumno lograra comprenderlas, el alumno MA se mostraba con una actitud negativa, no volteaba a ver a la cámara y quería estar recostado sobre la cama, por el contrario la alumna AA después de mencionar su nombre y presentarse, ella se mostró muy segura, motivada y participativa para realizar la actividad.

Posteriormente se dio la indicación a los alumnos de tomar el material lúdico-didáctico que correspondía al juego del día, se pidió desdoblar y colocar el tapete en un espacio amplio de su casa, así como también que tomaran los dos dados los alumnos y los observaran.

MP: Maestra practicante	OL: Alumno 1	AA: Alumna 2	MA: Alumno 3
--------------------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Alumno 1

MP: -Para la actividad del día de hoy vamos a trabajar con el tapete que está en tus materiales, OL ¿lo puedes sacar y poner en un espacio en el piso?

OL: - ¡Mira, mamá!, ¡mira!, ¿Qué es eso? (Saca y comienza a desdoblar el tapete muy emocionado).

Mamá OL: tranquilo OL, tienes que escuchar a la maestra.

Alumna 2

MP: Hola AA, ¿ya tienes listo tú material?, vamos a trabajar con el tapetito, y los dos dados, por favor tómalos y colócalos en el piso.

AA: Este yo lo traje de la papelería, ¡Mira, mamá!, tiene muchos colores, tiene rosa, rojo, morado... ¿qué vamos a hacer con este?

Alumno 3

MP: ¡Hola MA!, el día de hoy vamos a jugar Twister, ¿puedes acomodar tu tapete?

MA: ¡Oh!, ¡quiero jugar, quiero jugar, quiero jugar!

MP: Sí MA, pero antes vamos a observar el tapete y los dados.

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

Se continuó realizando una serie de preguntas como ¿Has jugado Twister?, ¿qué colores identificas en el dado y en el tapete?, para rescatar conocimientos previos. Sobre las preguntas planteadas, los tres alumnos mencionaron desconocer el juego, en cuanto a los colores la alumna AA y MA los identificaron todos y el alumno OL solo identificó 3 de los 6 colores.

Durante desarrollo de la actividad antes de jugar, se pidió a las mamás de los alumnos mencionaran las partes del cuerpo que estaban escritas en el dado, para observar cuales de ellas identificaban los niños, así mismo analizar si sabían cuál es la izquierda y cuál la derecha. Los tres alumnos identifican su esquema corporal de una manera correcta, al preguntar sobre la lateralidad los 3 alumnos mostraron confusión y dirigían su mirada a sus mamás para solicitar ayuda.

Posteriormente se hizo una breve explicación sobre lo que consiste el juego, las mamás de los alumnos ayudaron lanzando los dos dados al mismo tiempo, y según la parte del cuerpo y el color que salía en los dados los alumnos hacían los movimientos y colocaban la parte del cuerpo correspondiente en uno de los

círculos del tapete, y así se siguió realizando varias veces, pero sin deshacer ningún movimiento anterior, los alumnos debían mantener el equilibrio en las posiciones y cuando quitaban alguno de los pies o mano de donde se tenían, perdían y terminaba el juego.

El alumno OL tuvo dificultad para comprender las indicaciones, cada que se tiraban los dados el alumno se movía o quería levantarse para observar mejor lo que había salido en los dados, durante el juego preguntaba a su mamá si el color indicado para colocarse era el correcto, así que se le pedía que comparara el color del dado con el que él mencionaba para que analizara y se diera cuenta por si solo si era el correcto, se mantuvo atento a la actividad, aunque sin respetar algunas de las reglas. La alumna AA atendió a todas las indicaciones, se mantuvo atenta a lo que su mamá decía para poder realizar los movimientos, durante el juego ya hubo menos dificultad para identificar lateralidad, respetó las reglas y se mantuvo con equilibrio. El Alumno MA desde el principio tuvo una actitud de curiosidad, en él fue donde se vio más efectiva la actividad ya que es uno de los alumnos con periodos de atención más corta, se mantuvo toda la sesión, incluso se repitió la actividad dos veces, la participación de su mamá lo motivó y quería que ella también jugara, disfrutó mucho del juego.

Para concluir se hizo un breve repaso sobre lo que se vio durante la sesión, se cuestionó al alumno preguntando ¿Qué vimos el día de hoy?, ¿con qué partes del cuerpo trabajamos?, ¿Cuáles son los colores que estaban en el tapete?

Para hacer la evaluación de la actividad se utilizó una lista de cotejo (Anexo 5: Lista de cotejo para evaluación Twister), para identificar si se logró el propósito que se esperaba con la realización de la actividad, se utilizó la misma lista de cotejo para evaluar a los tres alumnos en la que se consideró los siguientes indicadores:

- Mostró interés en la actividad
- Comprende instrucciones

- Atiende a las indicaciones
- Reconoce colores
- Identifica derecha e izquierda (lateralidad)
- Identifica las partes del cuerpo (esquema corporal)
- Recuerda cual fue el movimiento anterior
- Realiza la actividad sin pedir ayuda
- Su periodo de atención en la actividad duró de 10 a 15 minutos

Montessori se inspiró en el material de Seguin para hacer los suyos. Seguin (1812- 1880) pretendía “conducir al niño”, “llevar al niño” de la mano en la educación del sistema muscular y nervioso de alumnado con necesidades educativas especiales. El material ayudaría en la adquisición del control muscular, “corrigiendo la incapacidad en la atención y la incapacidad intelectual”. (Salinas, 2009)

Por tal motivo es que se seleccionó el diseño y aplicación de este tipo de material a la actividad, para favorecer la atención de los alumnos ya que en sesiones anteriores donde su maestra solo mostraba videos e imágenes sus periodos de atención eran muy cortos, de 3 minutos aproximadamente, y perdían el interés con facilidad, al sacar y observar los recursos con los que se trabajaría durante la actividad, lo que veían logró captar la atención de los alumnos, los niños se mostraron sorprendidos y focalizaron su atención, despertó su curiosidad de conocer que es lo que realizarían con ellos.

Al trabajar con material lúdico-didáctico los alumnos se involucraron por completo en la actividad desde el inicio hasta el final, su participación es más activa lo que hace que dirijan más atención a lo que están realizando, la maestra solo se encarga de guiarla.

Debido a que las clases se realizaron en línea era muy complicado que los niños se mantuvieran concentrados en la clase solo con estar observando la pantalla y escuchando, y en base las características de los alumnos que en su

mayoría son kinestésicos, se hizo a través del juego y la utilización de material que se hiciera llegar a ellos y pudieran manipular para así favorecer la atención y aprendizaje de los alumnos

La principal actividad de los niños en esta edad es: jugar "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez." (Piaget, 1976, p. 11)

Así como el Plan de intervención se basa en el material, también se basa en los juegos, los alumnos tienen edades de 4 y 5 años se encuentran en el segundo estadio de los 4 que establece Piaget en su Teoría del Desarrollo, centrándonos en la segunda etapa que es la "preoperacional" la cual abarca de los 2 a los 7 años, habla sobre la importancia que el niño le da al juego a esta edad y como es una de las actividades preferidas que sin duda logran atraer a los alumnos.

Esta primera actividad se considera fue de las más exitosas del Plan de Intervención, ya que la elaboración y aplicación con el material lúdico-didáctico del Twister se tenía el objetivo de disminuir los periodos cortos de atención en las actividades académicas, y en efecto dio resultado favoreciendo no solo la atención, sino que se vio mejorado los dispositivos básicos para el aprendizaje que son la atención, memoria y motivación, sobre todo ésta última.

El material lúdico-didáctico despertó el interés del alumno, los centró más hacia la actividad, despertó las ganas de participar, de observar, crear e imaginar otras ideas de su uso, aunque la manera en que se utilizó el material lúdico-didáctico logró tener resultados positivos podría mejorar agregando imágenes de las partes del cuerpo en el dado y no solo tenerlas escritas, para que los alumnos los pudieran identificar más fácilmente y sin ayuda de sus papás, también hay que seguir trabajando los indicadores que se evaluaron como la lateralidad, porque todavía hay confusión para reconocerla y recalcar sobre todo las reglas de los juegos para que haya el respeto de ellas, ya que en algunas ocasiones los alumnos no las seguían, querían tomar los dados y lanzarlos en más de una

ocasión para que resultara el color que ellos preferían y no al azar, así mismo trabajar los turnos para el mejor desarrollo y aplicación del plan de intervención.

3.2.1.2 Análisis de actividad 2 “Bebeleche”

La segunda actividad aplicada del Plan de Intervención fue el “bebeleche” (Anexo 6: Planeación Bebeleche), el juego se realizó de manera individual por medio de la plataforma de Zoom, con los alumnos del área de aprendizaje de la Unidad Móvil #2 del Jardín de Niños Librado Rivera”, Alumno 1 (OL) de 2 “c”, Alumna 2 (AA) de 3 “b” y Alumno 3 (MA) de 3 “b”, previo a la actividad se envió el enlace a través de WhatsApp a las mamás de los 3 alumnos.

El juego del “Bebeleche” se realizó los días martes 9 de marzo con el alumno MA en un horario de 5:00 a 5:20 pm y la alumna AA de las 6:00 a 6:20 pm, y el día miércoles 10 de marzo con el aluno OL en el horario de 11: a 11:20 am, todos los horarios se adaptaron a la disponibilidad de los padres de familia, el material lúdico-didáctico utilizado fue un tapete en el que tenía dibujado el bebeleche con los números del 1 al 10, cada número escrito en un cuadro y una ficha que sería lanzada al tapete, cada recuadro con un color distinto y el numero escrito de manera que fuera visible para el alumno, como ya se mencionó el material fue enviado antes de realizar la sesión.

El propósito de la actividad fue: Favorecer las habilidades cognitivas de los alumnos, principalmente la atención, así como la planificación, motivación, trabajar la identificación de los números escritos, motricidad fina y gruesa, seguimiento de indicaciones, respeto de turnos y el conteo a través del juego del bebeleche, y se asoció al campo de formación Pensamiento Matemático y el Aprendizaje Esperado fue recuperado de SEP (2017) “Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional” (p.224).

Se inició mencionando que la actividad que se llevaría a cabo sería un juego, esto para motivar a los alumnos y desde el principio atraer su atención y motivación, como menciona Friedrich Frobel “El juego es la forma típica que la

vida tiene en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria”, pues las mamás de OL, AA y MA habían expresado que al decirles a los alumnos que tenían que trabajar y hacer tarea, ellos se negaban. Después se solicitó a los alumnos que colocaran el tapete del bebeleche en un espacio de su casa para comenzar a jugar.

MP: Maestra practicante	OL: Alumno 1	AA: Alumna 2	MA: Alumno 3
--------------------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Alumno 1

MP: Hola OL ¿Cómo estás?, ¿estas listo para el juego de hoy?

OL: Hola, ¡sí!, ¡es un juego, mamá, vamos a jugar!

Mamá de OL: Sí hijo, que bueno.

MP: Bueno, entonces pon atención a las reglas del juego para que logres ganar, porque tu mamá también va a jugar con nosotros, y vamos a ver quién lo hace mejor, ¿listos?

OL: ¡Sí, mamá vamos a jugar!

Alumna 2

MP: Hola AA, ¿ya estás lista para jugar?

AA: Hola maestra, sí, aquí tengo mi material.

MP: Hoy alguien más va a jugar con nosotras, ¿te imaginas quién es?

AA: ¡No!, ¿con quién vamos a jugar?

MP: El día de hoy jugará con nosotras tu mamá, así que debes estar muy atenta a las indicaciones para que seas la ganadora, ¿Qué te parece?

AA: ¿En serio mamá?, yo te voy a ganar.

Alumno 3

MP: Hola, MA ¿Cómo estás?, ¿listo para nuestro juego de hoy?

MA: Mi mamá me dijo que vamos a jugar al Bebeleche

MP: Así es MA, ¿y sabías que tú mamá va a jugar con nosotros hoy?, así que debes poner más atención porque le tienes que ganar eh, ¿si sabes cómo se juega?

MA: ¿Mi mamá?, ¿Qué? Jajajajaja, ya quiero jugar.

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

Gallastegui (2012) habla del juego en las asignaturas “El juego lúdico-educativo refuerza la motivación hacia un final satisfactorio: ganar. Genera mayor interés por parte del alumno hacia las asignaturas técnicas y hacia la especialidad, de manera que el nivel de preparación independiente de los estudiantes también aumenta”. (p. 7) Efectivamente cuando se explicó a los alumnos que la actividad se realizaría junto con sus mamás se sorprendieron y se les hizo extraño que sus mamás pudieran jugar, esto favoreció el interés por comenzar el juego, tanto para poder ganar como para ver a sus mamás saltando el bebeleche.

Se dio continuidad a la sesión, primero se pidió a los alumnos observar el tapete y se les cuestionó ¿Cuáles de los números que están escritos conoces?, ¿me los puedes decir?, el alumno OL solo reconoció los números del 1 al 5 escrito, el alumno MA logró reconocer todos los números escritos que son del 1 al 10, de igual manera la alumna AA, posteriormente se explicaron las reglas del juego que fueron las siguientes: cuando salten en el bebeleche se hará solo sobre un pie y así se mantendrán al ir y al regresar sobre los 10 números, solo podrán colocar los dos pies cuando estén en los números 4-5 y 7-8, se pasará al juego por turnos, primero saltará el alumno y después la mamá, el primero que salte y coloque el pie fuera del recuadro o coloque ambos pies tendrá que regresar y perderá puntos, cada uno tendrá una ficha que lanzarán a alguno de los números del bebeleche y donde caiga no deberán pisar ese cuadro, deberán pasar al siguiente.

Tomando en cuenta las áreas de oportunidad de la actividad 1 del Plan de Intervención se buscó favorecer en esta actividad el respeto de turnos y de las reglas, ya que en la sesión pasada hubo dificultades para seguirlas por parte de los alumnos en algunas ocasiones. Giraldo (2017) citando a Piaget y Vigotsky:

Piaget se hace mención del papel que tiene el juego en el desarrollo de la moral, permitiendo lograr en el sujeto una conciencia de la norma y su práctica. Para Vygotsky, el juego siempre estará determinado por ciertas normas y reglas, ya que estas hacen parte de la dinámica cultural en la cual se inserta. Asumiendo estos aspectos desde una mirada pedagógica, se podría decir que el juego puede generar repercusiones en la consolidación de ética y valores (solidaridad, equidad, ética, autonomía y la comunicación). (p.111)

Durante el desarrollo de la actividad se comenzó el juego, primero pasaron los alumnos, lanzaron su ficha y antes de que saltaran se le preguntó ¿sabes cuál es el número en el que cayó tu ficha?, el alumno OL lanzó su ficha y esta cayó en el número 3, al principio no logró identificar cual era el número escrito, así que se hizo el conteo uno a uno señalando los cuadros para que lo reconociera, y al saltar supiera cual era el número. La alumna AA lanzó su ficha cayendo en el número 5, e inmediatamente mencionó cual era el número identificándolos todos. El alumno MA lanzó su ficha y cayó en el recuadro 7, y también logró identificar el número escrito.

Al comenzar al saltar el bebeleche el alumno OL se enfrentó a dificultades como el equilibrio para saltar en pie, solicitó ayuda de su mamá, se realizaron varios intentos y lo logró solo cuando su mamá lo tomó del brazo durante todo el recorrido en el bebeleche, otra dificultad fue lograr saltar el cuadro en donde se encontraba su ficha, al realizar el conteo uno a uno al ir saltando, el alumno olvidaba mencionar el número 4 y se hizo seguimiento junto con él al mencionar los números en voz alta.

Por lo contrario, el alumno MA y la alumna AA comprendieron con más facilidad las instrucciones, en cuanto al equilibrio lograron saltar todo el bebeleche sobre un pie, identificando el número de su ficha para saltar sobre él, aunque MA tuvo confusión y colocó el pie sobre el cuadro con su ficha (Anexo 7: Tapete bebeleche).

Después fue el turno de las mamás de saltar, esta parte causó mucha emoción en los alumnos porque les parecía extraño, sin embargo, animaron a sus mamás al igual que como lo hicieron ellas con los alumnos, imitando a sus mamás brindaron apoyo acompañando a contar en voz alta cada uno de los números que saltaban.

La metodología de María Montessori sigue presente: muchas aulas se organizan por rincones de: juego simbólico, construcciones en el suelo, psicomotricidad, plástica, biblioteca, juegos didácticos. Se agrupan los materiales por su objetivo: para la vida práctica, para la educación de los sentidos, para el aprendizaje del lenguaje oral, de lectura, escritura y cálculo. (Giraldo, 2017)

Para finalizar la actividad se preguntó a los alumnos ¿Qué trabajamos hoy?, ¿Cuáles números vimos?, ¿quién ganó, tu mamá o tú?

MP: Maestra practicante	OL: Alumno 1	AA: Alumna 2	MA: Alumno 3
--------------------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Alumno 1

OL: El 1, el 2 y el 3, ¿verdad mamá?

MP: ¿Y quién crees que ganó?

OL: ¡Tú, mamá!

Alumna 2

AA: Los números del 1 al 10, yo pienso que gané porque mi mamá no brincó bien.

Alumno 3

MA: Pues... jugamos brincando los números, y gané yo, porque mi mamá se cayó y yo no, ¿podemos jugar otra vez?, quiero volver a ganar.

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

Para la evaluación de la actividad se utilizó una lista de cotejo (Anexo 8: instrumento de evaluación Bebeleche) para los 3 alumnos en la que se tomaron en cuenta los siguientes indicadores:

- Mostró interés en la actividad
- Comprende instrucciones
- Siguió instrucciones
- Respeta turnos
- Identifica los números escritos del 1 al 10
- Su periodo de atención en la actividad duró de 10 a 15 minutos
- El conteo uno a uno fue de manera correcta
- Logró contar hasta 10

Para la actividad se considera que se alcanzaron los objetivos que se pretendían, la participación de las mamás de los alumnos en el juego y realizar la actividad como competencia ayudaron a aumentar la motivación de los alumnos, fue uno de los puntos que más se fortaleció, los alumnos enfocaron más su atención para poder comprender el juego y ser los ganadores, incluir estas formas de trabajo fueron muy funcionales para seguir trabajando de esta manera para la siguiente sesión.

Franco (2013) Menciona “El maestro debe elaborar, seleccionar y emplear los materiales didácticos con conciencia profesional, además considerar el nivel de desarrollo cognoscitivo de sus estudiantes” En la actividad se observó que los alumnos AA y MA identificaban correctamente los números escritos del 1 al 10 y el

conteo uno a uno de manera correcta, y dar paso ahora a trabajar con los números del 1 al 30 y tomarlo en cuenta en la elaboración del material lúdico-didáctico, en cambio con el alumno OL seguir del 1 al 10, sin lanzar la ficha para no saltar algún número, ya que su conteo uno a uno se necesita seguir practicando. En cuanto al seguimiento de instrucciones, respeto de reglas y turnos, en los 3 alumnos fue notable que hubo un incremento, al recalcar su importancia para un buen desarrollo del juego

La actividad podría haber resultado más exitosa si se contara con más tiempo, durante la sesión se llevó gran parte de la actividad explicando las reglas del juego, más de lo que se tenía planeado, principalmente con el alumno OL, tenía dificultad para comprender las instrucciones, ocasionando que el desarrollo del juego solo diera oportunidad de saltar el bebeleche una sola vez, tal como se ha estado mencionando, las actividades se adaptan a los horarios y disponibilidad de los padres y el tiempo es muy limitado, otra opción para haber trabajado el juego podría enviarse un video dando un ejemplo y mencionando las reglas y durante la videollamada poder trabajar más realizando la actividad o bien solicitar a las mamás de los alumnos les dieran una breve explicación.

3.2.1.3 Análisis de actividad 3 “Toma Todo”

La tercera actividad aplicada del Plan de Intervención fue el juego de “Toma Todo” (Anexo 9: Planeación Toma Todo), se realizó de manera individual a través de la plataforma de Zoom, con los alumnos 1 OL de 2 “c”, alumna 2 AA de 3 “b” y el alumno MA de 3 “b”, del área de aprendizaje de la Unidad Móvil #2 del Jardín de Niños “Librado Rivera”.

El propósito de la actividad fue Favorecer las habilidades cognitivas de los alumnos, principalmente la atención al trabajar el conteo uno a uno, así como también el respeto de turnos utilizando el juego de toma todo, asociado al campo de formación Pensamiento Matemático y el Aprendizaje Esperado del Plan y programas de estudio SEP (2017): “Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre colecciones”. (pag.224).

La sesión con cada alumno tuvo una duración de 20 minutos aproximadamente, fue realizada el día 10 de marzo del 2021 con la alumna AA en un horario de 6:00 a 6:20 pm, y el día 11 de marzo del 2021 con el alumno OL en el horario de 11:00 a 11:20 am y finalmente con el alumno MA se tenía contemplado llevar a cabo la reunión el día 10 de marzo, pero por problemas de acceso a internet por parte del alumno, no se pudo realizar, así que se reprogramo para el día siguiente, 11 de marzo del 2021 en un horario de 5:00 a 5:20 pm, los horarios fueron establecidos por las mamás de los alumnos según su disponibilidad.

El material lúdico didáctico utilizado fue una pirinola con 4 lados, en el lado número 1 llevaba escrito “toma uno”, lado 2 “toma 5”, lado 3 “toma 10” y en el lado 4 “toma todo” (Anexo 10: Material de Toma Todo), además de tener el número escrito se colocó en cada uno el número de puntos que correspondía al número escrito, esto se realizó tomando en cuenta las áreas de oportunidad de la actividad anterior (Actividad 2 Bebeleche) en la cual el alumno OL tuvo dificultad para identificar los números escritos, así podría contar los puntos e identificar el número que correspondía, además de la pirinola, 30 fichas de 6 colores distintos: rojo, azul, amarillo, anaranjado, verde y blanco (cinco fichas de cada color).

Para que la elaboración del material didáctico se refleje en un buen aprendizaje, es necesario considerar algunas características específicas, algunas de las cuales son:

- Con respecto a los objetivos que se busca lograr; el material debe estar diseñado en la búsqueda de los mismos.
- Los contenidos deben estar sincronizados con los temas a tratar. (Medialdea, 2019)

Para el inicio de la actividad se envió el enlace para acceder a la sesión en Zoom una hora antes del horario establecido por medio de WhatsApp a las mamás de los alumnos, al comenzar la clase para rescatar conocimientos previos se

preguntó a los alumnos ¿has jugado “Toma Todo?, ¿has jugado con una pirinola?, ¿sabes cuáles son los números que vienen escritos en la pirinola?, ¿me podrías decir cuáles son los colores de las fichas? Y se les solicitó contar las 30 fichas para identificar hasta que número era correcto el conteo uno a uno, las mamás de los alumnos se encargaron de cuestionar a los niños, ya que ellas son las que les mostraban el material en casa.

Posteriormente para el desarrollo de la actividad se explicaron las reglas del juego, se solicitó nuevamente la participación de las mamás de los alumnos, primero el alumno debía tomar la pirinola para hacerla girar y en segundo turno la mamá, al girar la pirinola según la cara que cayera, seleccionarían el número de fichas que estaba escrito (1, 5 o 10) contando en voz alta y así seguirían hasta que no quedara ninguna ficha de las 30, los alumnos y mamás podían elegir las fichas que quisieran sin importar el color.

Al terminarse las 30 fichas se trabajó el conteo uno a uno, se solicitó a los alumnos que en voz alta contaran las fichas obtenidas por su mamá y en seguida las de ellos, para al final comparar los resultados, se realizaron 3 rondas, y al final de cada una se les cuestionó a los alumnos lo siguiente: ¿Quién obtuvo más fichas?, ¿Quién ganó la ronda?

MP: Maestra practicante	OL: Alumno 1	AA: Alumna 2	MA: Alumno 3
--------------------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Alumno 1

MP: OL es nuevamente tu turno de girar la pirinola.

OL: Otra mamá, ¡yo, toca yo, mamá! (gira la pirinola)

MP: ¿Qué número cayó?

OL: El 10 maestra, ¡el más grande! (contestó muy emocionado)

Alumno 2

MP: Muy bien AA, es tú turno de girar la pirinola.

AA: ¡Sí!, ¡que caiga 10, que caiga 10!

MP: Bien AA, ¿qué número cayó?

AA: Cayó 1, es muy poco (respondió un poco triste), ya quiero girar otra vez para sacar 10.

Alumno 3

MP: Ahora si MA va tu turno de nuevo, si logras 10 llevarás más.

MA: ¡Nooo, otra vez 1!, ¡mi turno otra vez, por favor, por favor, sino voy a perder!

Mamá de MA: No, MA, recuerda que tienes que seguir las reglas.

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

Con forme la actividad iba avanzando iba aumentando la atención, ya que se motivaban más, cuando iban ganando los alumnos querían seguir girando la pirinola esperando obtener el número más grande, en este caso el 10 y así seguir el mayor número de fichas, y cuando iban perdiendo esperaban con ansias su turno para lograr aumentar de fichas, pero la emoción por girar la pirinola también causó un poco de dificultad con el respeto de turnos.

Para finalizar la sesión se hicieron algunas preguntas a los alumnos como: ¿qué estuvimos trabajando hoy?, ¿recuerdas cuantas fichas teníamos en el juego?, ¿me puedes decir cuáles son los números que vienen en tu pirinola? Las respuestas fueron las siguientes:

MP: Maestra practicante	OL: Alumno 1	AA: Alumna 2	MA: Alumno 3
--------------------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Alumno 1

OL: Jugamos con las fichas de colores, yo gané muchas, estaba el número 1, el 8, y el 10

MP: Así es OL jugamos con fichas de muchos colores, pero vamos a observar la pirinola nuevamente, mira es el número 1, 5 y 10. (se mencionó mientras se señalaba cada uno de los números)

Alumno 2

AA: Jugamos a ganar 30 fichas, primero yo gané y luego mi mamá.

MP: ¿Y me puedes decir que números estaban en la pirinola?

AA: Sí, podías ganar 1, 5 o 10

MP: Excelente AA, trabajaste muy bien, felicidades.

Alumnos 3

MA: Jugamos con fichas, y podías ganar 1 y 5 y 10, pero yo no gané, ¿ahorita puedo jugar con mi mamá otra vez para ganar?

MP: Muy bien MA, por ahora se nos terminó el tiempo de la clase, pero si puedes continuar jugando.

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

Se realizó una rúbrica como instrumento de evaluación (Anexo 11: Evaluación Toma Todo), para obtener resultados de la actividad en la cual se consideraron los siguientes indicadores:

- El periodo de atención del alumno es mayor a 15 minutos
- Identifica el orden estable y el conteo uno a uno es correcto del 1 al 30
- Identifica los seis colores de las fichas
- Respeta cuando es su turno
- Comprende y atiende las indicaciones
- Identifica en donde hay más y donde hay menos

- Reconoce el número escrito 1, 5 y 10

El material lúdico-didáctico utilizado en esta tercera actividad ayudó al logro de los objetivos, a través del juego y conforme avanzaban las rondas la atención y motivación iban en aumento, se dio la oportunidad de trabajar el conteo en repetidas ocasiones, ayudando a los alumnos a identificar el orden estable, el alumno OL en la actividad anterior solo logro hacer el conteo hasta el número 5, durante esta sesión se continuó haciendo el acompañamiento en voz alta y para la segunda ronda el alumno ya lograba contar correctamente hasta 8, logró identificar los números escritos 1 y 10, la alumna AA logró realizar el conteo correctamente hasta el número 20 y el alumno MA comenzó a tener dificultad a partir del número 11. Los alumnos AA y MA no tuvieron ningún inconveniente para identificar los números escritos de la pirinola, y en cuento a OL si le fue de mucha utilidad colocar la cantidad de puntos que correspondía, para que pudiera saber de qué número se trataba, el alumno realizaba la acción de forma autónoma cuando no recordaba de que número se trataba y así tomar las fichas exactas. Los tres alumnos en todas las ocasiones contestaron de manera correcta cual era el número mayor y cual menor, hacían la comparación de la cantidad de fichas obtenidas para responder quien era el ganador de cada ronda.

En el juego como estrategia de aprendizaje median componentes que incrementa la atención del alumno en lo que contiene el conocimiento impartido, haciendo posible adquirir conocimientos y desarrollar habilidades. El componente lúdico facilita un ambiente más interactivo, los estudiantes mantienen una actitud activa, baja el ansia, y obtienen más libertad en sí mismos, disipan el temor a errar; y permite el esmero en los contenidos. (Espinoza, 2019).

Como se había mencionado en la actividad número 2 “Bebeleche” se buscaría trabajar las áreas de oportunidad, se realizó un ajuste razonable al material lúdico-didáctico de la actividad y trabajar no sólo con los números del 1 al 10, ya que por los resultados anteriores, en los alumnos se observó que AA y MA identificaban

los números escritos y el orden estable se realizó de manera correcta, y así para continuar trabajando con los números del 1 al 20, como menciona Medialdea (2019) “Se debe tener claro quiénes serán los posibles usuarios del material que se va a elaborar. Hay que tener en cuenta la edad, el nivel educativo, las motivaciones, intereses, necesidades educativas, estilos de aprendizaje, etc.”. Es por ello que se considera cada aspecto individual de los alumnos para seguir avanzado, el estilo de aprendizaje de los alumnos es kinestésicos y los juegos favorecen aún más su atención y a su vez el aprendizaje.

Esta tercera actividad del Plan de Intervención se considera satisfactoria, debido a que el material lúdico-didáctico empleado en efecto ayudó a alcanzar el aprendizaje esperado y trabajar el conteo de colecciones, y al seguir incluyendo a las madres de los alumnos siguió siendo motivación, ayudando a favorecer la atención, una cuestión que se presentó fue que hubo dificultad para manejar las fichas y la pirinola ya que su tamaño estaba un poco reducido, las fichas se perdían con facilidad, y era complicado su manipulación, es por ello que se llega a la conclusión que el material podría resultar más efectivo y llamativo si se realizara en una dimensión más grande al utilizarlo y nuevamente es importante establecer reglas sobre los turnos para llevar un mejor orden en la sesión.

3.2.1.4 Análisis de actividad 4 “Lotería”

El juego de la “Lotería” fue la última actividad del Plan de Intervención (Anexo 12: Planeación Lotería), realizada por medio de una videollamada a través de la plataforma de Zoom con alumnos del área de Aprendizaje de la Unidad Móvil #2 de CAPEP del Jardín de Niños “Librado Rivera”, alumno 1 (OL), alumna 2 (AA) y alumno 3 (MA).

El propósito de la actividad fue: Favorecer la atención de los alumnos a través del juego de la lotería, así mismo que identifiquen las letras que componen las distintas palabras y la letra inicial de cada una de ellas, trabajar el respeto de turnos y reglas. Franco y Solís (2013) clasifican el material didáctico en tres áreas de desarrollo creativo, motor y mencionan sobre el Cognoscitivo: “estimula la

función analítica – sintética del pensamiento, desarrolla la coordinación fina y percepción visual, ejercita la relación, comparación, asociación. Desarrolla la observación y la memoria. Ej.: rompecabezas, bloques, semilleros, encajes, ábacos, loterías, juegos de construcción, etc.”.

Se pretendía que la actividad se llevara a cabo en un pequeño grupo, realizar el juego con los tres alumnos y las madres de familia, debido a la disponibilidad de las mamás, las actividades anteriores se habían realizado en horarios distintos, pero se consideró importante la realización de al menos una actividad en donde los alumnos pudieran trabajar con sus pares y así observar su comportamiento al estar junto a sus compañeros.

La teoría socio cultural de lev Vygotsky se sustenta en la interacción social para lograr el desarrollo del aprendizaje en los niños, para lo cual se necesita la participación proactiva de los estudiantes con el ambiente permitiendo así interiorizar las estructuras del pensamiento y de comportamiento al ámbito en que se desenvuelven. Para lo cual es importante lograr la atención de los niños y para ello el docente debe emplear estrategias que permitan el aprendizaje interiorizando las estructuras conductuales y cognitivas que la actividad exija. (Espinoza, 2019)

El material lúdico-didáctico utilizado para la sesión fueron 35 tarjetas y 6 tablas de lotería, pero no fue utilizada la lotería convencional, se realizaron modificaciones a las tablas, así como a las tarjetas, en lugar de los personajes clásicos, se colocaron objetos de la vida cotidiana, animales, alimentos, por ejemplo: agua, balón, cerdo, silla, etc.; cada palabra acompañada de una imagen y en la parte inferior escrita en color negro y la inicial resaltada en color rojo (Anexo 13: Material Lotería), para que el alumno lograra identificarla, se integró al menos una palabra con la inicial de cada letra del abecedario, las tablas contenía 9 palabras distintas. El material fue entregado con anticipación al día programado

para el juego, se envió dos tablas a cada alumno, una para el niño y otra para la mamá, que son con las que participarían.

El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimientos (Franco y Solís, 2013)

Previo a la reunión se envió el enlace por medio de WhatsApp a las madres de los alumnos para que pudieran ingresar a Zoom, la fecha en que se estableció para llevarla a cabo fue el día 23 de marzo del 2021 en un horario de 5:00 a 5:30 pm, desafortunadamente durante la sesión solo ingresó el alumno MA y se llevó a cabo solo con él, unas horas más tardes las mamás de AA y OL enviaron un mensaje por WhatsApp informando que se presentaron dificultades y no pudieron ingresar y se reprogramó la actividad, nuevamente en horarios distintos, el día 24 de marzo del 2021 en un horario de 12:00 a 12:20 pm con el alumno OL y de 6:00 a 6:20 pm con la alumna AA.

Para dar inicio a la actividad con el alumno MA, que ingresó a la sesión puntualmente el día acordado, se les saludó y comentó que el juego del día era la lotería, pero qué por favor se debía esperar 5 minutos ya que la actividad se llevaría a cabo con dos de sus compañeros, el alumno se sorprendió e inmediatamente despertó su curiosidad por saber de quien se trataba y se mantuvo atento para ver quien más ingresaba.

MP: Maestra practicante	Alumno: MA	Mamá de MA: MMA
--------------------------------	-------------------	------------------------

MA: ¿Unos compañeros?, ¡tengo miedo!

MP: ¿Miedo por qué?

MMA: Te pusiste nervioso MA porque te van a ganar.

MP: ¿Si, MA?, entonces ahora debes poner más atención porque le tienes que ganar a muchos más.

MA: Sí maestra, también le voy a ganar.

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

Al principio de la sesión a los 3 alumnos se les preguntó ¿sabes jugar lotería?, a lo que todos confirmaron conocer el juego, las reglas y ya haber jugado, posteriormente se les solicitó que observaran sus tablas y que mencionaran que objetos eran los que se presentaban en las imágenes y mencionaran cuáles de las letras que estaban ahí escritas conocían, también se les mostró las cartas, resaltando que la letra que estaba en rojo es la inicial de nuestra palabra y las letras en negro era el resto que la compone.

Para el desarrollo de la actividad se comenzó el juego, se pidió que colocaran los frijoles en el centro de la mesa y escucharan cada palabra, ya que la maestra se encargaría de mencionar las cartas, mientras que mamá y alumno focalizaran su atención en cada una de ellas para que lograran llenar toda su tabla y no les faltara alguna y el primero en completar las 9 casillas sería el ganador.

El componente lúdico implica la incorporación de los juegos que siempre han formado parte de la vida de los seres humanos desde la antigüedad. Existen una diversidad juegos como los de mesa, de patio, juegos de reuniones o juegos de ingenio y habilidad, que nos demuestran el efecto que estos han tenido en todas las culturas del mundo, por lo que aporta a la vida, en el enriquecimiento en las relaciones sociales y el aprendizaje. Los juegos forman parte de las costumbres de un pueblo, es decir de su cultura. (Ortiz, 2005)

MP: Maestra practicante	OL: Alumno 1	AA: Alumna 2	MA: Alumno 3
--------------------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Alumno 1

MP: Bien OL, voy a comenzar a decir las cartas, recuerda que debes estar muy atento para que no se te pase ninguna, ¿ok?

OL: Sí, maestra.

MP: Su inicial es la “N” y es la...

OL: ¡Nube maestra, la nube!

MP: Perfecto OL en la “N” de nube.

Alumno 2

MP: Bueno vamos a comenzar, te voy a mostrar las cartas y vas a poner mucha atención para ver si está en tu tabla, ¿de acuerdo?

AA: Sí, maestra, estamos listas.

MP: Su inicial es la “A” y es el A...

AA: El agua, y es la letra de mi nombre.

MP: Perfecto AA, muy bien es la “A” de agua y de tu nombre.

Alumno 3

Segunda ronda del juego

MP: Vamos a empezar otra vez, voy a decir las cartas nuevamente y un poco más rápido y tienes que poner mucha atención para que puedas volver a ganar, ¿ok?

MA: Sí, estoy muy preparado, voy a ganar otra vez.

Mamá de MA: Bueno pon atención porque te puedo ganar esta vez.

MP: Empezamos, la inicial es la “s” y es el...

MA: ¡El sol, si lo tengo!

MP: muy bien, vamos con la siguiente (muestra la carta de la mariposa)

MA: Esa yo ya me la sé, es la “M” de “mmmariposa”, la de mi nombre.

MP: ¡Excelente, MA!

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

Una vez concluido el juego para cierre de la actividad se eligieron algunas cartas al azar y se cuestionó a los alumnos ¿Qué palabra está escrita?, ¿recuerdas cuál es la letra inicial? La actividad se evaluó por medio de una rúbrica (Anexo 14: Rubrica de evaluación Lotería) para analizar los resultados de la actividad, en la cual se tomaron en cuenta los siguientes indicadores:

- El periodo de atención del alumno es mayor a 15 minutos.
- El alumno logra identificar la inicial de su nombre.
- El alumno identifica otras letras además de las iniciales de su nombre.
- El alumno respeta turnos
- El alumno comprende y atiende indicaciones.
- El alumno logra identificar las cartas que aparecen en su tabla.

El juego se ha constituido un método de enseñanza para formar a los pequeños en habilidades que necesitan para enfrentarse a las tareas de la vida cotidiana. El juego didáctico, es una actividad placentera que sirve para ampliar capacidades mediante una intervención activa y afectuosa de los estudiantes, entonces el aprendizaje creativo se convierte en una feliz experiencia. (Espinoza, 2019)

Se considera la actividad satisfactoria en cuanto al favorecer la atención y la motivación, los alumnos se mantuvieron enfocados y participativos principalmente

el alumno MA, quien solicitó repetir la actividad, durante la sesión se observó un clima de trabajo de confianza más elevado que en las clases anteriores, en donde los alumnos pudieron expresar sus emociones, su expresión corporal fue más evidente al levantarse de la silla y saltar cuando la carta mencionada estaba en su tabla, el alumno logró identificar las inicial de su nombre, atendió las indicaciones, respetó las reglas del juego e identificó las 9 cartas de la tabla. La alumna AA de igual manera se mantuvo participativa, logró identificar las iniciales de sus nombres, así como también la inicial de otras palabras de las cartas, identifica la mayoría de las letras del abecedario. El alumno OL identificó las 9 cartas de su tabla, aunque se presentaron algunas dificultades, el niño estaba enfermo de la garganta esto provocaba que tosiera frecuentemente, y le impedía mantener la atención y escuchar las cartas así que se estuvieron realizando algunas pausas durante el juego, OL reconoció solo la inicial “l” y “o”, respetó las reglas y comprendió las indicaciones.

El material lúdico-didáctico cumplió con los objetivos que se pretendían alcanzar con su diseño, ya que los alumnos fueron descubriendo que con la inicial de su nombre también se escriben otras palabras, e identificar las letras a través de como suenan, y de igual manera, favoreció su atención y concentración.

Cada material, por más sencillo que parezca, cumple una función esencial como constructor educativo y los docentes se convierten en facilitadores, orientadores del proceso de enseñanza – aprendizaje, para lo cual es indispensable considerar las etapas de desarrollo de los niños y niñas, así como sus ritmos de aprendizaje e individualidades. (Franco, y Solis, 2013)

Durante la actividad se detectaron algunas áreas de oportunidad, en cuantos a los ritmos de aprendizaje los alumnos AA y MA van en un ritmo más similar, el material estuvo acorde a sus capacidades ya que identifican más letras, pero para que la sesión resultara más exitosa con el alumno OL habría sido favorable utilizar palabras más cortas, y comenzar con menos iniciales, por ejemplo diseñar la lotería con las vocales, otra dificultad que se hizo presente fue que el juego estaba

diseñado para trabajar en grupo, y al realizarla de manera individual la cantidad de cartas fue muy extenso para las que se encontraban en sus tablas, por momentos de la actividad se decían las cartas y ni alumno, ni mamá las tenían, y se volvía tedioso, hasta desesperante para los niños.

3.2.2 Intervención docente “Informe a Directora y equipo de Unidad Móvil”

El día martes 02 de marzo del 2021 se llevó a cabo un informe con la maestra encargada del Área de Aprendizaje y la Directora de la Unidad Móvil #2 del Servicio de CAPEP del Jardín de Niños “Librado Rivera”, con el propósito de dar a conocer las estrategias, actividades así como también orientaciones para favorecer la atención de los alumnos a través del diseño y utilización de material Lúdico-Didáctico.

La sesión tuvo una duración de 40 minutos, se llevó a cabo en un horario de 9:00 a 9:40 am por medio de la aplicación de Google Meet, en el área de Aprendizaje se realizaron las practicas junto con otra docente en formación con distintos grupos, y el tiempo para realizar el informe fue compartido, cada una brindó información a las docentes en un tiempo de 20 minutos.

Para comenzar se saludó cordialmente a las asistentes, se hizo mención de los alumnos con los cuales se pretendía llevar a cabo el Plan de Intervención que son OL del grupo de 2 “c”, AA de 3 “b” y MA de 3 “b”, los 3 alumnos canalizados al área de aprendizaje, y se comentó también que las mamás de los niños ya habían accedido a realizar la videollamadas e ir a recoger los materiales a la papelería que se encuentra al costado del Jardín, se explicó a las maestras que la razón por la cual se trabajaría con los niños mencionados, es que, por lo observado en las actividades anteriores, la principal dificultad que se presentaba durante las clases en línea era la falta de atención y motivación para realizar las tareas.

Posteriormente se mostró una presentación realizada en la aplicación de Canva (Anexo 15: Intervención docente presentación), en la cual se presentó el propósito del Plan de Intervención: Favorecer la atención de los alumnos de

preescolar a través de la implementación y diseño de material Lúdico-Didáctico, se explicó que éste se basa en materiales concretos que son utilizados por medio de juegos para el aprendizaje de los alumnos, y no solo ayudarían a favorecer la atención sino también la motricidad, lateralidad, ubicación espacial, la memoria, motivación, ya que el objetivo del área de aprendizaje es trabajar las habilidades cognitivas como lo menciona Clavero, F. (2001):

Son las facilitadoras del conocimiento, aquellas que operan directamente sobre la información: recogiendo, analizando, comprendiendo, procesando y guardando información en la memoria, para, posteriormente, poder recuperarla y utilizarla dónde, cuándo y cómo convenga. En general, son las siguientes:

1. Atención: Exploración, fragmentación y selección
2. Comprensión (técnicas o habilidades de trabajo intelectual): Captación de ideas, subrayado, traducción a lenguaje propio y resumen, gráficos, redes, esquemas y mapas conceptuales. A través del manejo del lenguaje oral y escrito (velocidad, exactitud, comprensión).
3. Elaboración: Preguntas, metáforas, analogías, organizadores, apuntes y mnemotecnias.
4. Memorización/Recuperación (técnicas o habilidades de estudio): Codificación y generación de respuestas.

Después se presentaron las planeaciones de cada una de las 4 actividades, 3 de ellas asociadas a los Aprendizajes Esperados del Plan y Programas de Preescolar, SEP (2017), los Campos de Formación fueron: Educación Física y Pensamiento matemático. Se explicó cómo se desarrollarían las 4 actividades, de igual manera se presentaron los materiales que serían utilizados durante cada sesión los cuales fueron: Un tapete de Twister, tapete de Bebeleche, 30 fichas y una pirinola, tablas y cartas de Lotería, diseñados para cada alumno y en base a los contenidos y propósitos, y se explicó la función y propósito de cada uno de

ellos, también se mencionó cuáles fueron los instrumentos para evaluar: Rúbrica y Lista de cotejo. Bonals (2000) citado por Serrano, L. (2004)

Para que una escuela funcione correctamente es imprescindible que los docentes se reúnan con frecuencia suficiente para transmitirse información, organizar el centro, repartir trabajo y coordinarlo, y para coordinar el qué, cómo y cuándo enseñar y evaluar. En la práctica, las reuniones suelen ser informativas y de coordinación. (p. 15)

Se dio a conocer las recomendaciones que se dieron a los padres de familia, acciones que de igual forma serían de mucha utilidad para las docentes, estas sugerencias se podrían realizar en sus casas ya que es el espacio en donde se llevarían a cabo las sesiones, para favorecer la atención de los alumnos, como lo dice Coiduras, J. (2017) “El maestro asesora y orienta a las familias, y provee recursos adaptados para asegurar el acceso al currículum adaptando los materiales necesarios y el lugar de estudio”. (p. 27) Las sugerencias fueron principalmente sobre el contexto, entre ellas:

- Mantener un espacio determinado para trabajar.
- El espacio mantenerlo limpio y organizado.
- Evitar tener objetos que causen distracción cerca del espacio de trabajo como: juguetes, celular, Tablet u objetos que generen ruido, por ejemplo, la televisión.

En seguida se mostró el cronograma de las actividades programadas, reiterando que se programaron según los tiempos de disponibilidad de los padres de familia, para no saturarlos de trabajo y respetar los horarios de clase con la maestra de grupo, las actividades de psicología y sesiones con el área de Lenguaje. Luego de las intervenciones de las docentes en formación, tomaron la palabra las maestras presentes en el informe, una de ellas se observaba interesada en el material lúdico-didáctico, comentando que ella coincidía en que los niños ponían más atención con el uso de materiales que pudieran manipular y creía que las estrategias podrían resultar exitosas para el propósito planteado.

MP: Maestra Practicante	MAP: Maestra de Aprendizaje	DUM: Directora Unidad Móvil	CP: Compañera practicante
--------------------------------	------------------------------------	------------------------------------	----------------------------------

MP: ¿Hay alguna duda sobre el material o las actividades?

MA: Me parece que el material está muy bien elaborado, se tomaron en cuenta las necesidades ya que por lo que han observado cada vez es más complicado captar la atención de los alumnos, además es muy bueno que se tomaran el tiempo de conocer los intereses de los alumnos y eso es lo más importante, así como las sugerencias realizadas por las maestras del equipo. Creo que es muy importante las recomendaciones que se realizan y les sería muy útil compartir su material con las maestras titulares. También que asociaran sus actividades a los aprendizajes esperados, pero, al mismo tiempo se desarrollen las habilidades cognitivas es relevante en nuestra área, ¡felicidades!

DUM: Muy bien, como lo menciona la maestra es importante buscar y aplicar estas estrategias para seguir motivando a los alumnos, pero también a los papás, están haciendo un gran trabajo, muchas felicidades a las dos.

CP: ¡Muchísimas gracias!

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

El informe sirvió para hablar sobre la organización de las actividades, brindar más opciones de trabajo que podrían utilizar las maestras. Para concluir la sesión las docentes en formación agradecieron por el tiempo y atención prestada, agradeciendo su retroalimentación y apoyo para la elaboración y aplicación del Plan de Intervención.

Otro punto importante dentro de la sesión fue que se reconoció la importancia de la comunicación con las maestras de grupo y el equipo itinerante que son las psicólogas, maestra de comunicación y servicio social, y más que se aplicaron las actividades en la modalidad virtual, las clases en línea permiten observar por

periodos muy cortos a los alumnos, creando dificultades para realizar una evaluación de lo que se pretende alcanzar, así mismo de identificar sus necesidades y crear nuevas estrategias de trabajo que favorezcan su aprendizaje, como lo hace notar Coiduras, J. (2017):

Con los docentes de los centros escolares, con los equipos psicopedagógicos y profesionales especialistas en otras áreas (tiflotecnología, orientación y movilidad, rehabilitación y estimulación visual), el trabajo conjunto permite conocer y precisar las necesidades, acordar los objetivos y diseñar adaptaciones funcionales del currículo y de las metodologías que respondan a las particularidades del alumno. (p. 28)

Además, al realizar el análisis de la actividad y comentarlo con los demás docentes se pueden reconocer los avances de cada alumno, así mismo detectar las áreas de oportunidad. La manera más conveniente que se encontró para mantener esta comunicación fue a través de grupos de WhatsApp, se creó un grupo por cada salón, en el cual se añadió a la maestra titular de grupo, encargadas del área de psicología, aprendizaje, comunicación, servicio social, maestras practicantes, directora de la Unidad Móvil y Directora del Jardín de Niños, por este medio se informó al equipo itinerante y maestras de grupo sobre la realización del Plan de Intervención, además, se compartían las planeaciones y estrategias utilizadas en cada sesión, mencionando el propósito que se pretendía alcanzar, así como también se anexaba imágenes del material Lúdico-didáctico utilizado con la descripción de la forma de uso y su utilidad.

Cada actividad se describía y era enviada al grupo de WhatsApp el día de su aplicación, agregando los resultados obtenidos con cada alumno en base a la evaluación, después de comentar la actividad, se solicitaba una retroalimentación por parte de las integrantes del grupo, en algunas ocasiones las psicólogas realizaban comentarios y observaciones sobre el comportamiento de los alumnos en sesiones de sus áreas y ofrecían sugerencias sobre cómo hacer las intervenciones, como menciona Serrano, L. (2004)

En la escuela, el maestro es un factor importante en el programa de enseñanza-aprendizaje, de aquí surge la necesidad de trabajar con ellos en procesos grupales que enriquezcan su desempeño, ya que los asuntos escolares se llevan a cabo a través de un conjunto de relaciones sociales, principalmente relaciones de maestro-alumno y maestro-maestro. De dichas relaciones depende, en su mayoría, el aprendizaje que surge en el alumno. El trabajo colegiado atiende las necesidades de los maestros para que éstos se formen y actualicen, lo que a su vez genera un mejor desempeño en su práctica docente. (p.15)

Se percató que la utilización de este medio para mantener la comunicación fue uno de los más convenientes, se obtuvo respuesta por parte del equipo itinerante consideraron el material lúdico-didáctico muy llamativo y que en efecto favorecía la atención de los alumnos, la información llegaba a cada una de ellas, la maestra titular del grupo mencionó observar resultados positivos en los alumnos después de las intervenciones.

Sobre la retroalimentación y sugerencias de las actividades aplicadas y el material utilizado, las integrantes del grupo comentaron lo siguiente a través de un mensaje de texto por medio del grupo de WhatsApp:

MP: Maestra Practicante	MT: Maestra Titular	MAP: Maestra de Aprendizaje	PS: Psicóloga
--------------------------------	----------------------------	------------------------------------	----------------------

MT: He observado a los niños más participativos, incluso mencionaron de sus clases de aprendizaje en las sesiones en grupo, su confianza aumentó al igual que la motivación.

MAP: Muchas felicidades, buen desarrollo de las actividades.

PS: Muchas gracias por las aportaciones, me parecen muy importantes y me ayudan mucho ya que necesito saber más sobre el comportamiento de los alumnos en sus clases, en especial de MA.

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

Como propuesta para una mejor intervención con los docentes y obtener mejores resultados de las sesiones, habría sido conveniente realizar una conversación a través de videollamada, para recibir una mejor retroalimentación y comparar el comportamiento de los niños en grupo e individual. Otra actividad que podría servir es realizar actividades en conjunto con la psicóloga, se dio la oportunidad, la psicóloga del equipo propuso realizarla con el alumno MA, desafortunadamente la madre del alumno mencionó tener dificultades para asistir a la reunión y no se pudo llevar a cabo. Todo esto habría servido para en conjunto buscar nuevas estrategias y diseño de material que fuera útil para el alumno.

3.2.3 Intervención a padres de familia “Informe a Padres de Familia”

Para dar inicio al Plan de Intervención primero se realizó la actividad de “Informe a Padres de Familia”, se llevó a cabo de manera individual, con las mamás de 3 alumnos con quienes se desarrollarían 4 actividades, Alumno 1 (OL), Alumna 2 (AA) y Alumno 3 (MA) que pertenecen al área de Aprendizaje de la Unidad Móvil #2 del Servicio de CAPEP en el Jardín de Niños “Librado Rivera”.

Se contactó a las mamás de los alumnos por medio de la aplicación de WhatsApp, se envió un mensaje el día viernes 26 de marzo del 2021, en el cual se le comentó a cada una de ellas que se llevarían a cabo 4 actividades con el propósito de Favorecer la atención de los alumnos a través del uso del material lúdico-didáctico, esperando respuesta positiva por parte de los padres de familia, así como también disponibilidad de tiempo para poder realizarlas.

Las 3 mamás contestaron muy motivadas confirmando poder realizar las 4 sesiones, mencionaron que serían muy importantes y de mucha utilidad ya que los alumnos habían estado muy distraídos y negándose a participar en las clases grupales y realizar las tareas en casa. Al aceptar se les preguntó sobre los horarios en los que se podrían estar realizando estas videollamadas, así como también por medio de que aplicación les parecía más conveniente trabajar, Google Meet, Zoom o videollamada por WhatsApp, a lo que todas coincidieron con la respuesta de trabajar a través de Zoom, ya que las clases virtuales con las

maestras de grupo se habían estado realizando a través de esta plataforma, por lo tanto es la que conocían mejor su funcionamiento, además que ya se tenía instalada en sus celulares para su uso, pero de igual forma se seguiría utilizando WhatsApp para seguir en contacto.

Las respuestas que se obtuvieron de los mensajes de texto por medio de WhatsApp son las siguientes:

MP: Maestra practicante	Mamá de OL: M OL	Mamá de AA: M AA	Mamá de MA: M MA
--------------------------------	-----------------------------	-----------------------------	-----------------------------

Alumno 1

M OL: Hola maestra, claro que sí, nos gustaría seguir con las videollamadas, solo que sería más o menos a las 11:00 am o 12:00 pm, es el horario en que estoy disponible.

MP: Muy bien, señora, le agradezco que haya aceptado, entonces programamos las sesiones para las 11:00 am.

Alumna 2

M AA: Sí maestra, cualquier día de la semana podemos realizarla, a partir de las 5:00 pm, porque yo salgo de trabajar a las 4:00 pm y no hay quien conecte a la niña.

MP: Muchas gracias señora, entonces agendamos las sesiones en un horario de 6:00 pm.

Alumno 3

M MA: Claro que sí, maestra, cuente con nosotros, si gusta podemos trabajar a las 5:00 pm.

MP: Muchas gracias señora, me parece perfecto.

Fuente: Diario de prácticas (Rangel, 2021)

El día martes 2 de marzo del 2021 se realizó la primera videollamada con la mamá del alumno OL de 11:00 a 11:20 am, mamá de MA en un horario de 5:00 a 5:20 pm, y de 6:00 a 6:20 pm con la madre de AA, el propósito de la sesión fue: Informar a los padres de familia sobre las actividades que se realizarían durante la Jornada de Práctica para favorecer la atención y así el aprendizaje de los alumnos, y brindar orientación sobre acciones que pueden realizar en sus hogares.

Previamente se había enviado el enlace para ingresar a Zoom, se dio inicio saludando y preguntando ¿Cómo se encuentran?, y dando la bienvenida nuevamente para dar inicio a otra jornada de trabajo, los recursos utilizados fue una presentación en PowerPoint para realizar la explicación sobre las actividades que se llevarían a cabo, primero se mostró el propósito, que como ya se mencionó es Favorecer la atención a través del uso del material Lúdico-Didáctico, posteriormente se dio una breve explicación sobre lo que es este material y su función, como lo cita Castillo, P. (2009)

La *lúdica* y la *didáctica* son elementos que construyen el material que deseamos definir; se construye, por ejemplo, un objeto artificial con cualidades *lúdicas* que, en este caso, proporcionan entretención a través de la dinámica de *juego* y, que a la vez desencadenan el arte de enseñar (cualidades *didácticas*); provoca la emergencia, el desarrollo y formación de determinadas capacidades, aptitudes y destrezas en su usuario.

Se hizo mención de las 4 actividades, Twister, Bebeleche, Toma Todo y Lotería, y que a través de su aplicación se pretendía trabajar, el esquema corporal, lateralidad, conteo uno a uno, orden estable, identificación de números escritos e identificación de las iniciales de algunas palabras con el uso de estos juegos. Ferreiro (2009) describe:

Estrategia Lúdica es una metodología de enseñanza de carácter participativa y dialógica impulsada por el uso creativo y pedagógicamente consistente, de técnicas, ejercicios y juegos didácticos, creados

específicamente para generar aprendizajes significativos, tanto en términos de conocimientos, de habilidades o competencias sociales, como incorporación de valores. (p.89)

Todas las actividades consideran la participación activa de los alumnos, para mantenerse enfocado y atentos a las indicaciones, estar alertas sobre los movimientos a realizar con su cuerpo también estimulan la atención, al mismo tiempo trabajando el respeto de reglas y turnos.

Para el desarrollo de la sesión se mostraron una serie de acciones que las mamás deberían poner en práctica antes de las sesiones para tener un espacio de trabajo preparado para aumentar aún más la atención de los alumnos, las recomendaciones fueron las siguientes:

- No podemos obligar al niño a concentrarse, pero si podemos comenzar por favorecer las condiciones necesarias para hacerlo.
- Evita estímulos distractores en el espacio de aprendizaje: juguetes, teléfonos u objetos que hagan ruido, como menciona Fuenmayor (2008) “Es fácil distraer a los niños pequeños porque muchas cosas llaman su atención. Un elemento u objeto del contexto apenas atrae su atención unos segundos antes que otro elemento de su entorno lo consiga”.
- Procura un espacio limpio y ordenado, donde el niño tenga el material lúdico-didáctico que necesita a su alcance.

Existen diversas condiciones para mejorar la atención en los niños: Crear unas condiciones ambientales adecuadas a través de la iluminación natural. A una temperatura de unos 22-24° C con ventilación, sin ruidos. Así mismo se debe evitar fuentes de distracción, no debe haber televisión, música, el ambiente debe ser ordenado y tranquilo, encantador. No atender a varias cosas al mismo tiempo para una mayor concentración. Evitar niveles de activación extremos, se debe evitar el uso de la cafeína. Control emocional con el uso de técnicas de relajación y respiración. (Espinoza, 2019)

Como cierre de la sesión se mostró el cronograma final de las actividades (Anexo: 16: Cronograma de Actividades), organizadas tomando en cuenta los horarios que las madres mencionaron estar disponibles, se les dijo que se realizarían durante el periodo de 4 semanas, del 1 al 26 marzo del 2021, y finalmente se les preguntó ¿Qué esperan de las actividades?, ¿Cómo trabajan actualmente los alumnos durante las clases en línea?

Por último, se envió un cuestionario a cada una de las mamás, en WhatsApp se mandó la liga para realizar una evaluación diagnóstica de los alumnos en la plataforma Google Forms con las siguientes preguntas:

- ¿El alumno se distrae durante las clases virtuales?
- ¿Cuáles son los factores que mayormente distraen al alumno durante las clases en línea?
- ¿Aproximadamente cual es periodo de atención del alumno durante las clases en línea?

Respuesta opcional

- ✓ De 0 a 5 minutos
 - ✓ De 5 a 10 minutos
 - ✓ De 10 a 15 minutos
- ¿Durante las clases en línea que es lo que llama más la atención o motiva al alumno a trabajar?

Respuesta opcional:

- ✓ Ver videos
- ✓ Escuchar a la maestra
- ✓ Trabajar con Material
- ✓ Moverse (juego)
- ✓ Canciones

Medialdea, A. (2019) considera “La característica del contexto. Es importante tomar en cuenta el contexto en el que se va a desarrollar y donde se piensa emplear dicho material, se debe tomar en cuenta los recursos y temas que

se desarrollan”. Es por ello que se realizaron las preguntas anteriores, para conocer qué factores son distractores en el entorno del alumno e identificar que otras estrategias se podrían implementar para obtener mejores resultados para alcanzar los objetivos planteados. Las respuestas obtenidas coincidieron en que los 3 alumnos se distraen frecuentemente durante las sesiones grupales, la mamá de OL contestó que el alumno se distrae principalmente cuando observa que sus familiares con los que vive realizan otra actividad y quiere ir con ellos, el periodo de atención del alumno es aproximadamente de 0 a 5 minutos, utilizar materiales concretos es lo que más motiva al alumno a trabajar, la madre de AA mencionó que la principal distracción de la alumna son los juguetes y materiales que tiene en casa, el periodo de atención es de 5 a 10 minutos, trabajar con materiales concretos y hacer manualidades es lo que enfoca más su atención, sobre el alumno MA su mamá respondió que un factor principal de distracción son los aparatos electrónicos como la televisión o Tablet, su periodo de atención es de aproximadamente 5 minutos y lo que más lo atrae son los juegos y actividades que implican movimiento.

Es fundamental para determinar los métodos y técnicas de aprendizaje que ayuden al desarrollo de conocimientos y procesos de atención en el aula de clases, estudiando a las personas, su entorno y las etapas vinculadas a su formación. Ayuda a conocer las potencialidades cognoscitivas de los estudiantes para un mejor rendimiento en el aula, y favorecer a fomentar las destrezas al nivel integral. (Quinteros, 2015, p.38)

Se percató que la actividad fue muy importante para el desarrollo de las sesiones, y es fundamental que los padres de familia conozcan las actividades y el funcionamiento de cada una de ellas, ya que con las clases en línea toman un papel relevante como guías e instructores de las tareas en casa, las respuestas y participación de las mamás fue muy motivante para los alumnos, ayudaron a dar confianza, aumentar la participación y atención de los niños durante las clases virtuales, además que a partir de las respuestas se tuvo una idea más clara de lo que impide la concentración y el aprendizaje, de igual manera la contestación .

Se consideró como área de oportunidad el manejo de los tiempos de la sesión ya que se pretendía llevar una constante evaluación de los alumnos junto con los padres de familia, en donde se dialogara con ellos, tomando en cuenta sus opiniones y observaciones para considerar las dificultades a las que se enfrentaron los alumnos, y que ayudó a tener un mayor aumento de la atención desde su punto de vista, para lograr hacer los ajustes razonables desde casa, pero no se pudieron realizar ya que la duración de cada sesión fue muy limitada, y no se podían extender más o programar otras, para no saturarlas de actividades, puesto que debían asistir a clases con su grupo y con las maestras encargadas del área de lenguaje y psicología.

3.2.4 Análisis de Resultados

Para concluir el plan de intervención se considera importante hacer una evaluación final de los resultados obtenidos durante el proceso del desarrollo y aplicación de las 4 actividades, ya que con esta evaluación se puede observar y reconocer si se lograron los objetivos que se pretendían alcanzar, la evaluación resulta muy importante para el proceso de enseñanza-aprendizaje, a través de ella se puede identificar los avances de los estudiantes e identificar nuevas áreas de oportunidad de trabajo con ellos.

Para llegar a realizar el análisis de los resultados obtenidos, se llevó a cabo una comparación de los resultados de las distintas actividades con la lista de cotejo utilizada inicialmente para realizar la evaluación inicial a los alumnos y entrevistas, ya mencionadas en el apartado de perfil del grupo, a continuación se presenta:

INSUFICIENTE	SUFICIENTE	DESTACADO
---------------------	-------------------	------------------

CRITERIOS	OL	AA	MA
Su periodo de atención en la actividad duró de 10 a 15 minutos			
El alumno logra recordar al menos 5 de las imágenes			

La actividad fue motivante para el alumno			
Los colores de los objetos de las imágenes son mencionados de manera correcta			
Mostró interés en la actividad			
Comprende instrucciones			
Atiende a las indicaciones			
Respeta turnos			
Identifica derecha e izquierda (lateralidad)			
Identifica las partes del cuerpo (esquema corporal)			
Realiza la actividad sin pedir ayuda			
La correspondencia 1 a 1 es correcta			
El conteo uno a uno hasta 10 fue correcto (orden estable)			

Tabla 3. Criterios de evaluación inicial. (Rangel, 2021)

De los resultados obtenidos de la evaluación inicial se pudo observar que el tipo de actividad utilizada resultó tediosa para los alumnos, ya que por la resolución de la imagen a través de la aplicación de WhatsApp se tuvieron complicaciones para poder observar las imágenes, los alumnos se mostraron indiferentes a lo que se les mencionaba, haciendo muy evidente que la falta de atención fue de las principales barreras a las que se enfrentaron los alumnos, por ende fue complicado que los estudiantes comprendieran y atendieran las indicaciones, no fue posible que recibieran información nueva, durante los periodos cortos de atención que se obtuvieron, se percató que constantemente solicitaban ayuda a sus mamás y pedían retirarse de la clase perdiendo el interés completamente.

Se utilizó la misma lista de cotejo para realizar la evaluación final, tomando en cuenta las actividades del plan de Intervención en las que se hizo el uso del material Lúdico-Didáctico, diseñadas para los alumnos, planeadas pensando en sus intereses (mencionados por los padres de familia en las entrevistas), a continuación se muestra la lista de cotejo:

INSUFICIENTE	SUFICIENTE	DESTACADO
---------------------	-------------------	------------------

CRITERIOS	OL	AA	MA
Su periodo de atención en la actividad duró de 10 a 15 minutos			
El alumno logra recordar al menos 5 de las imágenes			
La actividad fue motivante para el alumno			
Los colores de los objetos de las imágenes son mencionados de manera correcta			
Mostró interés en la actividad			
Comprende instrucciones			
Atiende a las indicaciones			
Respetar turnos			
Identifica derecha e izquierda (lateralidad)			
Identifica las partes del cuerpo (esquema corporal)			
Realiza la actividad sin pedir ayuda			
La correspondencia 1 a 1 es correcta			
El conteo uno a uno hasta 10 fue correcto (orden estable)			

Tabla 4. Criterios de evaluación final. (Rangel, 2021)

Es evidente en los resultados de una manera general que el diseño e implementación del material fue favorecedor, el propósito principal se logró, el aumento en la atención se vio reflejado en cada una de las actividades, además, se vieron fortalecidos también los dispositivos básicos del aprendizaje principalmente la motivación, cuando los alumnos pensaban que las actividades eran juegos se mostraron interesados y con una actitud de curiosidad, dando paso a poder realizar las actividades de manera que se pretendían llevar a cabo, reforzando en cada actividad los aprendizajes esperados trabajando por ejemplo, la correspondencia uno a uno, orden estable, lateralidad, esquema corporal, ubicación espacial, reconocimiento de letras y así los estudiantes accediendo al aprendizaje.

CONCLUSIONES

La elaboración del presente ensayo Pedagógico tuvo como objetivo principal favorecer la atención de los alumnos de preescolar a través de la implementación y diseño de material Lúdico-Didáctico, llevando a cabo la planeación y aplicación de 4 actividades con alumnos de 2 “c” y 3 “b”, como maestra de apoyo en el área de Aprendizaje en la Unidad Móvil #2 de CAPEP,

Para la elaboración del Plan de Intervención se realizó una investigación sobre la situación en la que se encontraba cada alumno en cuanto a posibilidades, capacidades, ritmo de aprendizaje e intereses, por medio de la observación y entrevistas con padres de familia, a través de ello se pudo analizar y detectar las BAP a las que se enfrentan los alumnos a causa de las clases virtuales por la pandemia del virus Covid-19.

Es necesario la implementación de nuevas estrategias de trabajo a causa de la nueva modalidad en Línea, utilizar plataformas digitales como Zoom, Meet y Classroom, indagando en ellas para conocer cuál es la más apropiada para llevar a cabo las videollamadas, y las madres de los alumnos pudieran usar.

Se confirmó la importancia de la comunicación maestro de grupo-maestros de apoyo-padres de familia, de llevar un trabajo en conjunto, realizando aportaciones, compartiendo estrategias para favorecer el proceso de enseñanza, para lograr el aprendizaje y participación de los alumnos y así logren acceder a los contenidos.

Se resalta que el propósito principal que se pretendía, se alcanzó, ya que durante las 4 sesiones con el uso del material Lúdico-Didáctico, los alumnos se muestran interesados en las actividades, la curiosidad está presente en conocer que juego se realizará y cómo funciona cada uno de los materiales, se favorece el periodo de atención de los alumnos, al inicio las mamás de los alumnos, como las maestras de grupo, equipo itinerante de la Unidad Móvil (psicólogas),

mencionaban que los alumnos se mantenía aproximadamente 5 minutos en la actividad frente a la computadora, al realizar los juego y manipular el material lúdico-didáctico, su periodo de atención aumenta a 10 minutos aproximadamente, de igual manera hubo un aumento en los demás dispositivos del aprendizaje como la memoria y sobre todo la motivación.

Con la utilización del material Lúdico-didáctico además de ayudar a favorecer la atención de los alumnos, ayuda a desarrollar los aprendizajes esperados en los alumnos, trabajar el orden estable de los números, identificar los números escritos, trabajo de conteo uno a uno, así mismo trabajar la motricidad, lateralidad, ubicación espacial y esquema corporal.

Mediante el proceso de aplicación de las actividades se permite observar que es relevante darle importancia a las reglas y turnos de cada juego, para llevarlas a cabo con organización, y que estas resulten más efectivas, además que, a través del respeto de las mismas, ayuda a los alumnos a en la socialización y respeto de normas, así como aprender a ganar y perder.

Para el logro de los resultados obtenidos con el Plan de Intervención es necesario la indagación, observación, realizar actividades y evaluación diagnostica para detectar las BAP, realizar planeaciones, llevar a cabo la reflexión de la práctica para detectar las áreas de oportunidad para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje para que todos los alumnos logren acceder a los contenidos.

Se llega a la conclusión que es de suma importancia conocer y adaptar el trabajo según las características de los alumnos, así como del contexto en el que se desenvuelven, también es necesario realizar una indagación sobre las características de la familia del estudiante, ya que en cada sesión se vieron involucrados como parte del contexto y en especial la mamá de cada niño en las actividades.

Para el análisis y reflexión de la práctica docente se utilizan distintas formas de evaluación, mediante la observación principalmente, y haciendo uso de listas de

cotejo y rúbricas, las cuales permiten detectar las áreas de oportunidad y llevar una mejora constate de las estrategias utilizadas.

Además de brindar herramientas a los alumnos, también se dio orientación a las maestras y compañeras docentes practicantes y del equipo de apoyo y en especial a la familia, involucrándolas en el proceso educativo de cada alumno, ofreciendo información sobre la importancia de la atención durante las sesiones y sobre el funcionamiento del material Lúdico-didáctico y como este ayuda al aprendizaje y aumento de la motivación de los estudiantes en las clases en línea.

Durante la elaboración del ensayo pedagógico se vio fortalecido en la docente en formación el desarrollo de las habilidades en cuanto a investigación teórica, y redacción, principalmente con el uso de medios digitales, dado que por la situación en la que se llevaron a cabo las prácticas mediante la modalidad virtual, abrió paso para utilizar estas herramientas y con ellas dar respuestas a los desafíos de la práctica docente.

Se permitió tener un conocimiento más amplio sobre el servicio de CAPEP su función y el trabajo realizado por el equipo itinerante, y al estar realizando las prácticas profesionales en nivel preescolar se logró conocer a más profundidad los contenidos de los campos de formación de este nivel, principalmente de Pensamiento Matemático del Plan y Programa de Estudio (SEP, 2017).

Con la realización de este Ensayo Pedagógico se espera sea de utilidad para futuros docentes, alumnos y padres de familia, que las estrategias implementadas y el material Lúdico-Didáctico utilizado ayude a más estudiantes que se enfrenten a BAP, logren el acceso a los contenidos, favorecer el máximo desarrollo de competencias y autonomía de los niños con o sin discapacidad.

REFERENCIAS

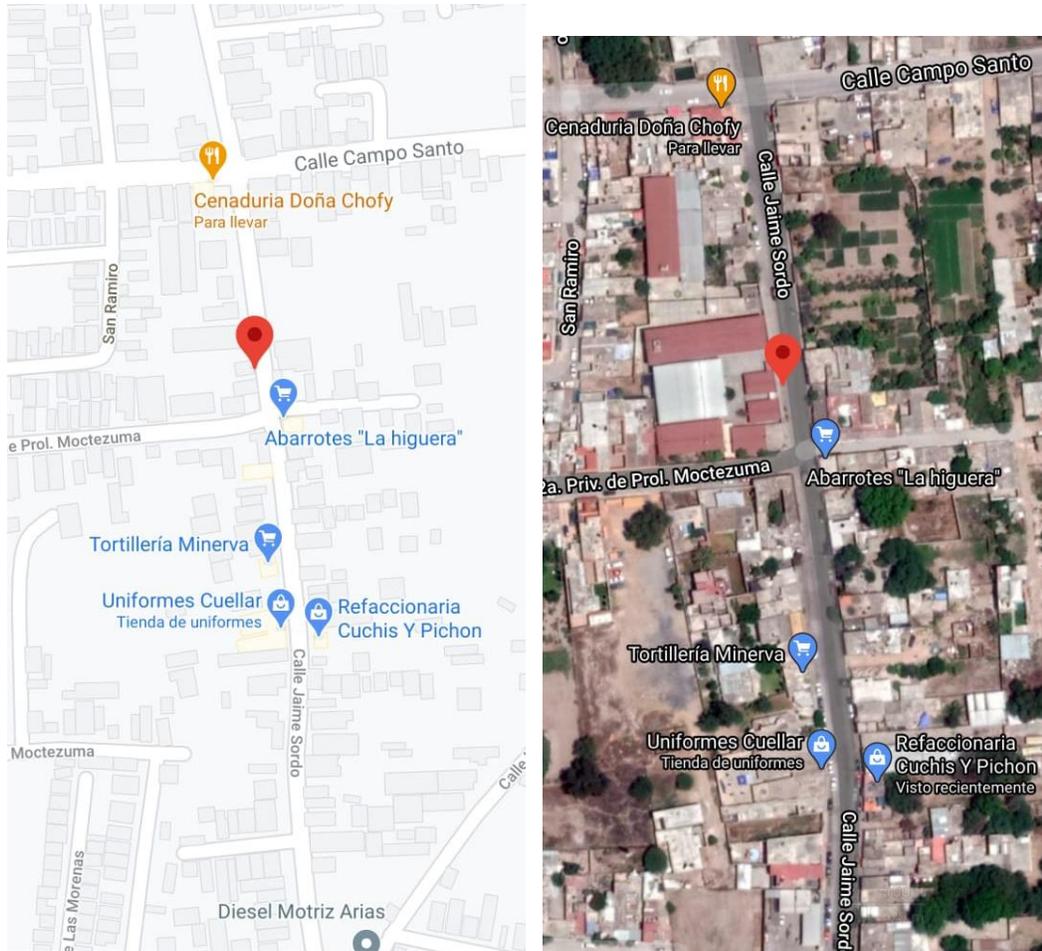
- Azcoaga, J. E. (1973). *Sistema Nervioso y Aprendizaje*. Obtenido de (<https://psicopedagogico.webnode.es/pedagogia/>)
- Bacete, F. G., & Betoret, F. D. (2000). *Motivación, aprendizaje y rendimiento escolar*. *Revista española de motivación y emoción*, 1(11), 55-65.
- Bolea Murga, M. (2009). • *Necesidades Educativas Especiales El CAPEP 3 “Laura Rotter” y la atención a preescolares*. . Obtenido de <http://www.imced.edu.mx/Ethos/Archivo/45-253.pdf>
- Clavero, F. H. (2001). *Habilidades cognitivas. Notas del departamento de Psicología Evolutiva y de la educación*. España: Universidad de Granada. Obtenido de • Clavero, F. H. (2001). *Habilidades cognitivas. Notas del departamento de Psicología Evolutiva y de la educación*. (Universidad de Granada. España).
- De la Cruz Flores, G. (2020). *Educación y pandemia. Una visión académica El hogar y la escuela: lógicas en tensión ante la COVID-19*. Ciudad de México: UNAM.
- Federación, D. O. (2018). *Ley General de Educación*. Obtenido de http://www.sep.gob.mx/work/models/sep1/Resource/558c2c24-0b12-4676-ad90-8ab78086b184/ley_general_educacion.pdf
- Federación, D. O. (2020). *Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos*. Obtenido de http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/1_241220.pdf
- Gallardo, D. (2016). *Uso y Diseño del Material Lúdico-Didáctico*. Obtenido de https://wiki.ead.pucv.cl/Definici%C3%B3n,_uso_y_dise%C3%B1o_del_material_l%C3%ADico-did%C3%A1ctico
- Gallastegui, O. P. (2012). *EL JUEGO LÚDICO-DIDÁCTICO*.

- Holguín, J. A. (s.f.). *La educación especial en México, un recorrido histórico desde el ámbito normativo. Desarrollo profesional docente: reflexiones y experiencias de inclusión en el aula*, 15.
- Lacunza, A. B., Contini, E. N., & Castro Solano, A. (2010). *Las habilidades cognitivas en niños preescolares. Un estudio comparativo en contexto de pobreza*.
- Marina, J. A. (2011). *Memoria y aprendizaje. Pediatría integral*, 15(10), 978-80.
- Medialdea, A. (12 de 07 de 2019). *Cómo elaborar material didáctico*. Obtenido de <https://redsocial.rededuca.net/como-elaborar-material-didactico>
- Montessori, M. (1986). *La Mente Absorbente*. Nueva York: Dell Publishin (Claremont, C., trad.),g (Trabajo).
- Murcia, J. A. (1996). *El aprendizaje por el juego motriz en la etapa infantil. Aprendizaje deportivo*.
- Palacio, C. R., López, G. C. H., & Nieto, L. Á. R. (2006). *Qué es la intervención psicopedagógica: definición, principios y componentes*. *El Ágora USB Medellín-Colombia*, 6(2), 215-226.
- Piaget, J. &. (1976). *Desarrollo cognitivo*. . España: Fomtaine.
- Rico, N. B., & Estrada, L. J. P. (2019). *Los dispositivos básicos de aprendizaje y el desempeño ocupacional escolar rural*. *Cuidado y Ocupación Humana*, 3.
- Rodríguez-Blanke, E. (2013). *Pedagogía Montessori: Postulados generales y aportaciones al sistema educativo (Bachelor's thesis)*.
- Sanchez Duque, J. A. (2020). *Enfermedad por coronavirus 2019 (COVID-19) en America Latina*. Obtenido de <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC7164864/#:~:text=COVID%2D19%20leg%C3%B3%20a%20Am%C3%A9rica,de%20riesgo6%2C%20con%20203>

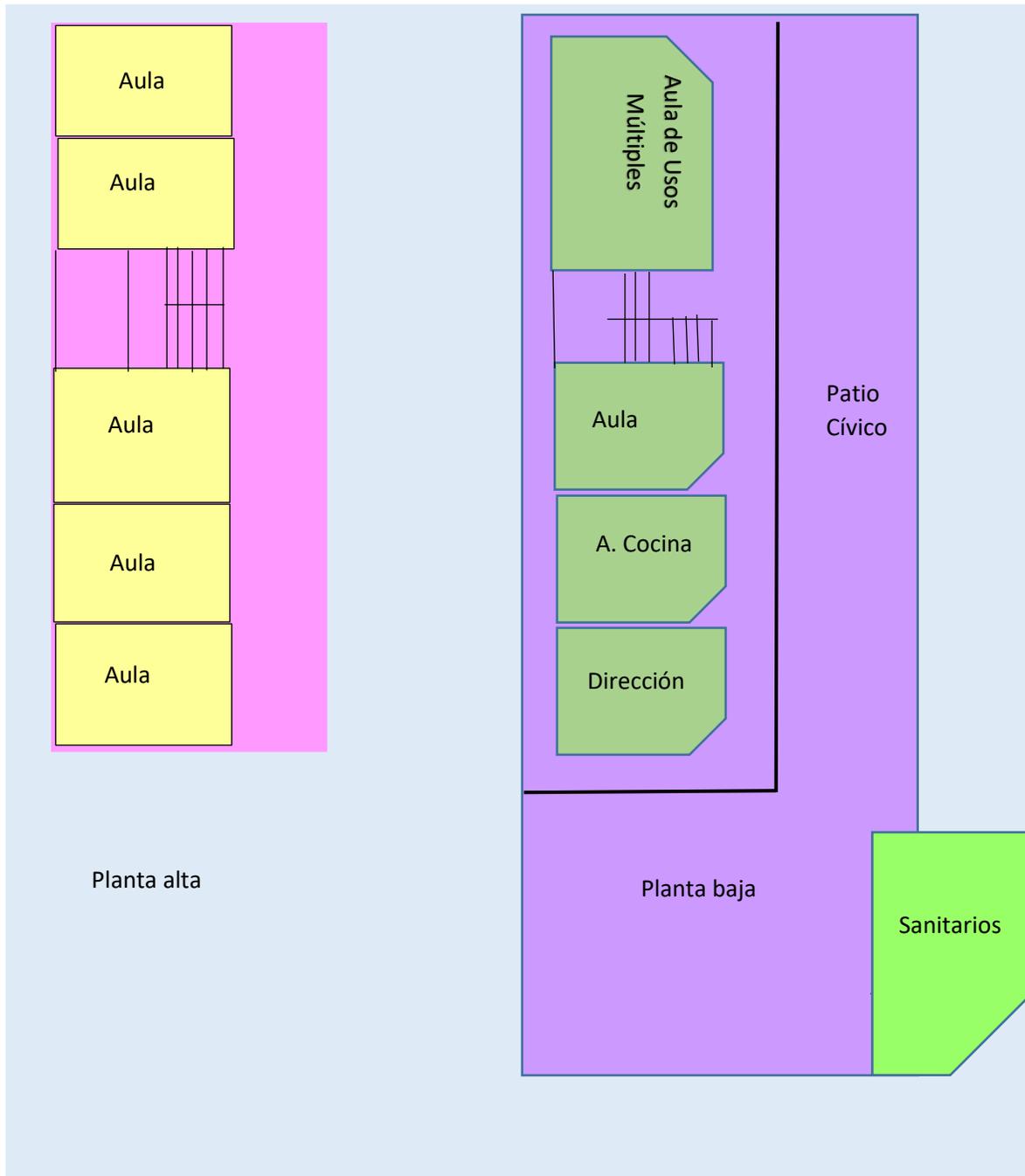
- SEP. (2002). *Programa Nacional de Fortalecimiento de la Educación Especial y de la Integración Educativa*. Obtenido de http://seer.slp.gob.mx/Transparencia_1/18_II_DJEL_PNFEEIE.pdf
- SEP. (2004). *Orientaciones Generales para la Elaboración del Documento Recepcional*. Obtenido de •
- SEP. (2006). *Orientaciones Generales para el Funcionamiento de los Servicios de Educación Especial*. México, D.F.
- Suárez, P. C. M., Palacio, O. A., & Torres, M. L. M. (2018). *Juan Enrique Azcoaga (1925-2015): pionero de la Neuropsicología del aprendizaje*. In *Memoriam. CienciAmérica: Revista de divulgación científica de la Universidad Tecnológica Indoamérica*, 7(1), 37-48.

ANEXOS

Anexo 1: Contexto externo (Imagen Ubicación geográfica del Jardín de Niños “Librado Rivera”)



Anexo 2: Contexto interno (Croquis del Jardín de Niños “Librado Rivera”)



Anexo 3: Planeación Twister



SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL GOBIERNO DEL ESTADO

UNIDAD MÓVIL 2 CAPEP/ PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2020-2021
C. C.T. 24FLS0007A
ÁREA DE APRENDIZAJE



TWISTER

Semana: 3 Fecha: 3 de marzo del 2021

Jardín de niños: Librado Rivera Modalidad: Individual
Maestra en formación: Abril Julieta Rangel García Tiempo: 20 minutos

Propósito

Favorecer las habilidades cognitivas de los alumnos OL, AA y MA, principalmente la atención a través del juego del twister, así como trabajar la memoria, concentración, la motricidad gruesa, lateralidad para la identificación de las partes del cuerpo.

Campo de Formación Académica:
Educación Física

Organizador curricular 1:
Competencia Motriz

Organizador curricular 2:
Integración de la corporeidad

Aprendizaje esperado:
Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que impliquen organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y organización.

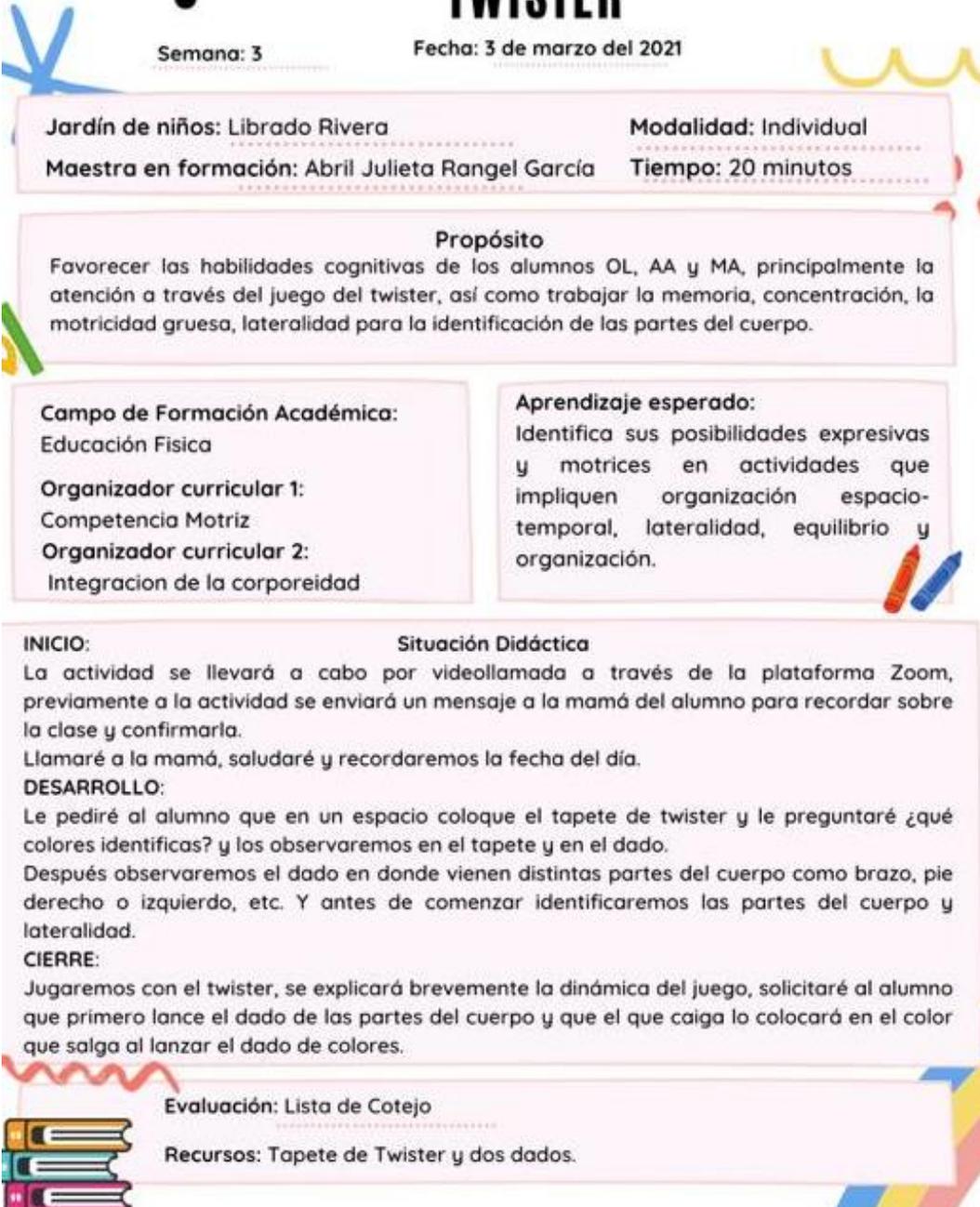
INICIO: Situación Didáctica
La actividad se llevará a cabo por videollamada a través de la plataforma Zoom, previamente a la actividad se enviará un mensaje a la mamá del alumno para recordar sobre la clase y confirmarla.
Llamaré a la mamá, saludaré y recordaremos la fecha del día.

DESARROLLO:
Le pediré al alumno que en un espacio coloque el tapete de twister y le preguntaré ¿qué colores identificas? y los observaremos en el tapete y en el dado.
Después observaremos el dado en donde vienen distintas partes del cuerpo como brazo, pie derecho o izquierdo, etc. Y antes de comenzar identificaremos las partes del cuerpo y lateralidad.

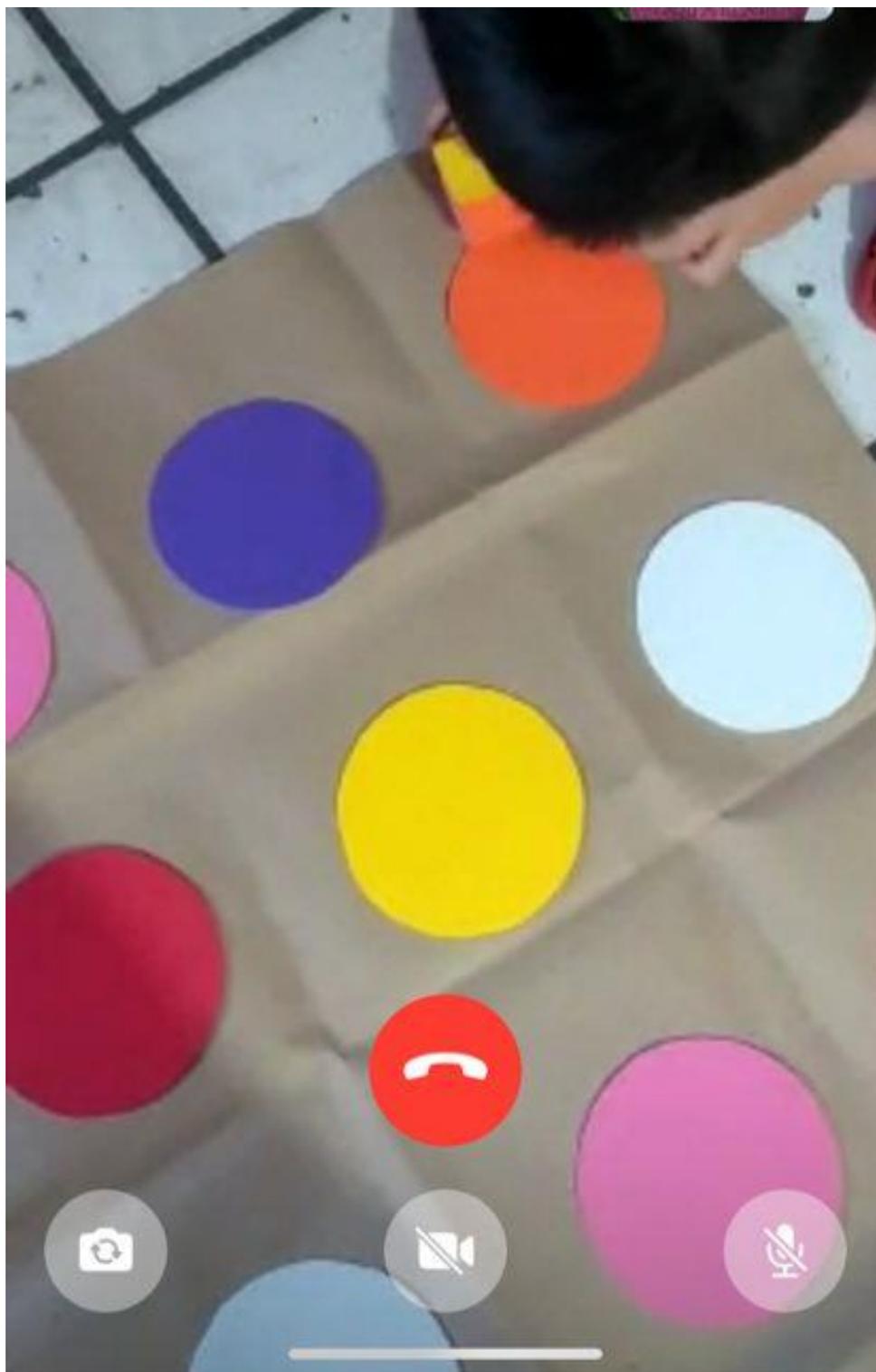
CIERRE:
Jugaremos con el twister, se explicará brevemente la dinámica del juego, solicitaré al alumno que primero lance el dado de las partes del cuerpo y que el que caiga lo colocará en el color que salga al lanzar el dado de colores.

Evaluación: Lista de Cotejo

Recursos: Tapete de Twister y dos dados.



Anexo 4: Tapete de Twister



Anexo 5: lista de cotejo para evaluación Twister

Actividad 1: Twister

Nivel: Preescolar

Asignatura: Educación Física

Grado:

2° C - OL

3° B -AA

-MA

Aprendizaje Esperado

Identifica sus posibilidades expresivas y motrices en actividades que impliquen organización espacio-temporal, lateralidad, equilibrio y organización.

Propósito:

Favorecer las habilidades cognitivas de los alumnos OL, AA y MA, principalmente la atención a través del juego del Twister, así como trabajar la memoria, concentración, la motricidad gruesa, lateralidad para la identificación de las partes del cuerpo.

INSUFICIENTE	SUFICIENTE	DESTACADO
---------------------	-------------------	------------------

CRITERIOS	OL	AA	MA
Mostró interés en la actividad			
Comprende instrucciones			
Atiende a las indicaciones			
Reconoce colores			
Identifica derecha e izquierda (lateralidad)			
Identifica las partes del cuerpo (esquema corporal)			
Recuerda cual fue el movimiento anterior			
Realiza la actividad sin pedir ayuda			
Su periodo de atención en la actividad duró de 10 a 15 minutos			

Anexo 6: Planeación Bebeleche



SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN
DEL GOBIERNO
DEL ESTADO

UNIDAD MÓVIL 2 CAPEP/ PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2020-2021
C. C.T. 24FLS0007A
ÁREA DE APRENDIZAJE



BEBELECHE

Semana: 2

Fecha: 09 y 10 de marzo del 2021

Jardín de niños: Librado Rivera

Modalidad: Individual

Maestra en formación: Abril Julieta Rangel

Tiempo: 20 minutos

Propósito

Favorecer las habilidades cognitivas de los alumnos OL, AA y MA, principalmente la atención, así como la planificación, motivación, trabajar la identificación de los números escritos, motricidad fina y gruesa, seguimiento de indicaciones y el conteo a través del juego del bebeleche.

Campo de Formación Académica:

Pensamiento Matemático

Organizador curricular 1:

Número, algebra y variación

Organizador curricular 2:

Número

Aprendizaje esperado:

Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

Situación Didáctica

INICIO:

La actividad se llevará a cabo por una videollamada por Zoom, comenzaré la videollamada saludando al alumno y a su mamá y se cuestionará al alumno ¿conoces el juego del bebeleche o avioncito?, ¿sabes cómo se juega?

DESARROLLO:

Se colocará el tapete de bebeleche en un espacio de la casa, con una bola de papel, se pedirá al niño la lance al número 2, brinca en un pie a la casilla 1, salta por encima de la 2 (que es donde ahora está su bola de papel) y sigue como antes hasta la 10 y de regreso. Recoge desde la 3 su papel, salta la 2, pisa en un pie la 1 y sale fuera del bebeleche, sigue así sucesivamente hasta equivocarse o terminar y ganar.

Tratar de repetir los números en voz alta cada salto.

CIERRE

Para concluir la videollamada voy a felicitar al alumno realizar la actividad, daré las gracias a ambos por el tiempo y disposición.

Evaluación: Lista de Cotejo

Recursos: Tapete de Bebeleche



Anexo 7: Tapete Bebeleche



Anexo 8: Instrumento de evaluación Bebeleche

Actividad 2: Bebeleche

Nivel: Preescolar

Asignatura:

Grado:

2º C - OL

3º B -AA

-MA

Aprendizaje Esperado

Comunica de manera oral y escrita los números del 1 al 10 en diversas situaciones y de diferentes maneras, incluida la convencional.

Propósito:

Favorecer las habilidades cognitivas de los alumnos OL, AA Y MA, principalmente la atención, así como la planificación, motivación, trabajar la identificación de los números escritos, motricidad fina y gruesa, seguimiento de indicaciones y el conteo a través del juego del bebeleche.

SUFICIENTE	SATISFACTORIO	DESTACADO
-------------------	----------------------	------------------

CRITERIOS	OL	AA	MA
Mostró interés en la actividad			
Comprende instrucciones			
Siguió instrucciones			
Respeto turnos			
Identifica los números escritos del 1 al 10			
Su periodo de atención en la actividad duró de 10 a 15 minutos			
El conteo uno a uno fue de manera correcta			
Logró contar hasta 10			

Anexo 9: Planeación Toma Todo



SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN
DEL ESTADO

UNIDAD MÓVIL 2 CAPEP/ PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2020-2021
C. C.T. 24FLS0007A
AREA DE APRENDIZAJE



TOMA TODO

Semana: 2

Fecha: 10 y 11 de marzo del 2021

Jardín de niños: Librado Rivera

Modalidad: Individual

Maestra en formación: Abril Julieta Rangel

Tiempo: 20 minutos

Propósito

Favorecer las habilidades cognitivas de los alumnos OL, AA y MA, principalmente la atención al trabajar el conteo uno a uno, así como también el respeto de turnos utilizando el juego de toma todo.

Campo de Formación Académica:

Pensamiento Matemático

Organizador curricular 1:

Número, algebra y variación

Organizador curricular 2:

Número

Aprendizaje esperado:

Resuelve problemas a través del conteo y con acciones sobre colecciones.

Situación Didáctica

INICIO

La actividad se llevará a cabo a través de una videollamada por Zoom, antes de realizarla se enviará un mensaje para confirmarla,

se comenzará preguntando al alumno ¿conoces el juego de toma todo?

DESARROLLO

El alumno tendrá 5 fichas de 6 colores diferentes, el alumno tendrá una pirinola que marcará la cantidad que deberá tomar, la actividad se realizará con la mamá del alumno tomando turnos, cada que deban tomar se hará el conteo uno a uno para identificar hasta que número logra contar.

CIERRE

Al final se hará un conteo de la cantidad ganada de fichas por cada uno (alumno y mamá) y el que haya juntado mas fichas será el ganador.

se agradecerá a la mamá y al alumno por el tiempo el la actividad.



Evaluación: Rúbrica

Recursos: Pirinola y Fichas,

Anexo 10: Material de Toma Todo



Anexo 11: Evaluación Toma Todo

Actividad 3: Toma Todo

Nivel: Preescolar

Asignatura: Pensamiento Matemático

Grado:

2º C - OL

3º B -AA

-MA

Propósito:

Favorecer las habilidades cognitivas de los alumnos OL, AA Y MA, principalmente la atención al trabajar el conteo uno a uno, así como también el respeto de turnos utilizando el juego de toma todo.

Aprendizajes esperados	Satisfactorio	En proceso	Sugerencias para mejorar el desempeño
El periodo de atención del alumno es mayor a 15 minutos.	El periodo de atención del alumno es de 10 a 5 minutos.	El periodo de atención del alumno es de 5 minutos o menos.	
Identifica el orden estable y el conteo uno a uno es correcto del 1 al 30.	El conteo uno a uno es correcto del 1 al 20.	El conteo uno a uno es correcto del 1 al 10.	
Identifica los seis colores de las fichas.	Identifica 4 de los 6 colores de las fichas.	Identifica 2 de los 6 colores de las fichas.	
Respetar cuando es su turno.	Se le solicita en repetidas ocasiones respetar los turnos.	No respetó ningún turno.	
Comprende y atiende las indicaciones.	Comprende las indicaciones, pero no las atiende.	No comprende ni atiende las indicaciones.	
Identifica en donde hay más y donde hay menos.			
Reconoce el número escrito 10, 5 y 1.	Reconoce solo 2 de los números escritos.	Reconoce solo uno de los números escritos.	

Anexo 12: Planeación Lotería



SECRETARÍA
DE EDUCACIÓN
DE GOBIERNO
DEL ESTADO

UNIDAD MÓVIL 2 CAPEP/ PREESCOLAR
CICLO ESCOLAR 2020-2021
C. C.T. 24FLS0007A
AREA DE APRENDIZAJE



LOTERIA

Semana: 4

Fecha: 23 de marzo del 2021

Jardín de niños: Librado Rivera

Modalidad: grupo pequeño

Maestra en formación: Abril Julieta Rangel

Tiempo: 30 minutos

Propósito

Favorecer la atención de los alumnos OL, AA y MA, a través del juego de lotería, así mismo que identifiquen las letras que componen las distintas palabras y la letra inicial de cada una de ellas, trabajar el respeto de turnos y reglas.

Situación Didáctica

INICIO

La sesión se llevará a cabo por La plataforma Zoom, en donde se citará a los 3 alumnos con los que se estará trabajando las actividades junto con sus mamás. Se iniciará dando las bienvenida y explicar un poco sobre lo que se realizará.

DESARROLLO

A cada alumno se enviará dos tarjetas una para él y otra para su mamá, todos participarán en el juego y deberán estar atentos a las tarjetas que yo me encargare de mencionar, y si la identifican en su tablilla deberán colocar un frijolito sobre ella, el que llene tu tablilla primero será el ganador, identificando las palabras escritas en las cartas, así como las iniciales de sus nombres.

CIERRE

se finalizará la actividad agradeciendo a padres y alumnos por todo el tiempo en las actividades y mencionaré que es la ultima con los alumnos.

Evaluación: Rúbrica

Recursos: Lotería



Anexo 13: Material Lotería



Anexo 14: Rúbrica de evaluación Lotería

Actividad 4: Lotería

Nivel: Preescolar

Grado:

2º C - OL

3º B -AA

-MA

Propósito:

Favorecer la atención de los alumnos OL, AA y MA, a través del juego de lotería, así mismo que identifique con que letra inicia la palabra.

Aprendizajes esperados	Satisfactorio	En proceso	Sugerencias para mejorar el desempeño
El periodo de atención del alumno es mayor a 15 minutos.	El periodo de atención del alumno es de 5 a 10 minutos.	El periodo de atención del alumno es de 5 minutos o menos.	
El alumno identifica la inicial de su nombre y otras letras además de las iniciales de su nombre.	El alumno solo logra identificar las iniciales de su nombre.	El alumno no identifica ninguna de las iniciales.	
El alumno respeta turnos.	Se le solicita en repetidas ocasiones respetar los turnos.	No respetó ningún turno.	
El alumno comprende y atiende indicaciones.	Comprende las indicaciones, pero no las atiende.	No comprende ni atiende las indicaciones.	
El alumno logra identificar todas las cartas que aparecen en su tabla.	El alumno solo identifica la mitad de las cartas de su tabla.	El alumno no logra identificar ninguna de las cartas de su tabla.	

Anexo 15: Intervención Docente Presentación



PROPÓSITO
Fortalecer la atención de los alumnos de preescolar a través de la implementación y diseño de material Lúdico-Didáctico.

ETAPA PREOPERACIONAL 2-7 AÑOS

La principal actividad de los niños en esta edad es: jugar "El juego, con su énfasis en el cómo y el por qué se convierte en el instrumento primario de adaptación, el niño transforma su experiencia del mundo en juego con rapidez." (Piaget, 1976, p. 11)



RECOMENDACIONES

- ✓ No podemos obligar al niño a concentrarse, pero sí podemos comenzar por favorecer las condiciones necesarias para hacerlo.
- ✓ Evita estímulos distractores en el espacio de aprendizaje: juguetes, teléfonos, o cosas que hagan ruido.
- ✓ Procura un espacio limpio y ordenado, donde el niño tenga el material que necesita su alcance.

Illustration of two children sitting on the floor playing with blocks.

Anexo 16: Cronograma de actividades



CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Maestra en formación: Abril Julieta Rangel García Plan de Intervención Jardín de Niños "Librado Rivera"
Unidad Móvil #2 CAPEP, Área de Aprendizaje

	1 Twitter	2 Bebeleche	3 Tomá Todo	4 Lotería
OL	5 marzo 2021 9:00 am	10 marzo 2021 11:00 am	11 marzo 2021 11:00 am	23 marzo 2021 5:00 pm
MA	3 marzo 2021 5:00 pm	9 marzo 2021 5:00 pm	11 marzo 2021 5:00 pm	23 marzo 2021 5:00 pm
AA	3 marzo 2021 5:30 pm	9 marzo 2021 6:00 pm	10 marzo 2021 6:00 pm	23 marzo 2021 5:00 pm

